



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Programa de Maestría y Doctorado en Música

Facultad de Música

Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Instituto de Investigaciones Antropológicas

El remix y el sampleo como prácticas de composición postaurática

TESIS

QUE, PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN MÚSICA (TECNOLOGÍA MUSICAL)

PRESENTA

Francisco Javier Zúñiga Góngora

TUTOR

Dr. Jorge David García Castilla

(Facultad de Música)

CIUDAD DE MÉXICO. JUNIO 2021



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.

Declaro conocer el Código de Ética de la Universidad Nacional Autónoma de México, plasmado en la Legislación Universitaria. Con base en las definiciones de integridad y honestidad ahí especificadas, aseguro mediante mi firma al calce que el presente trabajo es original y enteramente de mi autoría. Todas las citas de obras elaboradas por otros autores, o sus referencias, aparecen aquí debida y adecuadamente señaladas, así como acreditadas mediante las convenciones editoriales correspondientes.

Agradecimientos

A mi madre, por darme la fuerza de llevar barcos a buen puerto.

A mi padre, por enseñarme a guardar la calma en la tormenta.

A mis abuelos y abuelas, por la sangre y la memoria.

A David Zúñiga, por ser una figura simultáneamente paterna y fraterna en mi camino.

A Victoria Karmín, por construir juntos un proyecto de vida y arte del que esta tesis es un fruto más. Te amo.

A Jorge David García, por su guía y ejemplo en la práctica académica, el pensamiento crítico y el corazón libertario.

A Jocelyn Muñoz, Gustavo Guzmán, Martín Hidalgo y Jonathan Pérez, por todo el cariño y trabajo compartidos durante la maestría.

A Pablo Silva, Julián Woodside y Susan Campos, por iniciarme en muchas de las ideas aquí presentadas.

A Tito Rivas y Fernando Monreal, por sus generosas lecturas.

A Fernando Nava, Mónica Sandoval y Jasmin Ocampo, por su trabajo en la coordinación del Programa de Maestría y Doctorado en Música y todo el apoyo prestado.

A toda la comunidad del Seminario Permanente de Tecnología Musical, por darme un lugar y abrirme tantas perspectivas.

Al Programa de Becas para Estudios de Posgrado de la UNAM, por permitirme dedicarme a esta investigación.

Índice

Introducción	6
1. Apuntes sobre la reproductibilidad técnica	13
1.1. El ensayo de Benjamin	13
1.2. Marchitar del aura	15
1.3. El valor y la técnica	21
1.4. El sacrificio y su representación	23
1.5. Magia vs política	25
1.6. Arte postaurático	26
1.7. Los nuevos medios y la técnica digital	28
1.8. La transfiguración del aura	31
1.9. El aura en la música	35
2. El remix y el sampleo en la composición	38
2.1. Música: imagen y texto	39
2.2. Hackear la cultura	41
2.3. Remix: estilo, discurso y estrategia	45
2.4. Tipos de Remix	49
2.5. Sampleo y retórica musical	50
2.6. El sampleo en el hip-hop	56
2.7. Economía política del remix	59
2.8. La composición	61
3. Niño Artillero en el campo de batalla	64
3.1. La composición postaurática	65
3.2. El avatar en la investigación	67
3.2.1. “Custodia”	67

	5
3.3. Sobre el circuito de competencias remix	69
3.3.1. “Walking Down a Juicy Dream”	70
3.3.2. “Weaving Traits”	72
3.4. El Remix pre-empaquetado	74
3.4.1. “Deliz Marciano”	77
3.4.2. “Telekinetic Wasteland”	78
3.5. El juego es una exploración muy seria de lo imposible	79
3.5.1. “Cadencia Arcana”	80
3.6. Samplear para tejer contextos	81
Conclusiones	84
Anexos	88
I. Snacks From Mars Contest	89
II. Remix This #226: Battles - Juice B Crypts	91
III. Chaos Ultimate Beat Contest	95
IV. Produce This #66: Scoring with Sonokinetic	97
V. ¿Cómo ganar una competencia de remix? - Cymatics Blog	99
VI. Tipos de sampleo de acuerdo a su uso	101
Bibliografía	102

Introducción

El presente trabajo se enmarca en un cruce de la teoría de medios con los procesos de creación agenciados por la tecnología y constituye mi primer abordaje en dichos campos. Este nace del deseo por comprender las potencias estéticas y discursivas del espacio creativo que emerge de las prácticas contemporáneas de *remix* y *sampleo*, mias que permean la producción musical con herramientas —y en plataformas— digitales.¹ En un contexto donde presenciamos la fetichización y comercialización de la tecnología y la música, como parte de una industria del espectáculo, me pregunté de manera general: ¿qué contrapeso puede ejercer una práctica musical? Y ¿qué papel juegan las tecnologías de representación en las formas de creación?

Estas preguntas comenzaron a acotarse a partir de mis observaciones en tres ámbitos: [1] el uso de librerías de sonidos (*sample packs*) en los programas DAW (siglas en inglés de “estación de audio digital”), en las cajas de ritmos y el lenguaje de programación Tidal Cycles, [2] el mercado de estas librerías y su uso extendido en la práctica del *beat making*² y [3] el *sampleo* como estética en el hip-hop y su relación con los orígenes del concepto contemporáneo de *remix*. Tomando, de momento, estos ámbitos como un contexto dado, ofrezco la siguiente pregunta como guía: ¿Qué presuponen estos ámbitos, respecto al proceso creativo, y cuál es el horizonte artístico-social que se desprende de ellos?

Para abordar esta cuestión, la metodología utilizada involucró una investigación documental panorámica sobre las implicaciones poéticas y políticas de las tecnologías digitales, en específico en lo que refiere a la representación y reproductibilidad técnica. Esta investigación me llevó, desde algunos referentes clave en la teoría de medios, pasando por la literatura de los estudios del hip-hop y los estudios del remix, hasta fuentes relacionadas con la semiótica cultural. Aunado a esto, llevé a cabo una investigación artística mediante ejercicios compositivos de producción musical y la participación-exploración en concursos y plataformas orientadas al *remix*. A continuación abordaré, mediante una narrativa que nos sumerja en la materia, los conceptos centrales de mi marco teórico, algunos trazos del contenido de los capítulos de este trabajo y las hipótesis de esta investigación.

¹ Provisionalmente —hasta su distinción más precisa en el capítulo 2—, “*remix*” se refiere a la creación de obra artístico-musical a partir de la reapropiación de material fuente, en algún soporte de reproducción. Por su parte, tomaremos “*sampleo*” como la recontextualización de grabaciones, enfatizando el uso de fragmentos extraídos de estas, en alguna obra artístico-musical.

² Véase *infra*, p. 11.

Resulta de gran interés, como productor musical, considerar los *intertextos* que atraviesan las obras musicales y los efectos que pueden alcanzar en las grandes audiencias; pensar en cómo estas se sumergen en la ecología de discursos e ideas al interior de un *espacio cultural*. A grandes rasgos, la intertextualidad es la relación que un texto³ mantiene con otros textos, ya sean contemporáneos o anteriores; es el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto y constituye un tipo especial de contexto que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso. Una implicación importante que se puede derivar de la intertextualidad es que ningún texto es original o único, sino que descansa sobre otros para revelar su estructura y su significado.⁴ Este concepto permea profundamente las prácticas que son el objeto de estudio de esta investigación: el *remix* y el *sampleo*.

Un principio que da posibilidad a estas prácticas, en la forma específica en que surgieron en los años setenta y se han desarrollado hasta el presente, es la *reproductibilidad técnica* de la música grabada en soportes de reproducción como la cinta magnética, el disco de vinilo y posteriormente los formatos digitales. Lo que en primera instancia fue pensado como un recurso para documentar y registrar las interpretaciones musicales, tiene una influencia en la forma de las mismas y ha permitido la afluencia de vertientes creativas, heurísticas para la composición musical y técnicas de producción musical (Katz 2010, 5).

La reproductibilidad⁵ técnica, en general, trata de la reproducción de un objeto mediante el uso de herramientas tecnológicas que permiten generar copias de manera automática en mayor cantidad y, típicamente, a mayor precisión que la reproducción manual. En el caso de las obras de arte plástico, la reproductibilidad técnica tiene implicaciones diversas.⁶ Comparemos la impresión de un grabado en madera contra la elaboración de una pintura. En la primera toda copia es considerada de igual valor, mientras para la segunda toda copia es considerada una falsificación.⁷ Por esto decimos que la segunda está sujeta a la *autenticidad*.

³ En adelante “texto” será entendido, en un sentido semiótico, como un cúmulo de signos, delimitado y analizable, que contienen un mensaje y están estructurados (en general) a partir de una intención comunicativa. En el capítulo 2 se abordará la concepción que se halla en Lotman (2003).

⁴ Véase <https://es.wikipedia.org/wiki/Intertextualidad> (consultado el 13 de junio de 2021).

⁵ Se ha optado por usar este término en lugar de su forma más usual “reproducibilidad” en honor a la traducción del ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” de Walter Benjamin, por Andrés E. Weikert, que se utilizó para esta investigación.

⁶ El caso de una obra musical en audio es notable pues siempre es producto de una mediación tecnológica que hace de su producción una reproducción. Abordaremos esta cuestión en la [sección 1.9](#).

⁷ Esto es una característica del canon artístico occidental. En la cultura china la copia no es culpable de falsedad sino que participa de una tradición donde la “capacidad de innovación no se define por el genio o la creación de alguien en particular, sino por ser parte de un proceso anónimo y continuado de combinación y mutación” mismo que tiene como consecuencia que “la noción elitista de originalidad, fuertemente ligada a la inspiración personalista y del genio occidentales, no es la única que legitima a una obra artística” (Echazarreta 2017, 112–13).

La distinción no es sólo cuantitativa, en relación a la precisión de la copia, sino también cualitativa: las copias de una obra inherentemente reproducible son valoradas y recibidas de manera diferente a las de una obra sujeta a la *autenticidad*. Si bien todas las impresiones de un grabado son distintas entre sí a un nivel fino de detalle, cada copia es considerada original; mientras la reproducción —copia— de una obra de arte auténtica es vista como algo inalcanzable sin importar su precisión. Esto se debe a que el arte auténtico es *arte aurático*: produce obras revestidas de un *aura* que les otorga algo infinitamente lejano a cualquier reproducción, por más que se le acerque. Esta conceptualización se desprende de Walter Benjamin (integrante de la primera generación de la escuela de Frankfurt) cuya reflexión partió de la fotografía —y su capacidad de “reproducir” obras plásticas— y el cine —como un arte de potencial revolucionario—.

Por otro lado, junto a los desarrollos tecnológicos que la hacen posible, los avances en la reproductibilidad técnica se correlacionan a cambios económicos, políticos y sociales de grandes proporciones.⁸ Uno de los ejemplos más contundentes es la reproductibilidad técnica de la palabra escrita. La invención de la imprenta es un punto de inflexión cultural comparable a la invención misma de la escritura: ambas producen una “externalización de la memoria” que, mediante pasos sucesivos, libera las capacidades cognitivas (Serres 2007). Esta línea argumentativa resulta relevante pues permite considerar las tesis de Benjamin como “un primer avance para esclarecer el vínculo entre reproductibilidad técnica y memoria” (Cuadra Rojas 2006, 37). En el caso de la composición *remix*, podremos entender el acto creativo como una manipulación mágica de la memoria cultural externalizada.

Estas ideas, que discutiremos en el primer capítulo partiendo de los conceptos que encontramos en el ensayo sobre la reproductibilidad técnica de Benjamin, nos señalan variables que influyen en la valoración y repercusión de las obras de arte. A pesar de ser una fuente que omite mayormente la reflexión en torno a la música, enfatizando la fotografía y el cine, considero pertinente su análisis pues presenta la función política del arte reproducible (con alto *valor de exhibición*) en contraposición a la función ritual-mágica (relacionada con lo que Benjamin llama el *valor de culto*) como un movimiento histórico propiciado por las tecnologías de reproducción y la relación entre dos tipos de técnica: la “primera técnica”, que Benjamin identifica por la mediación de una “intención mágica” en un contexto “ritual”, y la segunda, caracterizada por la mediación de un “sistema de aparatos” y la producción

⁸ No es mi intención implicar un determinismo tecnológico en ninguna de estas dimensiones, sino apuntar a condiciones de posibilidad, influencia y correlación. El impacto de una tecnología no nace de ella misma, sino de las relaciones que establece con sus usuarios (Katz 2010, 3).

industrializada. Para el desarrollo subsecuente tomo como primera hipótesis que la mediación dada por el dispositivo informático, en donde la técnica de reproducción es fundamental (como veremos al hablar de la representación digital en los *nuevos medios*), es una instancia de dicha segunda técnica. Por otro lado, la reproductibilidad técnica se relaciona también, como veremos, con la era de *la repetición* descrita por Jacques Attali en su ensayo sobre el ruido, donde realiza un gesto “utópico” similar al de Benjamin al plantear lo que llama la era de *la composición*.

Debido a mis propias inclinaciones epistémicas he decidido distinguir la función mágica de la “función ritual”, última que Benjamin utiliza en referencia al mantenimiento de un “culto”. Usaré el término “magia” para significar, no una técnica arcaica sino, “el arte y la ciencia de provocar cambios de acuerdo a la voluntad” como acepción general.⁹ Por otro lado comparto con Alan Moore la perspectiva de que arte y magia son intercambiables como distintas connotaciones de una misma práctica: en ambos casos “la obra” causa una modificación de la consciencia (del creador y de la audiencia) que en consecuencia modifica el *mundo* (Vylenz y Winkler 2005). “Mundo” es también un concepto al que le daremos una inflexión particular en este escrito: en lo que sigue, se refiere a “una interpretación consensuada de nuestras percepciones”,¹⁰ similar a lo que propone Don Juan a Carlos Castañeda en sus libros sobre *las enseñanzas*. A mi parecer, estas acepciones no entran en conflicto con otras, sino que las incluyen y extienden.

Desde mi punto de vista, un factor crucial que tiende a ser obviado durante la creación artístico-tecnológica es el efecto que la obra tiene en la consciencia de la audiencia o, desde el punto de vista externo, el contexto de su recepción y consecuente lectura. Parece natural concebir la práctica artística a partir de los procesos productivos y creativos propios (*poiesis*) más que desde la recepción de la obra. Un giro que hace igual de influyente la recepción de la misma se halla en que estos procesos individuales están mediados por nuestro trasfondo cultural y social. En este sentido, los factores que condicionan la recepción están directamente relacionados con los que condicionan la producción-creación; por ello la propuesta de un acercamiento consciente y propositivo a la recepción. Si el arte es magia entonces la capacidad de hacer cambios de acuerdo a la voluntad se podría observar, en primera instancia, en la modificación de la consciencia de la audiencia que produce la obra *reconfigurando*

⁹ Esta definición tiene su origen en la tradición hermética y se encuentra en el trabajo del ocultista inglés Aleister Crowley, quien la distingue con el término “Magick” de la magia como arte performático. Véase [https://en.wikipedia.org/wiki/Magick_\(Thelema\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Magick_(Thelema)) (consultado 21 de febrero de 2021).

¹⁰ A veces tomada como “el conjunto de todo lo que es” y otras como sinónimo de “planeta tierra” o “universo”.

activamente los signos que la habitan —¿esta operación es capaz de cambiar al mundo?—. Hay implícito en el “pensamiento occidental” (en general, y como observaremos en los pensamientos de Benjamin y Attali en particular) un orden jerárquico que ubica el pensamiento científico por sobre el mágico (aunque a veces se reconozca el primero como derivado histórico del segundo). En el contexto del “debate contemporáneo sobre la colonialidad del pensamiento, las perspectivas decoloniales o el pluralismo epistemológico con pretensiones de simetría intercultural, que está siendo fuertemente debatido a nivel mundial” (Hernández García 2021) es que invito al lector a desacreditar dicha jerarquía y considerar ambos tipos de pensamiento como herramientas vigentes con agencia en mundos distintos.

En el segundo capítulo abordaremos el estudio del *remix* y el *sampleo*, empezando por conceptualizarlos como formas de escritura de “textos sonoros”. Las fuentes consultadas, que utilizan la connotación semiótica del concepto de texto, me han llevado a preferir el término de *literacidad* para caracterizar una faceta del panorama que surge de la producción artística masificada. Como concepto “abarca el manejo del código y de los géneros escritos, el conocimiento de la función del discurso y de los roles que asumen el lector y el autor, los valores sociales asociados con las prácticas discursivas correspondientes, las formas de pensamiento que se han desarrollado con ellas, etc.” (Cassany 2005). En este sentido hablaré de *literacidad neomedial o digital*, para referirme al manejo de los códigos y los géneros de las plataformas y tecnologías digitales o, en suma, de los *nuevos medios* (concepto referente a Lev Manovich y que se aborda en la [sección 1.7](#)).

Estas “nuevas literacidades” emergen del uso de las tecnologías y están condicionadas por su conjunto de *affordances*.¹¹ Tomo este término de James J. Gibson, cuyo uso en el contexto de la psicología perceptiva se ha trasladado a una diversidad de campos como la organología (estudio de los instrumentos musicales) o el estudio de interacciones humano-computadora. En sus palabras:

Las *affordances* del medio ambiente son lo que este ofrece al animal, lo que proporciona u otorga, para bien o para mal. El verbo *afford* se encuentra en el diccionario, el sustantivo *affordance* no. Lo he inventado. Hablo de algo que se refiere tanto al medio ambiente como al

¹¹ Traducido habitualmente como “ofrecimientos”. Uso el término en inglés por tratarse de un categoría desarrollada en un contexto cultural-teórico-histórico particular con la intención de dialogar con el mismo. Por motivos similares empleo los términos de *remix* y *sampleo* (así como sus formas verbales en distintas conjugaciones).

animal de una manera que no lo hace ningún término existente. Implica la complementariedad del animal y el medio ambiente (Gibson 2011, 217).¹²

Para esta tesis el concepto resulta relevante por su naturaleza relacional (que involucra en igual medida al animal y su entorno o, en nuestro caso, a la persona y la tecnología) y por depender simultáneamente de la intención y la necesidad del individuo. A manera de ejemplo, y en una posición representativa de mi perspectiva, tenemos el *beat making* como una práctica que surge de los *affordances* de las tecnologías de producción musical para la manipulación de las grabaciones y la síntesis de sonido; coincido con Crooke (2018) en que “*beat making*” es “el término que mejor engloba la multitud de géneros centrados en la tecnología musical” (4).¹³ Este involucra, a grandes rasgos, la producción de música en géneros como el *hip-hop*, *techno*, *house*, *drum & bass*, entre otros, donde las principales innovaciones tecnológicas que la retroalimentan inciden en las formas de manipular y secuenciar objetos sonoros mediante diversas interfaces.¹⁴

En la expansión de esta práctica he intuido, como segunda hipótesis, que una conversación multitudinaria se despliega en la hibridación de géneros musicales y la cita (o, en una caracterización que mencionaremos más adelante, el *sampleo*) de referentes culturales y contextos produciendo un oleaje discursivo en constante devenir.¹⁵ La emergencia de esta conversación me motivó a proponer la idea de una *composición postaurática* para sintetizar una postura activa frente a la reflexión teórica, misma que discutiré en el tercer capítulo a partir del tejido de los conceptos expuestos y los ejercicios composicionales que llevé a cabo como parte artística de la investigación.

Espero que esta investigación aporte al campo de la tecnología musical el impulso de tomar el contexto cultural como un sistema susceptible de ser *hackeado*¹⁶ gracias a los *affordances* de nuestra literacidad como músicos tecnólogos, atravesados por enormes

¹² “The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. The verb to afford is found in the dictionary, the noun affordance is not. I have made it up. I mean by it something that refers to both the environment and the animal in a way that no existing term does. It implies the complementarity of the animal and the environment.” **De aquí en adelante todas las traducciones son mi responsabilidad, para referencia precisa adjuntaré al pie las citas textuales.**

¹³ “The term which best encompasses the multitude of genres that center music technology”.

¹⁴ Secuenciadores digitales como los que encontramos integrados en los DAW o independientes como Hydrogen o BreakTweaker, o bien nos referimos a hardware como “cajas de ritmos” o también a lenguajes de composición algorítmica (como Tidal Cycles, SonicPi o SuperCollider).

¹⁵ Una aproximación, relevante al trasfondo epistémico de este trabajo, que permite una óptica sobre este devenir, aplicable tanto a la significación como a los procesos sociales, se encuentra en la teoría de la “resonancia mórfica”. En esta, la autorregulación y morfogénesis de los “sistemas” son resultado de la *repetición* de las formas y la resonancia entre formas similares, a través del tiempo y el espacio, configurando y reconfigurando la memoria de estos sistemas a distintos niveles de organización (cf. Sheldrake 2009).

¹⁶ El “*hackeo*” es, en su acepción más general, el uso de la tecnología o conocimientos relacionados para superar un reto con éxito. Véase <https://www.avg.com/es/signal/what-is-hacking> (consultado el 13 de junio de 2021).

imaginarios multimediales, y que proporcione perspectivas que inviten a reapropiarse de la cultura y participar en la conversación colectiva.

1. Apuntes sobre la reproductibilidad técnica

El legado legítimo de las obras de Benjamin no implicaría arrancar sus intuiciones para insertarlas en el aparato histórico - cultural tradicional, ni tampoco “actualizarlas” con una pocas palabras nostálgicas... Por el contrario, consistiría en imitar su gesto revolucionario (Buck-Morss 2014, 78).

En este capítulo reflexionaremos, a partir de las ideas plasmadas en el ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” de Walter Benjamin, sobre algunas mutaciones culturales relacionadas con las tecnologías y soportes de reproducción. Esta vía de pensamiento nos permitirá considerar la valorización y función de la obra de arte frente a su capacidad de distribución masiva. En la estructura de este ensayo nos enfrentamos a un marco conceptual que contrasta categorías místicas, estéticas y económicas, mismas que serán elaboradas para su reapropiación: la *autenticidad* y el *aura*; el *ritual* y el *sacrificio*. La interpretación de esta fuente no es unívoca entre sus exegetas, así que deberemos proveernos de aquello que queda enunciado entre líneas; espacio donde se intuyen indicios de actualidad y posteridad. Implícito en la argumentación de Benjamin encuentro el prototipo de una modalidad artística —el *arte postaurático* (ver [sección 1.6](#))— que se relaciona con la aparición de las “masas urbanas” como sujeto de un nuevo “régimen de percepción” impulsado por los medios de la reproductibilidad técnica (Hansen 2012, 85). A la par de esto, se tejerá un paralelismo con las reflexiones de Attali contenidas en su ensayo “Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música” con la intención de proveer una visión estereoscópica sobre el horizonte de estas mutaciones culturales y políticas, en cuyo oleaje se inserta la práctica que, en el capítulo 3, llamaré *composición postaurática*.

1.1. El ensayo de Benjamin

El uso de Benjamin de conceptos más cercanos a la religión —como el sacrificio humano y el *aura*— se relacionan con su vínculo al judaísmo, su crítica a la teosofía y la suscripción tardía al surrealismo, en el que encontró “un modelo estético para su impulso teológico” que vendría

a permear su pensamiento a la par de su afinidad por el materialismo dialéctico de Marx y Engels (Buck-Morss 1981, 281). Esto lo llevó de la reproductibilidad técnica a “una teoría sobre la condición de la obra de arte en el seno de las sociedades industriales, en su dimensión económico cultural, pero, principalmente, en los modos de significación, proponiendo, en suma, las coordenadas de un nuevo régimen de significación” (Cuadra Rojas 2006, 34).¹⁷ Para interpretar a Benjamin, y enriquecer el uso que en este trabajo daremos a parte de su aparato conceptual, recurriremos a las voces de varios autores, con el objetivo de atisbar la actualidad de su pensamiento y su utilidad para concebir una dislocación artística impulsada por las prácticas de *remix* y *sampleo* en la música.

“La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” es uno de los escritos más comentados de Benjamín y, en consecuencia, su interpretación ha tenido diversas vertientes; sin embargo es considerado unánimemente como un hito en la teoría política del arte y la teoría cinematográfica. Este ensayo fue publicado por primera vez en 1936 durante el exilio de Benjamin en Francia, a consecuencia de la persecución Nazi. En ese entonces el escenario alemán (y, al caso, de toda Europa) era incierto, en la antesala de la revolución socialista o la consolidación del estado fascista. Surgido en un contexto en que el Frente Popular (partido comunista en Francia) se interesaba sólo por el valor propagandístico del arte, mientras sus autores veían, en su acercamiento a los comunistas, una forma de “dotar a sus personas de la posición «políticamente correcta» que no son capaces de distinguir en sus propias obras”, encontramos “su motivación inmediata en la necesidad de plantear en un plano esencial esta relación entre el arte de vanguardia y la revolución política” (Echeverría 2009, 9).

La retórica de este ensayo apunta a una confrontación, hacia el Frente Popular y el “esteticismo tardío de la derecha”, y consiste en “un conjunto de tesis militantes definidas por su valor táctico e intervencionista, más que por su validez como un relato empírico; un manifiesto partidista más que un tratado académico presumiblemente neutral” (Hansen 2012, 77).¹⁸ Aquí Benjamin nos habla de cambios en la producción artística, la experiencia estética y la función social del arte a partir de las técnicas cinematográficas y fotográficas de edición y montaje¹⁹, así como en el alcance masivo que su reproductibilidad hace posible —y que es

¹⁷ Hansen (2012) y Cuadra (2006) leen en Benjamin el auspicio de un cambio de régimen, para una de “percepción” y para el otro de “significación”. Es evidente que hay una relación bilateral entre ambas facultades y, en consecuencia, una fuerte afinidad entre ambas caracterizaciones.

¹⁸ “a set of militant theses defined by their tactical, interventionist value rather than their validity as an empirical account, a partisan manifesto rather than a presumably neutral scholarly treatise.”

¹⁹ Benjamin estaba inspirado por el cine ruso de los años veinte. En particular, la obra de Eisenstein y Vertov, dan sustento a muchas de sus tesis en relación al uso poético y político del medio cinematográfico (Sigüenza 2009).

inédito para obras cuya materialidad y producción está sujeta a la unicidad espacio-temporal (como la pintura, la escultura y la arquitectura)—. A este respecto, y en el contexto de esta tesis, es notable la omisión del caso particular de la música, en la que (de acuerdo a la tradición occidental-europea) una composición se estructura alrededor de su reproducción o, en otros términos, de la actualización de una virtualidad representada por una partitura (Patke 2005, 199). Sin embargo encuentro en esta fuente intuiciones aplicables a la producción musical —mediada por el dispositivo digital— y al panorama presentado por su actual economía política.

En el capítulo sobre la industria cultural en la “Dialéctica de la Ilustración”, Theodor Adorno y Max Horkheimer contestan al ensayo de Benjamin y se explora la vertiente de posibilidades negativas que, de hecho, se actualizaron con el triunfo de la contrarrevolución en Alemania: el uso del arte para fines propagandísticos y de control de las masas (Sigüenza 2009, 28). A pesar de que este orden de circunstancias se consolidó durante la segunda mitad del siglo XX, encuentro un gran valor en las tesis de Benjamin para un ejercicio teórico y práctico que permita imaginar un futuro favorable a la consciencia humana—desde una actualidad en que la industria musical prolifera en la economía política de la repetición (véase *supra*, [sección 2.7](#))—. Para entender la perspectiva del presente trabajo, y referir a Benjamin con la debida justicia histórica, es importante considerar aspectos de su teoría —y mi propio planteamiento— como la apreciación de posibilidades latentes y no como una profecía.²⁰

1.2. Marchitar del aura

La “autenticidad” de una obra se refiere, según Benjamin (2003), a “la quintaesencia de todo lo que en ella, a partir de su origen, puede ser transmitido como tradición, desde su permanencia material hasta su carácter de testimonio histórico” (44). En otras palabras, la autenticidad se ubica en la unicidad espacio-temporal de la obra que establece una relación metonímica con la historia que preserva; esta se manifiesta en las transformaciones físicas de la obra (su envejecimiento) y los cambios en su condición como propiedad. Siendo así, la autenticidad es irreproducible y sólo puede ser verificada por exámenes físico-químicos y registros de propiedad, que dan cuenta de la historia de la obra y lo enmarcan en una

²⁰ Aunque su enunciamiento, como acto mágico, empuje en esa dirección (como toda profecía/planteamiento utópico). Michel Serres confiere un motivo similar al “optimismo” por sobre el seductor “pesimismo inútil”. Véase “Michel Serres: «Pensar és inventar»”, video del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB): <https://youtu.be/bROzxAP5SjQ> (consultado el 2 de marzo de 2021).

tradición. Se trata de algo que la obra desarrolla en el tiempo, que los intereses del comercio del arte buscan distinguir y cuya función “en la crítica de arte permanece unívoca: con la secularización del arte, la autenticidad entra en el lugar del *valor de culto*” (50, énfasis añadido).

Por otro lado, el *aura* resume, para Benjamin (2003), los rasgos de la autenticidad y es “lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (44). Para empezar a esclarecer el significado de este enunciado, hay que anotar a qué se refiere Benjamin al hablar de la reproductibilidad técnica de una obra de arte. En primera instancia está la reproducción de obras auténticas —de la pintura, la escultura, la música²¹ y la arquitectura por ejemplo— en un medio distinto a su soporte intrínseco, permitiendo que se acerquen al individuo en su contexto: “La catedral abandona su sitio para ser recibida en el estudio de un amante del arte; la obra coral que fue ejecutada en una sala o a cielo abierto puede ser escuchada en una habitación” (43). En segunda instancia distingue las obras artísticas cuya cualidad de reproducción técnica es constitutiva a sus medios de producción —como el cine y la fotografía—. ²² En ambos casos, la reproductibilidad técnica de las obras de arte causa, de acuerdo a Benjamin, una de dislocación de la misma hacia un estado distribuido que constituye una de las causas del “marchitar del aura”.

La técnica de reproducción, se puede formular en general, separa a lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva. Y al permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación singular actualiza lo reproducido (Benjamin 2003, 44).

Siguiendo con el tratamiento en sentido negativo, el aura es aquello que se pierde junto a la unicidad y la autenticidad en un contexto en que la obra tiende a la multiplicidad gracias a la reproductibilidad técnica (en las dos instancias mencionadas). Pero no habremos de reducir el aura a ninguno de estos conceptos, pues el aura es una *experiencia* —un acontecer— sobre la que Benjamin busca una nueva actualidad, como veremos más adelante. Otro aspecto que Benjamin (2003) usa para caracterizar el marchitar del aura es el carácter inacabado de una obra de arte sujeta a la reproductibilidad técnica, misma que da lugar a la posibilidad de una postproducción sin fin —en contraposición a obras de “una pieza” como la escultura griega que aspiraba a plasmar “valores eternos”—, hecho que apunta a la inevitable “decadencia de la plástica” (60). En el mismo texto encontramos el siguiente pasaje sobre el aura, que nos ofrece una primera definición positiva:

²¹ Pensando la música en el sentido restringido de “una interpretación sonora en vivo, vocal o con instrumentos acústicos”, misma que puede ser sujeta a la reproductibilidad técnica a través de la grabación.

²² Esta instancia incluye la producción de música electrónica o basada en *sampleo* (véase [sección 1.9](#)).

¿Qué es propiamente el aura? Un entretreído muy especial de espacio y tiempo: aparecimiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar. Reposando en una tarde de verano, seguir la línea montañosa en el horizonte o la extensión de la rama que echa su sombra sobre aquel que reposa, eso quiere decir respirar el aura de estas montañas, de esta rama (Benjamin 2003, 47).

En las obras de Benjamin que tratan el aura se encuentran, *grosso modo*, dos caracterizaciones: una experiencia de lejanía (como en el fragmento anterior) y una percepción que otorga al fenómeno la capacidad de “devolver la mirada” —que se encuentra en su obra “Sobre algunos motivos en Baudelaire”— (Hansen 2012, 106). El aura de una obra de arte —en la connotación del ensayo sobre la reproductibilidad, vinculada a la tradición, la unicidad espacio-temporal y el concepto de autenticidad— se refiere a una experiencia de lejanía que la distingue con un “hermoso semblante” (104). Según Hansen, atendemos aquí a una operación con la que Benjamin intenta llevar el concepto místico de “aura” a una categoría estética (en decadencia) con el objetivo de introducirla a los debates marxistas (105).

El sentido del aura, que informaba su uso a principios del siglo XX, es rastreado en el arte, por Juan Antonio Ramiez (2009), en la aureola o nimbo que, en el arte religioso de la tradición occidental, rodea la cabeza de los santos (163) y en una materia etérica que, según los teósofos, rodea al cuerpo humano y podía ser percibida por los videntes, bajo ciertas condiciones, a manera de capas luminosas (165). Una dimensión “antropológica, perceptual-mnemónica y visionaria” del aura se encuentra en la obra de Benjamin, por primera vez en sus escritos sobre el *hashish* y, más sistemáticamente, en su “Pequeña historia de la fotografía” (Hansen 2012, 106). En este contexto, se trata de una aparición fantasmagórica del pasado que “se proyecta en el presente y hiere al observador”,²³ no como una “propiedad inherente de personas u objetos, sino perteneciente al *medio*²⁴ de percepción” (107).²⁵

La concepción de la experiencia aurática participa en la labor de Benjamin de “teorizar las condiciones de posibilidad de la experiencia (en el enfático sentido de *Erfahrung*²⁶) en la modernidad” (Hansen 2012, 105),²⁷ tomando sus “rasgos sobresalientes —la disyunción temporal, la confrontación conmocionada con un yo ajeno— como asimétricamente entrelazados en lugar de simplemente incompatibles con la reproducibilidad tecnológica y la

²³ “projects into the present and (to invoke Roland Barthes) ‘wounds’ the beholder”.

²⁴ Aquí “medio” se refiere al uso filosófico dado por Hegel y Herder, de una sustancia o agencia —tal como lenguaje, escritura, pensamiento, memoria— que media y constituye el significado (Hansen 2012, 108).

²⁵ “inherent property of persons or objects but pertains to the medium of perception”.

²⁶ Término en alemán originalmente usado por Benjamin.

²⁷ “theorize the conditions of possibility for experience (in the emphatic sense of *Erfahrung*) in modernity”.

recepción colectiva” (113).²⁸ Para comprender este proyecto benjaminiano, es necesario considerar los matices de su concepto de “experiencia”:

Erfahrung, con sus raíces etimológicas de *fahren* (cabalgar, viajar, cruzar) y *Gefahr* (peligro, riesgo), no tiene tanto una connotación empirista como su contraparte inglesa [o latina] ya que enfatiza la precaria movilidad del sujeto, más que una posición estable de la percepción vis-à-vis un objeto. Benjamin, al teorizar las condiciones de posibilidad de *Erfahrung* en la modernidad, había vinculado su declive histórico con la proliferación de *Erlebnis* (experiencia inmediata pero aislada) en las condiciones del capitalismo industrial; en este contexto, *Erfahrung* llegó a implicar de manera crucial la capacidad de la memoria —individual y colectiva, tanto involuntaria como cognitiva— y la capacidad de imaginar un futuro diferente (Hansen 2012, xiv).²⁹

En este sentido, el “marchitar del aura” sería consecuencia de la expansión de *Erlebnis* y, siendo así, ¿qué lugar hay para *Erfahrung*? Benjamin ve en la multiplicidad de la obra de arte un alcance que se corresponde con el impulso de las masas por “acercarse las cosas espacial y humanamente” (Benjamin 2003, 47); movimiento que desvaloriza el “aquí y ahora” de la obra, que es donde Benjamin ubica autenticidad (42) y frente al cual tiene lugar la experiencia del aura (en los dos sentidos positivos descritos anteriormente). Podemos llegar a esta conclusión, en primera instancia, a partir de un principio del mercado: a mayor oferta el valor tiende a bajar. Pero Benjamin está impulsado a esta conclusión por otro argumento, relacionado a la nueva modalidad de percepción que se desprende de la mediación tecnológica, que le llevó a escribir:

Se han aislado y vuelto analizables cosas que antes nadaban confundidas en la amplia corriente de lo percibido. El cine ha tenido como consecuencia una profundización parecida de la percepción en toda la amplitud del mundo de lo significativo, primero en lo que respecta a lo visual y últimamente también a lo sonoro (Benjamin 2003, 84).

Cuando habla de esta profundización perceptiva, Benjamin (2003) está pensando en lo que se revela a la percepción, suponemos a manera de *affordance*, gracias a la cámara lenta o la magnificación de la imagen: “al investigar ambientes banales bajo la conducción genial del lente, el cine incrementa, por un lado, el reconocimiento de las inevitabilidades que rigen nuestra existencia, pero llega, por otro, a asegurarnos un campo de acción inmenso e

²⁸ “salient features of auratic experience—temporal disjunction, the shocklike confrontation with an alien self—as asymmetrically entwined rather than simply incompatible with technological reproducibility and collective reception”.

²⁹ “*Erfahrung* —with its etymological roots of *fahren* (riding, journeying, cruising) and *Gefahr* (danger, peril)—does not have as much of an empiricist connotation as its English counterpart, inasmuch as it stresses the subject’s precarious mobility rather than a stable position of perception vis-à-vis an object. Benjamin, theorizing the conditions of possibility of *Erfahrung* in modernity, had linked its historic decline with the proliferation of *Erlebnis* (immediate but isolated experience) under the conditions of industrial capitalism; in this context, *Erfahrung* crucially came to entail the capacity of memory—individual and collective, involuntary as well as cognitive—and the ability to imagine a different future.”

insospechado” (85). Se trata de una mediación tecnológica que no sólo revela detalles, usualmente relegados al inconsciente, sino que abre nuevos mundos.

¿Cómo habremos de entender, entonces, el marchitar del aura de cara a una concepción propia de lo *postaurático*? A partir de su análisis del concepto del aura y su papel en el arte contemporáneo, Ramírez (2009) nos señala que “no hay nada, en fin, en el universo del arte que no posea su estatuto mítico, ni operación creativa que no se trabaje su propia aura metafórica” (190). Por su parte, Brea (1991) sentencia que fue Marcel Duchamp quien en 1917, al enviar al Salón de los Independientes un urinario invertido con el título “Fuente” firmado por R. Mutt, “ejecutó el más crucial experimento de liquidación del aura” (7). El arte de las vanguardias trató el tema del aura en más de una manera (cf. Ramírez 2009, cap. 6), pero sus artistas no constituyen la *masa* urbana que Benjamin hace sujeto del nuevo régimen de percepción-significación.³⁰ Sin embargo, la obra de los artistas de vanguardia atienden en numerosas ocasiones al “desbordamiento-rebasamiento del lugar del arte en favor de la inundación generalizada de los mundos de vida” (Brea 1991, 5). Tal vez se trata de un arte *kamikaze* que busca dejar la aureola de su autoridad, su corona, y ceder el trono a los mundos de vida en la experiencia de las masas. Si tomamos esta vía de problematización, llegamos a la pregunta de cómo caracterizar este nuevo régimen (que se aleja del concepto común de “arte”) fundado en el marchitar del aura.

O mejor, desde que ese halo imaginario, fundado en la credibilidad de un mito moderno por excelencia, el de la unicidad como dominio del origen, ha cedido su lugar a otro más liviano y efímero, a un aura fría que se apega a su mera superficie sólo en tanto se verifica un rito colectivo, público: el de su multiplicación sistemática. Sólo en tanto se cumple la ceremonia de la comunicación de su valencia, de su potencial de valor, a través del rito de la reproducción al infinito (Brea 1991, 5).³¹

Según Brea (1991), el acercamiento de la obra (espacial y humanamente) a las masas da lugar, más que a un marchitar del aura, a un “aura fría” que, en última instancia, refiere a una mutación del arte que designa el paso “para la experiencia artística, del mito al puro rito, de la trascendentalidad en el discurso a la rala inminencia en el concurso. Del viejo aura elevado por la fe, a la fría decisión seducida de participación ceremonial en el consenso mediático, eléctrico, que da nuevo signo a la experiencia estética” (6).³² Visto como causa del marchitar

³⁰ Hansen (2012) demuestra que Benjamín estructura su concepto de “la(s) masa(s)” a partir de una dicotomía con el aura y agrupa otros conceptos en torno a la misma oposición: distancia y cercanía, singularidad y multiplicidad, imagen y copia, valor de culto y valor de exhibición, recepción individual y recepción colectiva simultánea, contemplación y distracción (91).

³¹ Contrástese esto con el fenómeno de los memes de Internet.

³² Cabe señalar que “el arte” del que parte Benjamin está inmerso en la economía política de *la representación* de Attali (1995), que describiremos más adelante. El carácter trascendente señalado aquí por Brea (1991) se puede

del aura, Benjamin (2003) relaciona este estado de las cosas con “una percepción cuyo ‘sentido para lo homogéneo en el mundo’ ha crecido tanto, que la vuelve capaz, gracias a la reproducción, de encontrar lo homogéneo incluso en aquello que es único” (48). En la doble tendencia de las masas, de homogeneización y acercamiento, encuentro un guiño hacia la reapropiación de la cultura: traída la obra al terreno mundano, su aura se hace profanable, se hace “un efecto de campo que se genera en la velocidad circulatoria, en la comunicación [...], sometido a reglas versátiles de producción y desciframiento que dependen de la roturación variable de los trazados circulatorios” (Brea 1991, 7). Encontramos un análisis, que lleva a conclusiones similares, con Bolívar Echeverría:

En la obra de arte alterada constitutivamente por su compromiso con la exhibición, Benjamin observa lo que sería la posibilidad más prometedora en medio del proceso de metamorfosis radical que vive el arte en su época: que la nueva técnica que se esboza en la producción de bienes en general llegue a ser concretada como tal primeramente en la esfera de la producción artística, y que esto suceda en una práctica del arte que esté entregada completamente a satisfacer en la vida cotidiana la necesidad de una experiencia estética mundana o terrenal, «materialista» (Echeverría 2009, 17).

La lectura que hace Echeverría (2009) pone énfasis en la retroalimentación entre los medios de producción artística y las necesidades de un arte emancipado (o de emancipación) que se me figura como “una manifestación rupturista en relación a nuestros conceptos de arte tradicionales, de continuidad vanguardista, que está sedimentando las bases conceptuales para repensar el sentido y la función social del arte (Argemí 2010, 1).

La consecuencia sería un arte que abandona los estratos superiores de la industria cultural para instalarse masivamente en los cuerpos como experiencia estética, en un diálogo mundano, y que constituye un aparato de potencial político. La entrada del arte a una conversación masiva que en la música, de acuerdo a la segunda hipótesis planteada en la introducción de este escrito, corresponde con la hibridación de géneros —de la música electrónica y basada en el *sampleo*— y la explícita intertextualidad de las prácticas que recontextualizan fragmentos de otras grabaciones.

Como hemos visto, el “marchitar” o “destrucción” del aura es un proceso de muchos matices. Las tesis de Benjamin (2003) apuntan a una coyuntura y sus latencias; no subestima la experiencia aurática —sino que busca la posibilidad de la experiencia (*Erfahrung*) que se correlaciona con esta— y su acto consiste en apuntar hacia las posibilidades emancipatorias de la modalidad masiva de percepción que llamaremos lo *postaurático*, un espacio de “aura

asemejar, en mi opinión, a la simulación del sacrificio y la propuesta de una armonía del mundo que Attali (1995) hace parte de *la representación*.

fría” — retomando el concepto de Brea (1991)— que se despliega a partir del marchitar del aura, para, en palabras de Attali (1995), “atrapar uno de los aspectos de la utopía como realidad en construcción, y para no intentar recomponerla toda entera a partir de ese débil indicio” (197).

Ya contamos con lo esencial para elaborar nuestra noción de *arte postaurático*, pero antes de ello, en las siguientes secciones, abordaremos brevemente otros conceptos benjaminianos y empezaremos a trazar algunas resonancias con Attali (1995).

1.3. El valor y la técnica

La existencia aurática de la obra de arte se relaciona, para Benjamin (2003), intrínsecamente con su función ritual (y claro, también con el mercado del arte y su construcción del prestigio) (49). Al respecto, menciona que “el valor único e insustituible de la obra de arte ‘auténtica’ tiene siempre su fundamento en el ritual. Este puede estar todo lo mediado que se quiera pero es reconocible como un ritual secularizado incluso en las formas más profanas del servicio a la belleza” (49). Benjamin refiere más adelante que la función ritual del arte, asociada inicialmente a la “magia” y el “culto” primitivo, persiste, en su forma secular, en el *art pour l’art* que caracteriza como una “teología del arte” (50). Mientras “Adorno había juzgado [el *art pour l’art* como] una alternativa positiva a la cultura de masas”, Benjamin sostenía que el mismo “era el paralelo estético del facismo” (Buck-Morss 1981, 296). Este es un argumento cuestionable de parte de Benjamin, pero toma otro matiz si recordamos que la retórica de Benjamin, en su ensayo sobre la reproductibilidad, involucra tesis definidas por su valor táctico y coyuntural.³³

El aura de la obra de arte, en el contexto del ritual, cumple una función para el culto (religioso o secular) que se debilita con su marchitar dando paso a una nueva función. En palabras de Benjamin:

[...] la reproductibilidad técnica de la obra de arte libera a ésta de su existencia parasitaria dentro del ritual. *La obra de arte reproducida se vuelve en medida creciente la reproducción de una obra de arte compuesta en torno a su reproductibilidad.* [...] Pero si el criterio de autenticidad llega a fallar ante la producción artística, es que la función social del arte en su conjunto se ha trastornado. En lugar de su fundamentación en el ritual, debe aparecer su fundamentación en otra praxis, a saber: su fundamentación en la política (Benjamin 2003, 51; énfasis añadido).

³³ Véase *supra*, p. 14, la cita de Hansen (2012, 77).

Este panorama se complementa con los dos tipos de valores de uso que Benjamin (2003) distingue: el valor ritual (o de culto) y el valor de exhibición.³⁴ A su vez, señala que en toda obra de arte, a lo largo de la historia, se presenta “una oscilación entre ambos tipos contrapuestos” (52). El valor de ritual está en una la función mágica³⁵ que “prácticamente exige que la obra de arte sea mantenida en lo oculto” (53), contraponiéndose al valor de exhibición que depende de la capacidad de la obra de ser exhibida a otros. En palabras de Bolívar Echeverría:

De acuerdo al primero de ellos [el valor ritual], la obra vale como testigo o documento vivo, como fetiche dentro de un acto «cúltico» o una ceremonia ritual, de la reactualización festiva que hace la sociedad del acontecer de lo sobrenatural y sobrehumano dentro del mundo natural y humano. De acuerdo al segundo [el valor de exhibición], la obra vale como detonador de una experiencia profana de la contingencia que habita en la necesidad del mundo humano-natural, la experiencia de la belleza estética (Echeverría 2009, 11).

El señalamiento clave de Benjamin sobre estos términos es que “la transición del primer tipo de recepción artística al segundo determina el decurso histórico de la recepción artística en general” (52). La distinción entre el valor ritual y el de exhibición se acentúa cuando Benjamin habla de dos tipos de técnica de reproducción, una que evoca a la “prehistoria” y la otra a la era industrial. Al respecto menciona que:

Lo que guía a la primera técnica es el “de una vez por todas” (y en ella se juega o bien un error irremediable o bien un sacrificio sustitutivo eternamente válido). Lo que guía a la segunda es, en cambio, el “una vez no es ninguna” (y tiene que ver con el experimento y su incansable capacidad de variar los datos de sus intentos). El origen de la segunda técnica hay que buscarlo allí donde, por primera vez y con una astucia inconsciente, el ser humano empezó a tomar distancia frente a la naturaleza. En otras palabras, hay que buscarlo en el juego (Benjamin 2003, 56).

En apariencia, para Benjamin, la primera técnica evoca las prácticas de un culto religioso. Tomando como ejemplo la tradición judeocristiana, interpreto el “sacrificio sustitutivo eternamente válido” —véase *supra*— como un desplazamiento de agencias corporizadas (propias del individuo, la sociedad y la naturaleza) hacia la entidad descorporizada de “Dios”. El efecto de esto es, a mi juicio, una condición de servidumbre. En contraste, la segunda

³⁴ “Valor de uso” y “valor de cambio” son conceptos que deben ser tomados en su sentido marxista. “El valor de uso es el valor que un objeto tiene para satisfacer una necesidad. Este concepto se refiere a los rasgos de las cosas gracias a los cuales nos son útiles para la satisfacción de cualquier tipo de necesidad, desde las más biológicas como comer, hasta las más espirituales como las que se refieren al ocio y el mundo de la cultura. El valor de cambio es el valor que un objeto tiene en el mercado, y se expresa en términos cuantitativos, medidos por el dinero. Dos objetos con diferente valor de uso pueden tener el mismo valor de cambio si así lo determina las leyes del mercado, por ejemplo un ordenador puede costar lo mismo que una moto” (Echegoyen Olleta s/f).

³⁵ He planteado en la introducción darle una valencia no arcaizante al concepto de “magia”. Aquí Benjamin lo refiere coincidiendo en lo fundamental con la definición que dí entonces: “el arte y la ciencia de provocar cambios de acuerdo a la voluntad” (cf. Benjamin 2003, 55).

técnica nos remite indirectamente a la ciencia que, como el juego, involucra un proceso de experimento y variación. La analogía explícita con el juego invita a concebir un acto que no necesita de un propósito “elevado”. El juego es a la vez secular, profano e inocente (encontraremos esta idea nuevamente al hablar de la *composición* de Attali). La segunda técnica de Benjamin depende de la mediación de las máquinas en la interacción entre humano y naturaleza, en busca de una “interacción concertada” mientras que la primera técnica establece un relación directa y de dominación con la naturaleza (Benjamin 2003, 56). Como mencioné en la introducción, parto de la hipótesis de que, en nuestro caso, la segunda técnica atañe a la mediación del dispositivo informático —mismo que comprende el acoplamiento entre la computadora y las redes, en particular Internet—. En la producción artística por lo general conviven ambas técnicas, sin embargo la función decisiva del arte “actual”, según Benjamin, radica en esta interacción concertada (56) y que, en el caso del cine, “sirve para ejercitar al ser humano en aquellas percepciones y reacciones que están condicionadas por el trato con un sistema de aparatos cuya importancia en su vida crece día a día” (56). Y es que el papel de este acondicionamiento en la historia es contingente a la capacidad de adaptación individual y social, lo que desembocó en las contrastantes lecturas que, del fenómeno de la reproductibilidad técnica y el aura, tuvieron Adorno y Benjamin. Al respecto, este último menciona que “la servidumbre al servicio del mismo [sistema de aparatos] sólo será sustituida por la liberación mediante el mismo cuando la constitución de lo humano se haya adaptado a las nuevas fuerzas productivas inauguradas por la segunda técnica” (57). Retomaremos una idea similar al plantear, en el siguiente capítulo, la paradoja de usar las imágenes que nos colonizan para emanciparnos.

1.4. El sacrificio y su representación

Las ideas de Benjamin sobre el ritual y sacrificio encuentran resonancia en el ensayo sobre la economía política de la música de Jacques Attali. Ambos autores piensan desde la historia y epistemología occidental europea; uno más inclinado a la estética mientras el otro a la economía. Ubican, de manera similar, un “pasado” en el que la música sirvió principalmente al culto como forma arcaica de estructuración del poder hacia un presente moldeado por la cultura burguesa y el capitalismo. En un gesto similar al de Attali (1995), cuando este explica que sus “etapas” o eras no corresponden a una trayectoria lineal del tiempo (33), Benjamín (2003) señala que lo relevante (para una consideración dialéctica como la que pretende) son las tendencias de una técnica frente a otra, y no su cronología histórica: ambas técnicas

conviven al mismo tiempo en el presente y en la creación de toda obra de arte (55). Lo que observamos en ambos autores es que sus categorías no buscan establecer secuencias históricas, sino “comprender la historia del presente, o el presente como historia, e imaginar diferentes futuros cuyas potencialidades pueden estar enterradas en el pasado” (Hansen 2012, xvii).³⁶

La tesis central de Attali (1995) es que la música consiste en la domesticación del ruido y anticipa, desde la cultura, cambios a nivel de la economía política. Como primera etapa de su recuento,³⁷ Attali (1995) describe la función sacrificial de la música: “significa simbólicamente la canalización de la violencia y de lo imaginario, la ritualización de un homicidio que sustituye a la violencia general, la afirmación de que una sociedad es posible sublimando los imaginarios individuales” (43). De acuerdo a esta etapa o función, la música es esencialmente indisociable de la *religión*³⁸ y su acción parece ser contraria al marchitar del aura, en la medida da pie a un proceso de “sublimación”.³⁹ Cuando Benjamin (2003) nos habla del “acto culminante” de la primera técnica —el sacrificio humano— y su “finalidad” —el dominio del hombre sobre la naturaleza— (56), encontramos una afinidad muy cercana a la economía política del *sacrificio* attaliano: la dominación es ejercida sobre el ruido o, en otras palabras, sobre el caos de la sociedad y la naturaleza mediante un sacrificio ritual que “sustituye la violencia y sublima los imaginarios individuales”. Hay que considerar la posibilidad de que otras tradiciones y epistemologías de servirse del sacrificio en formas, tal vez, liberadoras —pensemos en la filosofía budista por ejemplo—. Por sobre la función sacrificial-ritual, enfocada al mantenimiento de un culto —como Benjamin señala en el caso del facismo— propongo imaginar una función mágica-artística que trata de la creación de mundo y el devenir de la consciencia holística.

³⁶ “understand the history of the present, or the present as history, and to imagine different futures whose potentialities may be buried in the past.”

³⁷ Attali (1995) dispone su recuento histórico de la economía política de la música en cuatro etapas o eras dispuestas sucesivamente en su escrito: *el sacrificio, la representación, la repetición y la composición*. Mantendré la convención de escribirlas en cursivas para distinguirlas, como conceptos attalianos, de otras de sus acepciones.

³⁸ Descomponiendo la palabra en su prefijo *re-* (intensidad o repetición), *ligare* (ligar o amarrar) y sufijo *-ion* (acción o efecto) obtenemos su significado etimológico: “acción o efecto de ligar fuertemente”, que es lo que sucede al “sublimar los imaginarios individuales” a través de un culto.

³⁹ La sublimación es, en la física, el proceso de cambio de estado sólido a estado gaseoso, sin pasar por el líquido. Como categoría estética “sublime” se refiere a una belleza extrema. Aquí, la sublimación nos remite a una elevación, mediante el sacrificio, de lo individual (lo sólido) hacia a lo colectivo (lo gaseoso, elevado o hermoso).

Posteriormente, en *la representación*, Attali (1995) plantea que este acto de dominación sucede en la proclamación del dominio de la naturaleza a través de la armonía y la ciencia⁴⁰ por parte de la sociedad burguesa industrial para reafirmar la armonía y legitimidad de su propio mundo:

[...] la música es a la vez entendida, razonada, construida. Pone en relación Poder, Ciencia y Tecnología. Está arraigada en el mundo, es una tentativa de pensar la creación humana como conforme a la naturaleza: "El vocablo armonía revela exactamente su aire semántico: número, artefacto, felicidad, lenguaje y mundo" (Michel Serres) (Attali 1995, 93).

Con la llegada de la economía-política de *la representación* se trata de “reemplazar la ritualización perdida de la canalización de la violencia por el espectáculo de la ausencia de violencia” (72). En *la representación* la experiencia estética de la música se lleva a un espectáculo para hacer creer en una armonía perdurable implantada por el ser humano.

Igualmente, continuando la identificación de cruces entre la teoría de ambos autores, la preponderancia del valor de exhibición de Benjamin se hará evidente en la siguiente etapa de la economía política de Attali (1995): *la repetición* (véase *infra*, [sección 2.7](#)).

1.5. Magia vs política

Echeverría hace referencia a las connotaciones que tiene lo mágico-religioso en el ensayo de Benjamin y que se concibe en la esfera⁴¹ de un culto organizado cuando dice que “el arte que corresponde a este nuevo tipo de masificación en libertad, el arte pos-aurático⁴² —que para quienes no quieren despedirse del aura sería un post-arte o un no-arte sin más—, es así un arte en el que lo político vence sobre lo mágico-religioso” (Echeverría 2009, 21). Me interesa en este punto retomar el giro, que he presentado en la introducción, del concepto de *magia* como “el arte y la ciencia de causar cambios de acuerdo a la voluntad”. En este sentido, se torna apremiante dilucidar si el acto mágico es algo que se pierde en el *arte postaurático* llevándonos a un arte hedónico y vacío, lejano a cualquier intención volitiva⁴³ y cuya manifestación corporizada se encuentre en un conjunto de experiencias efímeras enajenantes.

⁴⁰ Aunque para Benjamin la ciencia sólo aparenta dominar la naturaleza desde el punto de vista de la *primera técnica* (donde culto y técnica están entremezcladas). Sin este aspecto, la ciencia se presenta como juego. (Benjamin 2003, 56)

⁴¹ O, más específicamente, en la *semiosfera*. Este concepto será discutido en la [sección 2.2](#).

⁴² La noción que estamos construyendo de lo “postaurático” no se sigue necesariamente de lo que Echeverría (2009) expresa con el término, ni de los matices que el mismo adquiere en Brea (1991). La propuesta que se está delineando surge de intuiciones propias que resuenan con ambos autores, por lo que se sugiere juzgarla de manera independiente.

⁴³ Aquí el pleonasma es particularmente importante para enfatizar la agencia mágica.

En el siguiente capítulo ubicaré una instancia del *arte postaurático* en la *literacidad neomedial* del *remix* y el *sampleo*. Por lo pronto, recordando el planteamiento del *arte postaurático* con una conversación masiva (ver *supra*, [sección 1.2](#)), consideremos la manipulación de la palabra y el verbo como un poder mágico capaz de movilizar a las masas y escribir la historia; capaz de conectarnos empáticamente con un interlocutor y de interactuar con el inconsciente durante el psicoanálisis; es la manera en que se hacen hechizos⁴⁴ en tradiciones mágicas y se dialoga con entidades de otros órdenes sistémicos en tradiciones chamánicas⁴⁵. Así, el *arte postaurático*, que partiera del arte reproducible como objetivación de la memoria cultural, significaría un retorno de las *agencias mágicas* a las masas en forma de una conversación (a veces anónima) que se da a través de textos, grabaciones, imágenes y toda la variedad de objetos neomediales (eje de la reflexión de Lessig (2008) al plantear la idea de una cultura de lectoescritura) y que da la posibilidad de *reconfigurar la memoria cultural y la significación*. Cuando Attali (1995) habla de la música como domesticación del ruido, pienso en la creación a partir de una potencialidad pura. En este sentido, la reproductibilidad de una obra no reduce su capacidad de efectuar cambios (en la conciencia de la audiencia o en los discursos contextuales) sino que la incrementa en la medida en que la agencia mágica se desplaza fuera del culto organizado, de una industria cultural, hacia las masas. En este escenario lo político se nutre de lo mágico.

1.6. Arte postaurático

Hasta ahora hemos pasado transversalmente por la caracterización de lo que propongo concebir como *arte postaurático*: el arte que muta en una conversación que cimenta el movimiento de la agencia mágica hacia las masas. Para acotar esta noción propia de arte postaurático, derivada de las secciones anteriores, empezaré por agrupar los apuntes que hemos hecho respecto a la mutaciones del arte:⁴⁶

- Es intrínsecamente reproducible, lo que implica que como experiencia y objeto no tiene un lugar único en espacio-tiempo.

⁴⁴ Sus componentes léxicos son *facere* (hacer) y el sufijo *-icio* (semejanza). Esto nos da algo “semejante a hacer”, en general a través de la palabra. En inglés la palabra para hechizo es *spell*, que se puede traducir literalmente como *deletrear*.

⁴⁵ El concepto “chamán” es desafortunado por su carácter epistemicida —al intentar englobar a un sin número de tradiciones, cosmovisiones y prácticas no homologables—, sin embargo lo utilizo aquí por su referencialidad en el imaginario. De acuerdo a la antropología occidental, en la epistemología de las “tradiciones chamánicas” existe la posibilidad de un diálogo con los “espíritus” o “fuerzas naturales” que, en un ejercicio decolonial, llamo “entidades de otros órdenes sistémicos”.

⁴⁶ En la [sección 3.1](#) retomaremos esta idea para remixearla con la composición de Attali. Para lo que sigue usaremos los conceptos attalianos para contrastar esta propuesta de arte postaurático.

- No depende de un agente legitimante central.
- Su valor se concentra en el uso/exhibición para la experiencia estética: es “abiertamente profano” (y profanable).
- Tiene una función política inherente a su alcance masivo.
- Se relaciona con la mediación tecnológica de un “sistema de aparatos”.
- Su práctica tiene los matices del experimento y el juego.

Si planteáramos “lo postaurático” como una faceta o etapa de la dinámica cultural (imitando a Attali) caracterizada por el marchitar del aura, empezaría buscando instancias cuyas las prácticas artísticas contemporáneas (relacionadas con los *nuevos medios* e Internet como plataforma) que parten del arte reproducible y que llevan latente el potencial de subvertir la cultura y la economía política de *la repetición* —que, hasta que la discutamos en la sección, pensaremos como la representada por la industria musical que se desprendió de la comercialización de música en soportes de reproducción—. En cuyo caso la operación consiste en asimilarlo a la era de la composición planteada por Attali (1995), misma que será realizada en la [sección 2.8](#).

El arte postaurático, aquí, no es una etapa cronológica en la “evolución del arte” y menos corresponde a una descripción extensiva de la actualidad, como podemos constatar en la vitalidad de prácticas artísticas sujetas a la autenticidad y el aura como la pintura y la escultura. Por otro lado, existen instituciones legitimadoras como publicaciones arbitradas, museos, listas de reproducción en plataformas de streaming, festivales de música, la Academy of Motion Picture Arts and Sciences, el premio Pulitzer, los espacios en televisión y radio, etc., de las que el arte no está emancipado y en las que el arte se mantiene en las “alturas” de un culto secular. Todas estas instituciones son instancias que establecen jerarquía en la valorización de las obras de arte, a través de lo que Eduardo Navas (2012) llama el *aura espectacular*.

Para intentar (o atentar) una definición sucinta del arte postaurático propongo empezar por el *remix* de una cita de Benjamin,⁴⁷ contraponiendo los términos de cuantificación: *el aparecer múltiple de una cercanía, por más lejana que pueda estar*. Esto sitúa el arte postaurático en la multiplicidad de una experiencia (cercanía) ajena (o lejana). En términos de la recepción de una pieza musical —podemos formular— esto equivale al acceso a la

⁴⁷ “¿Qué es propiamente el aura? Un entretreído muy especial de espacio y tiempo: *aparecimiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar.*” (Benjamin 2003, 47; énfasis añadido)

convención interna de la misma (por su alusión a contenidos en la memoria cultural y la capacidad inherente a ser reapropiada, como veremos en la siguiente sección), es decir, la capacidad de decodificarla,⁴⁸ mientras que una obra aurática depende de una codificación especializada que está en función de su condición auténtica que consiste de una configuración única —es “de una pieza” terminada (ver *supra*, p. 16)—, un acceso limitado (por su no reproductibilidad) y su legitimación por un registro histórico —que en muchos casos condiciona su recepción al producir con una experiencia aurática—. En este sentido, *el arte reproducible se vuelve postaurático al abrir un diálogo con la audiencia a nivel creativo gracias al affordance de remixarla*.

1.7. Los nuevos medios y la técnica digital

La masificación de la experiencia que caracteriza al arte postaurático se hace tangible desde finales del siglo XX con la llegada de la revolución digital y el auge de los *nuevos medios*. Lo digital es el sello característico de la producción cultural y las categorías de hardware y software han venido a reconfigurar el entendimiento del mundo pues “hablar de información y de código es, en nuestros tiempos, hablar también de recursos naturales e incluso de la vida” (García Castilla 2015, 71). Un efecto importante es que la digitalización ha permitido la producción de herramientas y reproducción de obras de arte a costos y tiempos insignificantes. Este cambio cuantitativo (en costos, tiempos y alcances) ha dado pauta a cambios cualitativos (estéticos, perceptuales y políticos) notables. Álvaro Cuadra nos dice que a partir del mismo:

[...] emerge un horizonte de comprensión que nos muestra los abismos de una “mutación antropológica” en la que estamos inmersos. Asistimos, en efecto, a una transformación radical de nuestro “régimen de significación”: El actual desarrollo tecnocientífico, materializado en la convergencia de redes informáticas, de telecomunicaciones y lenguajes audiovisuales ha hecho posible un nuevo nivel de reproducibilidad tanto en lo cualitativo como en lo cuantitativo, a esto hemos llamado: “hiperreproducibilidad”. (Cuadra Rojas 2006, 45)

Con el concepto de hiperreproducibilidad, Cuadra enfatiza las implicaciones en el “régimen de significación” de este “nuevo nivel de reproducibilidad”. Las nociones de reproductibilidad técnica y aura de una obra de arte con las que trató Benjamin están hoy exacerbadas en el contexto de los *nuevos medios*. Cuadra identifica en el ensayo de Benjamin el esbozo de un cambio en los modos de significación vinculado a la transformación de los modos de

⁴⁸ De la misma manera en que “hablando se entiende la gente” (dicho popular). Compartir un lenguaje significa también dialogar a partir de un conjunto de intertextos que median y hacen posible la decodificación de los mensajes.

percepción influidos por las nuevas técnicas. Estos constituyen el eslabón que conecta los cambios en los medios de producción con los cambios culturales: percibimos los objetos culturales como un flujo de información. Los “nuevos modos de significación” pueden verse desarrollados en las prácticas artísticas contemporáneas, en particular aquellas cuyo formato y lógica dependen de los *nuevos medios*.

El concepto de “nuevos medios” constituye una categoría que ha servido a diversas investigaciones para referir el cambio cualitativo que caracteriza el nuevo régimen de significación en una forma más madura. Los podemos caracterizar enunciando cinco principios (Manovich 2001) que tomamos como definitorios de la técnica digital:

1. **Representación numérica.** Todo objeto de los nuevos medios es producido digitalmente o por digitalización de un objeto análogo. Este proceso está caracterizado por el muestreo y la cuantización. El muestreo es la descomposición del objeto en unidades discretas. La cuantización se refiere a la representación de las muestras por valores numéricos que permiten la descripción del objeto por una función matemática y su manipulación mediante algoritmos computacionales. La representación digital de un objeto medial lo hace reproducible a un nivel ontológico por la identidad que las copias comparten como información.⁴⁹
2. **Modularidad.** Los objetos de los nuevos medios están compuestos por partes que mantienen su independencia e identidad, y a su vez pueden formar parte de otros objetos de orden superior. Esto permite, por ejemplo, modificar una parte del objeto sin alterar su estructura global.
3. **Automatización** de distintas operaciones involucradas en la creación del objeto medial, prescindiendo en parte de la intencionalidad humana a nivel bajo (operaciones a nivel sintáctico) o alto (operaciones a nivel semántico).
4. **Variabilidad.** Estos objetos, como consecuencia de los principios anteriores, son capaces de actualizarse. Su tendencia no es reproducirse idénticos, sino ser modificados en su interacción con el usuario (ya sea mediante una acción intencional⁵⁰ o por un proceso automático que se adapta a parámetros contextuales⁵¹).
5. **Transcodificación** bidireccional entre las categorías culturales humanas y las computacionales. Por ejemplo, el uso de los viejos medios (“cámara fotográfica”,

⁴⁹ En la práctica se pierde esta reproducibilidad a causa de la compresión en formatos que implican pérdida de información.

⁵⁰ A través de software de edición (comercial, pirata o libre) que permite manipular estos objetos.

⁵¹ Como observamos en la compresión y normalización que realizan plataformas como Youtube o Spotify o la adaptación de una página de Internet a la interfaz de navegación.

“periódico”, etc.) para modelar interfaces humano-computadora y, por el otro lado, el modelado de las ideologías como software corriendo en hardware humano-social o de piezas artísticas de *Net.art* que operan como programas realizando acciones como buscar, organizar o filtrar⁵².

En su conjunto estos principios enfatizan la extrema capacidad de manipulación y transformación de los “nuevos objetos mediales” u objetos neomediales. Estos objetos incluyen viejos medios en versiones digitales como fotografías, películas y grabaciones de sonido, así como formatos propiamente nuevos como páginas de Internet o videojuegos. Estos medios tan dispares se unen bajo el lente de estos principios, que los afectan igualmente a nivel de producción, distribución y recepción.

Podemos releer a Benjamin pensando que, en estos términos, su ensayo busca dilucidar las características de *la transcodificación de la técnica industrial en las esferas culturales de la política y la producción y recepción de la obra de arte*. Vale la pena señalar que, como Benjamin, Manovich utiliza el cine como paradigma del desarrollo de los nuevos medios identificando en el mismo el despliegue de estos principios.

Por otro lado el principio de variabilidad señala una *affordance* propia de los nuevos medios que parte de la reproductibilidad hacia la personalización y adaptación del nuevo objeto medial. Exploramos la naturaleza de esta operación en el siguiente capítulo al estudiar el *remix*. No es casualidad que Eduardo Navas (referente en este texto a los estudios del *remix*) fuera estudiante de Lev Manovich, quien nos dice que:

La aparición de los nuevos medios coincide con esta segunda etapa de una sociedad mediática, ahora preocupada tanto por acceder y reutilizar los medios existentes como por crear nuevos. (2001, 55)⁵³

Si bien, el *remix* como estrategia (ver [sección 2.3](#)) antecede al uso del concepto, es gracias a las *affordances* que surgen con los soportes de reproducción (como el vinilo y la cinta magnética) hasta su desarrollo en los nuevos medios (gracias al poder de los algoritmos de procesamiento y el desarrollo de interfaces gráficas cada vez más intuitivas y sofisticadas) que la práctica del mismo se ha extendido, junto con la técnica digital, a la totalidad de los campos artísticos. En el caso de la música, la capacidad de ralentizar o cambiar la altura de un pasaje, simular espacios acústicos (reverberación), tomar nuevas unidades a partir del recorte del audio o incluso la organización automática de un conjunto (variable) de archivos de audio son

⁵² Esta es una instancia de *remix regenerativo* que describimos en la [sección 2.4](#).

⁵³ “The emergence of new media coincides with this second stage of a media society, now concerned as much with accessing and re-using existing media as with creating new one.”

manifestaciones del principio de automatización y hacen del *remix* parte de las *affordances* de la creación artística mediante aplicaciones de software.⁵⁴

En relación específica con la reproductibilidad técnica, los principios relevantes de los nuevos medios son la representación numérica y la modularidad. De hecho la representación numérica permite la *identificación a nivel ontológico de un nuevo objeto medial y su copia*. Por ejemplo, dos archivos de audio con los mismos datos y metadatos son efectivamente indistinguibles. También es notable que la reproducción de contenido en línea (streaming, sincrónico o diferido) se hace mediante la reproducción de copias en la memoria caché⁵⁵ del navegador web.

Por otro lado, el principio de modularidad puede verse manifestado como una *affordance* hacia el *sampleo* (ver [sección 2.5](#)): las partes de una obra en formato digital (a cualquier nivel de representación) pueden ser aisladas y manipuladas como objetos independientes. Lo que en la música significa, por ejemplo, que podemos tomar una frase musical o aislar un sonido para utilizarlo en otra composición de manera no-destructiva (preservando el objeto original)⁵⁶ sin otra restricción que el marco legal de los derechos de autor.

1.8. La transfiguración del aura

Para complementar los argumentos presentados, buscaré los límites de mi interpretación en otras perspectivas que dialogan con las tesis de Benjamín y contraponen interpretaciones diferentes del aura o del devenir artístico y social. Hasta este momento se puede haber dibujado un valioso optimismo respecto al giro tecnológico del arte, pero debemos cuidar no pecar de ingenuidad pues

En principio, nada autoriza, de buenas a primeras, colegir de esta proximidad psíquica y social reclamada por las vanguardias y hecha experiencia cotidiana gracias a la irrupción creciente de ciertas tecnologías, la instauración de un contenido igualitario que, en una suprema expresión de optimismo teórico, redundaría en un redescubrimiento de la cultura popular y una reconfiguración de la cultura como espacio de hegemonía (Cuadra Rojas 2006, 38).

⁵⁴ Contrastar esta idea con la de Benjamin (2003) respecto al cine y su capacidad de ampliar la percepción (84).

⁵⁵ El término “caché” tiene dos acepciones en informática: la memoria de acceso rápido contigua a la unidad de procesamiento (CPU) o los datos temporales almacenados en memoria (RAM o ROM, dependiendo de la persistencia de los datos) por un programa para su lectura bajo demanda.

⁵⁶ De acuerdo a la teoría informática, la información —los datos— no se degrada (salvo en el caso explícito de realizar una *compresión con pérdida*). Sin embargo, la pérdida de información por error de los dispositivos computacionales es una posible contingencia de la transferencia de datos (que se puede solventar usando funciones *hash* que permiten comprobar la identidad de dos archivos).

De hecho, si observamos el panorama actual de la producción cultural podemos notar que lo que para Benjamin fue la reproductibilidad técnica, y para nosotros es la hiperreproducibilidad digital de los nuevos medios, ha instaurando efectivamente un nuevo régimen de significación, impulsado por la masificación del acceso a estas tecnologías-medios de producción (y a las obras), el incremento en su uso y, consecuentemente, la expansión de su literacidad. Esto manifiesta un limitado efecto democratizador en la sociedad urbana⁵⁷ que ha reconfigurado nuevos espacios de hegemonía.⁵⁸ Cuadra continúa al respecto:

El nuevo “régimen de significación” se materializa, desde luego, en una “economía cultural” cuyos centros de producción y distribución se encuentran en el mundo desarrollado, pero cuyas terminales de consumo despliegan su capilaridad por todo el planeta (Cuadra Rojas 2006, 45).

Por otro lado, la tendencia de los medios digitales pareciera fluctuar entre la centralización y la descentralización. En Internet conviven redes sociales que se han volcado a la explotación del trabajo biopolítico (García Castilla 2015, 30) como Facebook, proyectos de cultura libre como la Wikipedia o el Internet Archive, empresas de software privativo como Adobe, protocolos de intercambio de archivos como BitTorrent y propuestas de redes descentralizadas de cómputo e intercambio de valor como Ethereum.

Es pertinente preguntar qué significa el aura en los nuevos medios. La predominancia de las redes digitales como medio de producción y consumo de productos culturales u objetos neomediales presupone de entrada la dislocación de la materialidad de los mismos y su masificación, así que no podríamos hablar del aura con la misma soltura sin ampliar su connotación. En este extremo, donde la reproductibilidad es en principio total, podemos observar cómo la tradición perdura; no como una multiplicidad de tradiciones, sino como un sistema global que viraliza su episteme.

En diversos contextos he encontrado transfiguraciones del concepto de aura que permiten extender su connotación; las presento para ilustrar cómo habita esta algunos imaginarios individuales.

⁵⁷ Acotado por lo limitado del acceso al hardware computacional, a la infraestructura de Internet y a la “alfabetización digital” en comunidades marginadas, que constituyen la notable mayoría en el planeta, además del creciente control que buscan ejercer los estados sobre los espacios virtuales.

⁵⁸ Como el gestionado desde Silicon Valley, donde se localizan los centros corporativos de una gran cantidad de empresas high tech como Google, Adobe, NVIDIA, Intel, AMD, Apple y PayPal cuyos intereses capitalistas dirigen la vanguardia del desarrollo tecnológico y configuran las redes digitales.

Tenemos el caso de las librerías de sonidos⁵⁹ producidos por la empresa “Samples From Mars” cuya estrategia de mercado consiste en transmitir el sonido auténtico del hardware de *sampleo* en sus sonidos.⁶⁰ Lo que esta empresa hace es, en los términos de este texto, *samplear* dispositivos tecnológicos. Se maneja aquí una noción de aura implícita que es posible rastrear en foros especializados⁶¹ donde los usuarios reconocen “algo único e indefinible” en el sonido producido por ciertos *samplers*⁶² y sintetizadores analógicos. En este contexto se presupone la existencia de características materiales únicas de ciertos diseños de circuitos, que vinculan los *sampleos* que vende “Samples from Mars” con la tradición asociada a empresas reconocidas de tecnología musical y/o a un período de uso masivo de un dispositivo en particular.

Algo similar sucede con la producción musical en la tradición del hip-hop que se estructura a partir de una serie de códigos que legitiman al artista, frente a sus pares, y entre los que se encuentra la búsqueda y *sampleo* de vinilos como fuentes primarias (Schloss 2004, 79). Es sorprendente que en general se estima más el *sampleo* de una grabación análoga que de una digital (aunque esta última sea capaz de un mayor rango dinámico⁶³). Existe el argumento de que el uso de las grabaciones en vinilo (en el caso de las producciones con un flujo de audio completamente análogo) establece una conexión material directa con la fuente productora de sonido (Chang 2009, 147), instaurando un vínculo auténtico. Lo mismo podríamos decir del uso de película de 35mm en el medio cinematográfico; en el contexto de estas transfiguraciones vemos la reincorporación del aura aún en los medios que Benjamin identificó como causas de su marchitamiento. Un factor aurático del uso de vinilos es que su reproducción también da cuenta de la historia material de los mismos como objetos de culto: escuchamos el desgaste del medio a manera de ruido y “polvo”, la historia de su uso personal-objetual. En este caso, podemos decir que el aura de una obra se marchita en un sentido, mediante la profanación de la grabaciones⁶⁴, y se instaura en otro como una nueva

⁵⁹ O “paquetes de sonidos”, distribuidos digitalmente y curados de acuerdo a diferentes categorías, como género, estilo, productor o, como en este caso, el dispositivo *sampleado*. Véase *supra*, [sección 3.4](#), e *infra*, [anexo VI](#), sobre los paquetes de *sampleo* y sus tipos (respectivamente).

⁶⁰ Véase <https://samplesfrommars.com/pages/about-us> (consultado el 1 de mayo de 2021).

⁶¹ Como <https://www.gearslutz.com/> (consultado el 21 de mayo de 2021).

⁶² Un “*sampler*” es un instrumento musical electrónico similar a un sintetizador que basa su motor de síntesis en grabaciones de sonidos (o “*samples*”), que son cargadas o grabadas en el mismo por el usuario, para ser reproducidas mediante un teclado, un secuenciador u otro dispositivo para interpretar o componer música.

⁶³ En su recuento sobre los cambios en el soporte de grabación, el ingeniero de masterización Alan Silverman señala el enorme aumento en el rango dinámico con la llegada del soporte digital. Véase ponencia en el MixCon 2019: <https://youtu.be/EiRMYoqU3ys?t=440> (consultado el 9 de marzo de 2021).

⁶⁴ Por ejemplo al transgredir la fidelidad de la reproducción lineal de los vinilos mediante su manipulación directa con los dedos como explica Grandmaster Flash respecto a los orígenes del DJ de hip-hop (Ver entrevista: <https://youtu.be/m3YXyK-gWvc?t=1463> consultado el 9 de marzo 2021) o mediante el uso de procesamiento digital.

tradición estética. Observamos un doble movimiento similar en la descripción de Serres (2007) de la externalización de la memoria: la pérdida de la memoria subjetiva corporizada, traducida a un soporte externo objetivado, se conjuga con el devenir de nuevas funciones inteligentes a partir de la liberación de la carga cognitiva.

Como parte de su investigación de doctorado Christopher Leary busca medios para resignificar su práctica de producción musical, misma que halla disociada del cuerpo a causa de su inmaterialidad, mediante la creación de lo que llama artefactos auráticos. A partir de las experiencias de otros músicos decidió distribuir su música (compuesta digitalmente) en vinilos artesanales de edición limitada que, como las impresiones limitadas de un grabado, otorgan autenticidad a la obra y la invisten de un aura. Su objetivo es restablecer la relación afectiva con el mecanismo de producción. La precariedad económica que enfrenta la distribución digital y la desarticulación del vínculo afectivo con su producción a causa de la disociación del cuerpo en su trabajo creativo con software lo llevan a buscar formas de “restaurar el aura en su práctica” (Leary 2012).

Otro caso interesante es la “tokenización” de los contenidos digitales, fenómeno que se ha popularizado durante la primera mitad del 2021 bajo el acrónimo NFT que significa en inglés “Non-Fungible Token [ficha no fungible]”. Aplicada a un objeto neomedial, se trata de una técnica criptográfica para instaurar la unicidad de la misma mediante su asociación a una criptomoneda, permitiendo distinguir una instancia de todas las otras (copias). Al igual que el caso anterior, podemos suponer que la búsqueda de la “re-auratización” (de objetos neomediales o de sus medios de producción y distribución) responde a la necesidad de estrategias para enfrentar un mercado del arte que no ha logrado adaptarse a los nuevos medios y que deja en situaciones económicas precarias a los artistas y músicos. Vale la pena plantear la pregunta de si esto representa la manifestación de una nostalgia vigente por el aura de la obra en formato digital. Los NFT plantean un terreno de análisis crítico para la economía política de la obra de arte neomedial, mismo que no llevaremos a cabo en esta investigación.

Estos son sólo unos ejemplos de las transformaciones del aura benjaminiana en el contexto del auge de la reproductibilidad técnica y la economía política de *la repetición*, haciendo las veces de un “ancla de autenticidad” que permite otorgar valor de cambio a los objetos neomediales (llegando en este último caso tan lejos como contravenir criptográficamente la reproductibilidad inherente al medio digital) o carácter “espectacular” a una obra inserta en la cultura masiva. Cuando hablemos del *Remix*⁶⁵ en el próximo capítulo,

⁶⁵ Remix con mayúscula denota un matiz que hace Eduardo Navas y que desarrollamos en la [sección 2.3](#).

nos referiremos al *aura espectacular* como una variante aplicable a este panorama del aura benjaminiana. Si, como intuyo en Benjamin (2003), el marchitamiento del aura abre una vía para la emancipación cultural, *la manipulación del aura espectacular de los contenidos del mainstream nos ofrece otra*.

1.9. El aura en la música

El concepto de aura benjaminiana que hemos trabajado se desprende, en lo esencial, del contexto del arte plástico (como la pintura, la escultura y la arquitectura). El arte emergente que transgredió, en tiempos de Benjamin, dicho contexto (contribuyendo al marchitamiento del aura), es conocido hoy coloquialmente como arte visual (como la fotografía y el cine). El arte emergente que Manovich (2001) asocia a los nuevos medios en general refiere a obras “multimedia” que involucran (además de las lógicas que los caracterizan) una combinación de texto, audio e imagen (en movimiento o estática). Dado que las consideraciones de ambos autores tocan sólo tangencialmente el caso de la música, en esta sección veremos algunos puntos de vista respecto al aura de una obra musical en sus distintos soportes de reproducción.

Antes de la invención del fonógrafo y la pianola, los principales medios de reproducción musical fueron la partitura y la tradición oral-corporizada. En ese contexto, la obra musical no se reproduce, sino que se interpreta. Siendo así, la materialidad de la obra descansa en el intervalo de tiempo en que esta es interpretada y su aura benjaminiana, como vínculo con la tradición, depende de la fidelidad y el virtuosismo de su ejecución⁶⁶. Sin embargo esta materialidad no implica su unicidad: la obra musical puede suceder al mismo tiempo en distintos lugares, ya sea interpretada en vivo o proveniente de una reproducción.

En la reproductibilidad derivada de la grabación de una performance o interpretación existe otro punto de ruptura más sutil, de acuerdo a Owen Chapman: las tecnologías de grabación sonora no reproducen los sonidos, los representan (2011, 248). En otras palabras: la grabación sería siempre distinta del sonido grabado, de modo que la música no está siendo reproducida en sentido estricto, por lo que no se podría hablar de un marchitamiento del aura en este caso. A mi juicio, Chapman hace su análisis desde la postura de que la pérdida del aura es algo indeseable para una obra. Nosotros llegamos a otras conclusiones guiados por la

⁶⁶ Otra posibilidad es ubicar la identidad de la misma en la partitura, en cuyo caso su análisis como objeto aurático está más cerca de la criptografía o la historiografía que de la música. Aunado a esto, es posible intuir que, en el caso de la música, el aura se transformó con la llegada de la partitura, en forma paralela a como lo hicieron las palabras con la escritura y la imprenta: surge un referente capaz de ser canonizado y contra el que se mide cualquier (re)interpretación.

intuición, siguiendo el gesto de Benjamin, de que el marchitamiento del aura es algo deseable (o con la posibilidad de serlo) para la sociedad y el arte. Por otro lado Chapman señala que, en el caso de la música electrónica:

La reproducción de una composición electrónica nos trae los sonidos exactos, niveles de volumen, tiempos, arreglos, etcétera, que el compositor quería que escucháramos. Copiar tales composiciones en su totalidad, empleando su reproductibilidad inherente como grabaciones, no disminuye su aura; en todo caso, la realza, ya que permite que un número potencialmente infinito de personas escuchen la composición exactamente como se pretendía (Chapman 2011).⁶⁷

Aunque da por sentado que las diversas condiciones en las que se reproduce una obra electrónica son equivalentes (lo que está sujeto a discusión), el argumento evidencia que en la música electrónica y/o basada en *sampleo* (es decir, aquella que depende intrínsecamente de la reproducción) las tecnologías de reproducción-representación y de producción se fusionan, propiciando la dislocación de la obra de arte musical. Chapman, siguiendo a Adorno, señala que la unicidad material no es un elemento relevante para caracterizar el aura de la música, misma que nunca está exenta de factores contingentes (en su reproducción o interpretación). Su reinterpretación del aura benjaminiana se puede describir como la sensación en respuesta a una obra de arte (Chapman 2011, 249). Esta postura es también similar a la de Leary (2012), quien ubica el “valor ritual”, en la época contemporánea de la distribución masiva de música en formato digital, en los rituales personales alrededor de la escucha. En ambos casos sucede una *transducción del aura y del valor ritual en la subjetividad del escucha* o, en otras palabras, una sustitución del valor de exhibición por un “valor ritual personal”. Si bien son perspectivas que nutren el panorama y resuenan en algunos puntos con esta investigación, difieren en la reducción tajante del aura benjaminiana: el aura de una obra situada materialmente en un único evento espacio-temporal es sólo una faceta de lo que Benjamin intenta comunicar. Con mayor peso está, en mi opinión, la manera en que la obra se vincula con la historia y tradición pues de ahí podemos extraer una agencia. Este aspecto del aura es particularmente relevante para el análisis de la recepción de la obra de arte musical en el contexto actual —donde los términos se han invertido para los músicos sujetos a la industria musical: la grabación y su distribución masiva es lo que auratiza las presentaciones en vivo y la mercancía promocional, otorgándoles “un aura fría que se apega a su mera superficie sólo en tanto se verifica un rito colectivo, público: el de su multiplicación sistemática” (véase

⁶⁷ “Playback of an electronic composition brings us the exact sounds, volume levels, timing, arrangements, etcetera, that the composer intended us to hear. Copying such compositions in their entirety, employing their inherent reproducibility as recordings, does not diminish their aura—if anything, it enhances it, as it allows a potentially infinite number of people to hear the composition exactly as it was intended to be heard.”

supra p. 19)— y para la búsqueda de vertientes creativas. Por otro lado, el aura no es “todopoderosa”: no impone un límite sobre las posibilidades que encontraremos al *samplear* y *remixear* una obra, pues

El signo musical es un cifrado, su aura se genera a través de la intersección de elementos históricos, musicales y genéricos. Sin embargo, estos significados no son intrínsecos a un signo o sampleo que puede manipularse para producir una multiplicidad de significados, incluso contradictorios (Chang 2009, 148).⁶⁸

Para terminar, distinguiré dos sentidos complementarios para el marchitar del aura de la obra de arte, en relación a la discusión de este capítulo que caracterizan en adelante lo que entenderemos por arte postaurático. El primero (pasivo) se deriva de la multiplicidad de las obras y el acercamiento a las masas: *el desplazamiento del arte a la experiencia mundana en forma de una conversación*. El segundo (activo, pensando en al individuo como provisto de agencia al interior de la masa), que será profundizado en el siguiente capítulo, surge a partir del acto, por el momento hipotético, de *la reconfiguración del vínculo de la obra con la tradición*. En este sentido, el aura, o lo que esta otorga, no es propio de la materia pero sí de su historia y, más propiamente, de la historia que contamos.

⁶⁸ “The musical sign is a cipher, its aura generated through the intersection of historical, musical and generic elements. However, these meanings are not intrinsic to a sign or sample, which can be manipulated to produce a multiplicity of meanings, even contradictory ones.”

2. El remix y el sampleo en la composición

El potencial político de la red reside justamente en su capacidad de subvertir cualesquiera pretensiones de veracidad de la comunicación o la información, para mostrar que la condición misma de todo efecto de significancia es la de meramente entregarse -inacabado- al infinito juego de todas las lecturas posibles, de todas las interpretaciones posibles (Brea 2002, 159).

En el capítulo anterior abordamos algunas reflexiones sobre la reproductibilidad técnica de la obra de arte (en particular, musical) —transversales a los dominios cognitivo, estético, económico y político— para derivar, a partir de la reapropiación del “marchitar del aura” de Benjamin, una noción propia de arte postaurático. En este capítulo estudiaremos el *remix* y el *sampleo* para enarbolar una propuesta compositiva a partir del sentido activo del arte postaurático. Esta es la vertiente más agenciante, planteada en el último párrafo del capítulo anterior como la “reconfiguración del vínculo de la obra con la tradición” hacia una práctica artística emancipatoria. ¿Emancipación de qué? Como integrantes de esta sociedad reproducimos inconscientemente (a veces por oposición) ciertas *imágenes* insertas en la cultura en nuestras formas de interactuar socialmente, en la construcción de discursos y la producción artística. Imágenes que representan esquemas jerárquicos, juicios de valor, principios morales, formas de ser, de actuar y de sentir. Confrontar la colonización que producen estas imágenes para enseguida tomar agencia sobre su conjunto, como quien mueve *objetos en un espacio*, para interrumpir el *loop* en que nuestro pensamiento e imaginación se encuentran y en el que el sistema se autoregenera, es una vertiente que encontramos en la práctica del *remix* vista como “una intervención deliberada y cuidadosamente calculada en el material de la cultura contemporánea, que fabrica lo que Miller llama ‘nuevas zonas de representación’,⁶⁹ cuestionando todos los elementos del orden establecido” (Gunkel 2018, 121).⁷⁰ Romper con aquel *loop* es la emancipación que nos proponemos. Esta ruptura es paradójica pues implica el uso de las imágenes que nos condicionan para trascender la misma

⁶⁹ Miller, Paul D. 2004. *Rhythm Science* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004), 33.

⁷⁰ “It is a carefully calculated and deliberate intervention in the material of contemporary culture that fabricates what Miller calls “new zones of representation,” questioning all the elements of the established order.”

condición o, metafóricamente, *usar nuestro propio peso para volar*. Y es que un “programa paradójico” similar fue teorizado por Benjamin, como rastrea Miriam Hansen a partir de textos anteriores al ensayo sobre la reproductibilidad técnica. En conceptos benjaminianos, este se resume en que “la alienación de los sentidos [causada por el cine que «participa de las patologías de la tecnología capitalista-industrial»] que incita a la violencia mortal de la guerra imperialista y el fascismo sólo puede deshacerse en el terreno de la tecnología misma, mediante nuevos medios de reproducción que permitan una inervación⁷¹ colectiva y lúdica (es decir, no fatal) del *physis* [se refiere a la naturaleza o mundo, incluido el observador, como material e históricamente contingente] tecnológicamente transformado” (Hansen 2012, 80).⁷²

2.1. Música: imagen y texto

En la teoría del espectáculo de Guy Debord, la sociedad capitalista moderna se erige como un constructo de *imágenes* que ratifican la separación al interior de la sociedad (cf. Debord 1998). En este contexto “la imagen” trasciende la percepción visual produciendo una significación que no depende del lenguaje (o, en otras palabras, que constituye un lenguaje en sí mismo). La imagen se sitúa entre el medio y el cuerpo (social o individual) (cf. Belting 2011) y es simultáneamente producto de la experiencia interior y producto del medio (un cuadro, un monitor, patrones vibratorios en el aire, etc.), consiguiendo así una doble corporización: experiencia subjetiva y fenómeno físico.

Por otro lado, para que un mensaje pueda ser definido como “texto” se requiere que tenga por lo menos dos codificaciones (I. M. Lotman 2003, 2). En el caso de una imagen, en el sentido ya descrito, este par se observa en los códigos propios del medio (observables en el idiomatismo de una técnica artística, en el lenguaje de programación, en la orquestación de un concierto, etc.) y del contexto cultural en que se halla inmersa (y que se decodifica en significado y/o emoción en la audiencia). De manera análoga, imagen y texto significan sólo en un contexto determinado y a través de un proceso activo de interpretación bilateral, entre el texto y su lector, pues el texto presenta cualidades de un ente inteligente con el que es posible dialogar (I. M. Lotman 2003, 4). Aún más, uno puede manifestarse en el otro: un texto puede producir imágenes mientras una imagen puede estructurarse a manera de texto (ambos casos

⁷¹ Hansen señala que “inervación” tiene una inflexión benjaminiana: este es aplicado en relación a la aparición de una percepción sensorial colectiva.

⁷² “the alienation of the senses that abets the deadly violence of imperialist warfare and fascism can be undone only on the terrain of technology itself, by means of new media of reproduction that allow for a collective and playful (that is, nonfatal) innervation of the technologically transformed physis.”

observables en la poesía). Sin embargo, a pesar de la “mutua contención”, los conceptos son claramente distintos.⁷³

En lo que resta de este escrito una pieza musical o composición sonora será aprehendida como texto —en el sentido semiótico— o imagen —en el sentido de Belting (2011)— dependiendo del discurso pues lo que se plantea es, en estos términos, un acercamiento creativo a la reconfiguración de textos e imágenes que impregnan la cultura mediante el ejercicio de affordances tecnológicos. Como texto, una pieza musical se recibe y decodifica a partir de un contexto cultural y se experimenta en el flujo de tiempo. Como imagen, su impresión en la psique provoca estados anímicos y corporales. Tal vez podamos acercarnos a una descripción conceptual de la experiencia sonora en la media geométrica entre texto e imagen. Sin embargo, “la evanescencia del sonido, así como la disparidad y fluidez semántica entre los signos musicales y su significado aparente, problematiza el recuento (Chang 2009, 145).⁷⁴

Así que debemos cuidar no caer en reduccionismos seducidos por el poder descriptivo de este tipo de representación. La música y el sonido son categorías que se refieren a fenómenos específicos que en primera instancia son independientes de los textos y las imágenes. Sin embargo, su caracterización como uno u otro nos permiten abordar la composición musical desde el punto de vista del lenguaje y la creación de sentido.

Como hemos visto, la tecnología digital nos presenta un nuevo nivel de reproductibilidad y establece un paradigma de producción y consumo centrado en las computadoras y el software. Lo observamos en los nuevos medios y aplica igualmente al texto, a las imágenes y a la música dando lugar a una cultura de lecto-escritura gracias a la emergencia de nuevas literacidades en grupos cada vez más extensos que provocan una constante *reescritura del imaginario* a ritmo exorbitante llegando a niveles cuantitativos que, como nos enseña la teoría de catástrofes y los fenómenos de cambio de fase, son capaces de provocar cambios cualitativos significativos. Una cuestión que me seduce como creador es la posibilidad de trabajar a un nivel meta, donde la obra producida no sólo se enmarque en un contexto sino que interactúe con el mismo conscientemente. Esto me ha llevado a plantear dicha operación en términos de un *hackeo* de la cultura, donde el espacio de imágenes es un

⁷³ Esto se demuestra simplemente observando que la semiosis responde a categorías distintas de la percepción y la memoria en cada caso: interpretamos los textos respecto a otros textos, e imágenes respecto a otras imágenes (por lo menos en primera instancia).

⁷⁴ “The evanescence of sound and the semantic disparity and fluidity between musical signs and their ostensible meanings problematise the account”

sistema susceptible de ser manipulado. En la siguiente sección abordaremos esta idea partiendo de una pregunta cuya respuesta cabal se resiste, pero que encuentro posible de hacer fructífera al imaginar el espacio abstracto de significación y el acto de *remixear* como transposiciones y desplazamientos en dicho espacio.

2.2. Hackear la cultura

¿Cómo emancipar estética y políticamente una práctica artística de la industria musical para encausarla hacia la deconstrucción de imágenes hegemónicas de dominación, propiciando una recepción a la vez crítica y estética? Esta pregunta asume la posibilidad de trascender algunos condicionamientos sociales, lo que equivaldría a resolver la paradoja que mencionamos en la sección anterior respecto a usar el propio peso para volar, y dinamizar los intercambios entre textos *centrales* y *periféricos*.

Se trata de imaginar⁷⁵ una práctica de producción musical estructurada no sólo a partir de la búsqueda de un momento hedónico, de una abstracta experiencia estética o un nicho de mercado, sino también de la articulación de discursos críticos y la integración de comunidades en un proceso alquímico que des(a)nude la paradoja y sea capaz de provocar una “inervación colectiva y lúdica”. Más allá del mero entretenimiento o *espectáculo*, es simultáneamente invitar y retar al escucha a participar en una conversación que alude a códigos que es capaz descifrar y en cuyo proceso hay deleite y reflexión. Esta es una de las intenciones de la pieza “Walking down a juicy dream (Juice B Crypts - Niño Artillero Remix)” (véase [sección 3.3.1](#)): presuponiendo familiaridad con el álbum que *remixea*, la pieza trastoca diversos momentos reconocibles del mismo en una narrativa surrealista. Si bien en este caso se trabaja con los códigos y el *aura espectacular* del mundo de un solo texto (el álbum musical como unidad), esta pieza ejemplifica la operación que me interesa a nivel de un mayor grupo de textos o determinado *espacio cultural*.

¿Cómo descubrir las “vulnerabilidades” de un espacio cultural y usarlas para subvertir dicho sistema en favor de otros discursos y estéticas *periféricas*? En concreto, una respuesta: re-conociendo su influencia en la escucha y en los procesos creativos, trabajando conscientemente con sus fuentes y explorando sus *fronteras*. Este tipo de frontera es conceptualizada por Yuri Lotman como “frontera semiótica” y corresponde a un elemento

⁷⁵ No como un proceso pasivo, sino como proceso activo de creación de mundo.

fundamental de un espacio cultural o *semiosfera*: un espacio topológico⁷⁶ de significación cultural en la que los textos adquieren sentido. “Los puntos de la frontera de la semiosfera pueden ser equiparados a los receptores sensoriales que traducen los irritantes externos al lenguaje de nuestro sistema nervioso, o a los bloques de traducción que adaptan a una determinada esfera semiótica el mundo exterior respecto a ella” (Y. M. Lotman 1996, 12). En esas zonas liminales se encuentran formas híbridas que comparten vecindad con elementos externos a la semiosfera (propios de otros espacios culturales). Si nos ubicamos en la semiosfera de la industria musical,⁷⁷ en la frontera encontraremos textos cuyos géneros son adjetivados como “experimentales” o “alternativos” y/o que exhiben formas (de creación, producción, distribución y escucha) opuestas a la explotación, colonización y proletarización que caracterizan el sistema capitalista y que se ven reflejados en la sociedad del espectáculo. Ejemplo de esto lo encontró Attali en el free jazz afroamericano (Attali 1995, 204). Por su parte, Leary (2012) distingue esta *periferia* en términos de la distribución de ventas en plataformas de streaming que presenta una cola asintótica larga donde se ubican los contenidos más difíciles de descubrir pues “el filtrado y las recomendaciones actualmente no brindan los medios necesarios para profundizar entre los productos de la cola larga [de la distribución] y vincular las compras con las de la cabeza [o el *centro*], para atraer a los consumidores más allá del territorio que ostentan las listas de los diez primeros [*top-ten charts*] y las costosas campañas publicitarias” (43).⁷⁸

El *hackeo* cultural que se dibuja en esta sección constituye una actividad que sucede en las dinámicas periferia-centro y centro-periferia de una semiosfera (orientación topológica que, como veremos, resulta problemática). Ejemplo de una dinámica periferia-centro es el dúo peruano “Dengue Dengue Dengue”,⁷⁹ actualmente radicado en Berlín, que usa sonidos y ritmos de los andes peruanos como parte de sus obras de música electrónica. Este movimiento periferia-centro no sólo es semiótico, sino que tiene un aspecto territorial muy marcado: la escena de música electrónica se ubica preponderantemente en ciudades mientras la música andina tiene raíces en localidades rurales. Ejemplo de la segunda dinámica, centro-periferia,

⁷⁶ Espacio matemático abstracto provisto de una *topología* que consiste de una familia distinguida de subconjuntos del mismo. En términos intuitivos, un espacio topológico es aquel en que persisten nociones como *vecindad* y *conexidad* aún en la ausencia de una noción de *distancia*.

⁷⁷ Si bien existen muchas “industrias musicales” desde las que se puede plantear el argumento, aquí me refiero a la constituida por las grandes disqueras (Sony Music Entertainment, Warner Music Group, Universal Music Group, EMI Music Publishing) y las plataformas de streaming (Spotify, Apple Music).

⁷⁸ “Filtering and recommendations currently fall short of providing the necessary means of digging in among the Long Tail products and linking purchases with those inside The Head, to draw consumers out beyond the territory held by top-ten charts and expensive ad campaigns.”

⁷⁹ <https://blog.native-instruments.com/es/dengue-dengue-dengue-fiebre/> (consultado el 17 de abril de 2021).

es el proyecto mexicano RGGTRN,⁸⁰ que toma estéticas del “centro”, como el reggaeton o la cumbia hacia la periferia de los *algoraves*.⁸¹ En ambos ejemplos las lecturas posibles son múltiples debido a la ambigüedad entre las posiciones de centro y periferia. Por ejemplo, podemos decir por un lado que “Dengue Dengue Dengue” hace extracción y exotización de tradiciones subalternizadas y por el otro transforma textos existentes (“la música de club glitcheada del siglo XXI” —ver nota al pie 55—) de la escena alternativa de Berlín, misma que se derrama hacia la periferia nuevamente gracias al acceso vía Internet. En nuestro segundo ejemplo, la cumbia y el reggaeton pueden ser considerados del centro o de la periferia dependiendo del lugar de enunciación y, como antes, puede ser planteada una dinámica de extractivismo si asociáramos al *algorave* con un centro, al desprenderse de prácticas surgidas desde tendencias vanguardistas y tecnológicas del “norte global”.⁸² Estas posibles lecturas y apreciaciones dependen de factores como el tipo de uso que se hace del material, la relación personal con la fuente y el lugar de enunciación y exhibición. Empezamos así a ver que

En los casos en que el espacio cultural tiene un carácter territorial, la frontera adquiere un sentido espacial en el significado elemental. Sin embargo, también cuando eso ocurre, ella conserva el sentido de un mecanismo *buffer* que transforma la información, de un peculiar bloque de traducción. Así, por ejemplo, cuando la semiosfera se identifica con el espacio «cultural» dominado, y el mundo exterior respecto a ella, con el reino de los elementos caóticos, desordenados, la distribución espacial de las formaciones semióticas adquiere, en una serie de casos, el siguiente aspecto: las personas que en virtud de un don especial (los brujos) o del tipo de ocupación (herrero, molinero, verdugo) pertenecen a dos mundos y son como traductores, se establecen en la periferia territorial, en la frontera del espacio cultural y mitológico, mientras que el santuario de las divinidades «culturales» que organizan el mundo se dispone en el centro (Y. M. Lotman 1996, 14).

Este centro, santuario de divinidades, que bombardea y coloniza con sus imágenes, imponiéndose en radio y televisión, legitimando desde sus instituciones y su tecnología; nos invita a profanarlo. Esta profanación es inherentemente mágica y corresponde a “poderes especiales” que, como hemos señalado en el capítulo anterior, se han ido masificando de manera colateral al auge digital. Es también notable cómo cada cultura ubica en sí misma el centro del mundo, a pesar de que la geopolítica del territorio la ubique en la periferia. Hasta aquí podemos ver la complejidad de atender dicho *hackeo* de la cultura, enfrentado a la multiplicidad de lecturas y factores. No es objetivo de esta tesis analizar a profundidad estas

⁸⁰ <https://soundcloud.com/rggtrn> (consultado el 17 de abril de 2021).

⁸¹ Estos son, a grandes rasgos, conciertos de *live coding* o programación al vuelo en que se utiliza código en un *lenguaje de programación interpretado* para generar sonido y se proyecta dicho código a la audiencia (véase Villaseñor Ramírez 2017).

⁸² En referencia a las categorías de “Sur” y “Norte” utilizadas por Boaventura de Sousa Santos (2011).

distinciones y sus causas, sino sólo señalar un rango de posibilidades y enfatizar la función liminal de un *hackeo* de la cultura como una dinámica que moviliza textos alterando los procesos de semiosis.⁸³ En este sentido, interesa explorar los efectos que tienen los textos al ser desplazados a distintas posiciones al interior de una semiosfera. Este acto caracteriza al *remix*, cuya práctica consiste precisamente en el desplazamiento de textos en nuevas obras que pueden o no incluirlos materialmente (o textualmente) en forma de *sampleo*. Esto nos permite entrever el potencial de un *remix* para hackear la cultura,⁸⁴ pues

[...] al trasladarse a otro contexto cultural, [los textos] se comportan como un informante trasladado a una nueva situación comunicativa: actualizan aspectos antes ocultos de su sistema codificante. Tal ‘recodificación de sí mismo’ en correspondencia con la situación pone al descubierto la analogía entre la conducta signica de la persona y el texto. Así pues, el texto, por una parte, al volverse semejante a un macrocosmos cultural, deviene más importante que sí mismo y adquiere rasgos de un modelo de la cultura (I. M. Lotman 2003, 5).

Antes de cerrar esta sección quiero recordar que la motivación de hackear la cultura se enmarca en una lucha que se da no sólo a nivel cultural, sino también económico. Tal como escribió, después de su arresto, el *hacker* Loyd Blankenship (alias “The Mentor”) en “The Conscience of a Hacker” (mejor conocido como el “Manifiesto Hacker”): “Hacemos uso de un servicio preexistente sin pagar lo que podría ser una ganga si no fuera manejado por los glotonos de ganancias, y por esto nos llaman criminales” (Blankenship 1986).⁸⁵

Estos servicios preexistentes (la redes de telecomunicaciones, incluido internet y sus diversos servicios en línea) producen un condicionamiento mediático que nos hace consumidores susceptibles a contenido e imágenes específicas, reforzando sutilmente los discursos hegemónicos. Esto sólo es posible en la medida en que dichos contenidos resuenan con los cuerpos,⁸⁶ por ejemplo —en el caso de la música— a través del uso de progresiones de acordes como ii-V-I ó I-V-vi-IV (Hahn 2020) o —en la narrativa— el uso de tropos literarios tales como el viaje del héroe. Un ojo crítico sobre dichos contenidos sería capaz de revelarnos

⁸³ La semiosis corresponde al proceso mental involucrado en la interpretación de un signo, en que, de acuerdo a Charles Sander Peirce, están involucrados tres elementos: significado, significante e interpretante. Esto no descarta, por supuesto, la posibilidad de polisemia: dos personas pueden interpretar un mismo signo de maneras distintas.

⁸⁴ Cabe señalar que el *remix* es una práctica que no distingue periferia y centro; la misma industria musical ha incorporado el *remix* como parte de su catálogo.

⁸⁵ “We make use of a service already existing without paying for what could be dirt-cheap if it wasn't run by profiteering gluttons, and you call us criminals.”

⁸⁶ Sin necesidad, en este contexto, de distinguir si la causa de dicha resonancia está en la misma socialización de dichas estructuras o en la codificación biológica de nuestros aparatos perceptivos. Partimos de la tendencia de las formas a repetirse, más que de cuestionar el origen de estas formas, siguiendo la distinción que al respecto hace Sheldrake (2009).

algo de nosotros mismos y de la cultura que se expande y coloniza (en una operación de la que somos, simultáneamente, depredador y presa) .

¿Es posible trascender la influencia de un entorno cultural? Estamos conformados por ese mismo entorno, que es nuestro contexto. ¿Cómo reapropiarnos de la cultura para desplazar sus valores estéticos y discursos entre territorios/semiosferas? Una respuesta sería: *sampleándolo*.

Las teorías del *remix* y el *sampleo* llevan nuestra discusión sobre la reproductibilidad técnica de la música al terreno de la estética, la semiótica y la economía política. Recordemos que en el capítulo anterior identificamos en el principio de variabilidad de los nuevos medios una *affordance* hacia la re-creación de las obras. Si bien las prácticas de reapropiación como la cita, el collage, el cover, la traducción, etc., anteceden al *remix* y pueden ser identificadas como manifestaciones de la variabilidad de textos y obras artísticas en general, es la agencia embebida en el medio digital la que ha dado al *remix* una relevancia como concepto unificador de la reapropiación cultural y la re-creación de sentido. El ejercicio de los *affordances* de los principios de variabilidad y modularidad y la nueva literacidad mediática que nos permite reescribir los textos sonoros (o de otros medios) y desplazarlos dentro de la semiosfera es lo que detona la idea de una *composición postaurática* que se enuncia dentro de una sociedad, donde el cambio en los modos de significación del arte en los nuevos medios se relaciona con un sofisticado sistema de referencias sociales, que incluyen una vasta cultura visual y sonora, y que hacen del surgimiento de memes y video-memes (por ejemplo) una conversación abierta y colectiva.

Aunado a esto, este *hackeo* encuentra una vertiente de posibilidad en la deconstrucción de los preceptos que están detrás de la producción artística en general y que incluye la agencia del autor, la creatividad, el trabajo duro, la autenticidad y la originalidad, aspectos en los que fundamentan sus argumentos tanto detractores como fanáticos del *remix* (Gunkel 2017, 81).

2.3. Remix: estilo, discurso y estrategia

En su acepción más superficial, un “remix” es una pieza musical en audio que deriva sus sonidos de alguna otra. En la industria musical surgen constantemente remixes⁸⁷ de piezas con objetivos promocionales por parte de las disqueras y/o de artistas autogestivos que dan un giro

⁸⁷ De aquí en adelante usaremos indistintamente el sustantivo “remix”, su plural “remixes” y su forma verbal “remixear” con todas sus conjugaciones.

estético a la pieza original, en muchos casos sometiéndola a las convenciones de otro género⁸⁸. En general esto presupone el acceso a las pistas de audio que componen la pieza original o, en su defecto, al *sampleo*⁸⁹ de la misma y a una recomposición y arreglo a través de la edición digital. Para observar esto en la práctica basta realizar una búsqueda del trabajo del músico estadounidense Gregg Gillis, mejor conocido como *Girl Talk*⁹⁰, quien se ha hecho acreedor al reconocimiento mediático por sus canciones basadas enteramente en el *sampleo* de piezas populares de la industria musical y por trabajar al límite de lo permitido por el régimen vigente de los derechos de autor en los Estados Unidos. El estilo de Gillis es el *mashup* (cuyo antecedente podemos encontrarlo en el popurrí) y corresponde, en términos generales, a la yuxtaposición de canciones/pistas⁹¹. En este trabajo no profundizaremos en el *mashup* ni en las complejidades del marco legal que regula el remix; damos por hecho la legitimidad artística y creativa de la creación de “obra derivada”. El tema bien podría dar pie a otro proyecto de investigación que abarque la situación en México y otros países latinoamericanos⁹². Para una discusión de las generalidades legales involucradas y la legislación particular de los Estados Unidos se puede consultar, por ejemplo, en Lessig (2008) y Vrana (2011).

Cabe mencionar en este punto que el enfoque de este trabajo, en lo que respecta al remix, es hacia el potencial retórico, mágico y, en suma, de reconfiguración cultural. En lo que sigue utilizaremos además otras acepciones del remix. Siguiendo la convención de Eduardo Navas escribimos “Remix” (con mayúscula) para denotar un discurso multimedial que hace alusión al *aura espectacular* de una obra, recontextualizándola, descontextualizándola o, en general, transformándola para producir algo nuevo. Según el análisis histórico de Navas (2012) el Remix es anticipado por el desarrollo tecnológico de la fotografía y diversas prácticas de arte vanguardista a lo largo del siglo XX, pero surge como tal a partir del dub de los DJ jamaíquinos entre las décadas de los sesenta y setenta para consolidarse como un *estilo* a partir de las innovaciones de los DJ de hip-hop durante los años

⁸⁸ Como se escucha en el siguiente remix *dubstep-trap* de “Für Elise” de Beethoven: <https://youtu.be/dBb060OPegg> (consultado el 23 de abril de 2021).

⁸⁹ Por el momento, usamos el término “*sampleo*” en un sentido intuitivo como un “fragmento de audio de una pieza musical”. Profundizaremos en el concepto en la siguiente sección.

⁹⁰ Podríamos decir que *Girl Talk* es el paradigma del “artista remix”. Gillis sirve de ejemplo y caso de estudio en numerosas fuentes sobre el tema (Church 2014; Gaylor 2008; Gunkel 2018; Vrana 2011).

⁹¹ El *mashup* es una subcategoría del remix musical que en este caso corresponde al tipo “reflexivo” definido por Eduardo Navas y que sirve para promover dos o más canciones previamente publicadas (2012, 93). En este estilo también es notable el trabajo del colectivo Negativland (<http://www.negativland.com> consultado el 20 de abril de 2021).

⁹² En donde sucede una mediación entre las leyes nacionales e internacionales, influenciada por los intereses corporativos. En el caso de México lo esencial se encuentra en la “Ley Federal del Derecho de Autor” vigente: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122_010720.pdf (consultado el 22 de abril de 2021).

setenta y ochenta, cuando el uso de material pregrabado (*sampleado*) para crear obras autónomas se introdujo en la industria musical.

En su libro sobre “la teoría del remix”, Navas caracteriza el Remix como un discurso estético y de comentario intertextual en prácticas artísticas diversas donde el modernismo y el postmodernismo colapsan (Navas 2012, 126) produciendo una práctica que combina la deconstrucción de ideologías-discursos y la búsqueda de vanguardias estéticas. El Remix depende de la referencia a obras que han sido previamente introducidas en la cultura, esto es que opera al “tomar material preexistente y hacerlo diferente, a la vez intentando preservar el aura espectacular del original para adquirir legitimación alegórica” (Navas 2012, 116).⁹³ El “aura espectacular” de una obra inserta en la cultura es una percepción cuyo efecto estético es producto del reconocimiento de la obra referida y la forma en que esta es valorada culturalmente. Este concepto es derivado de una combinación, o remix, del aura benjaminiana y la teoría del espectáculo de Debord.⁹⁴ Es una de las formas en que el aura, en el sentido benjaminiano, persiste en medios reproducibles y que Benjamin identificó al hablar del “culto a las estrellas” (Benjamin 2003, 74). Así en una grabación u obra, no sólo reproducible técnicamente sino inherentemente hiperreproducible en el sentido descrito por Cuadra Rojas (2006), el valor de exhibición corre el riesgo de producir un nuevo valor de culto; por ejemplo, en las redes sociales podemos intuir una relación entre las estadísticas de una publicación —que contempla el número de vistas y “me gusta” que reflejan su alcance y respuesta en la audiencia— y su valorización dentro del mismo medio.

Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva. Y al permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación singular actualiza lo reproducido. Estos dos procesos conducen a un enorme trastorno de la tradición -un trastorno de la tradición que es la otra cara de la crisis y renovación contemporáneas de la humanidad (Benjamin 2003, 45).

Este trastorno y renovación encuentra un paralelismo en el desarrollo de nuevos textos: la readaptación de los viejos textos. La novedad no sucede en el vacío, sino que se nutre de los textos que forman parte del canon (el conjunto de los “lugares comunes”). En este lugar los textos (o las composiciones dotadas de un aura espectacular) llegan a formar parte del cuerpo colectivo, como los componentes centrales de una cultura o como el tejido intertextual en el que sucede la significación y a partir de la cual, por recombinación generativa (Irvine 2014), suceden todos los textos.

⁹³ “[...] to take pre-existing material and make it different while also trying to keep the spectacular aura of the original in order to attain allegorical legitimation.”

⁹⁴ Véase nota 3, al pie, en Navas (2012, 65).

Pues tales obras, como parte del canon, son por regla general mucho más conocidas que el resto. Una vez que han alcanzado este estatus se ofrecen a sí mismas listas para su reutilización o, en términos técnicos, para el reciclaje de su material (Plett 1999, 316).⁹⁵

La consolidación de la “cultura del remix” durante los años noventa nos presenta una actualización de este principio dialógico y constituye una manifestación de las lógicas y estrategias características de los nuevos medios (principio de variabilidad). Lawrence Lessig propone la licencia Creative Commons como una forma de legitimar legalmente la práctica del remix en estas líneas. Se trata de permitir el acceso a las ideas y materiales culturales para propiciar nuevas ideas, desarrollos, obras e implementaciones que de otra manera se verían obstruidas por la legislación imperante del *copyright* (Lessig 2004).

Un reflejo del fenómeno explícito de reciclaje en la música y su industria está en el advenimiento del DJ como un nuevo paradigma de músico-compositor-intérprete, apuntando a una crisis y renovación de las nociones tradicionales de interpretación y composición. Aún más, la práctica del DJ es un síntoma emblemático de la tendencia a una interacción bidireccional entre producir y consumir música, dinámica que complejiza la relación de las masas con la industria cultural. Dos décadas después de la aparición de plataformas de compartición de archivos (el icónico Napster por ejemplo) y protocolos “par a par” (como BitTorrent), han hecho no sólo más accesible la música sino los medios de su producción, dando paso al auge del productor musical casero en el ecosistema del compositor contemporáneo. Es en el contexto de estas prácticas artísticas donde el concepto de remix continuó su devenir.

Volviendo sobre los conceptos que hemos mencionado, el Remix es sustancialmente diferente del remix que figura, por ejemplo, en el trabajo de Lawrence Lessig, para quién

Ya sea en texto o más allá, el remix es collage; emerge de la combinación de elementos de la cultura de sólo-lectura; su éxito radica en aprovechar el significado de la referencia para construir algo nuevo (Lessig 2008, 76).

La diferencia en ambas perspectivas radica en la función retórica del traslado de contexto que sucede con el *sampleo*. En el caso del Remix (como discurso), se trata de obtener una legitimación alegórica la cual condiciona la recepción de la obra. Mientras el remix, como estrategia, en general, construye a partir de la(s) fuente(s) sin necesidad de esta función; en otras palabras, el remix (como estrategia) se corresponde con el devenir de las ideas en un

⁹⁵ “For such works as form part of the canon [sic] are as a rule much better known than the rest. Once they have achieved this status, they offer themselves ready for the re-use or, more technically speaking, the recycling of their material.”

proceso dialógico, mientras que el Remix trata con el uso de la presencia cultural de la referencia a manera de “palanca”.

Una tercera acepción que debemos tomar en cuenta es el remix como estilo musical. Como se mencionó al principio de esta sección, esto se refiere a la forma más popular de remix: la adaptación de una pieza a las convenciones de un género de la música electrónica.

Un objetivo teleológico al investigar el Remix musical es encontrar y entender diversas formas composicionales de impactar en la conciencia de la audiencia mediante la recontextualización de objetos sonoros insertos en una memoria cultural o semiosfera.⁹⁶ Retomando la discusión de la sección anterior, podemos pensar estos últimos como un *código fuente cultural* y la operación de recontextualización como una reapropiación de dicha fuente. Consideremos lo siguiente: en el *live coding* se puede pensar el “código fuente como escritura humana que hace posible la manipulación de una computadora en vivo con fines artísticos” (Villaseñor Ramírez 2017, 23). Podemos, realizando un remix sobre esta idea, identificar la escritura de código fuente cultural como la manipulación del contexto social con fines artísticos. El remix, en este sentido, permite un *hackeo* de la cultura. Desde este punto de vista podemos entender cómo los principios del remix están en la base de iniciativas como Creative Commons y la Licencia de Arte Libre que apuntan hacia una economía basada en “la propiedad comunitaria, la producción cooperativa y la horizontalidad social” (García Castilla 2015, 86) y que en este trabajo interpretamos como una tendencia hacia la economía política (de *la composición*) anticipada por Attali. Es en el remix como discurso intertextual e intermedial, que constituye un componente clave del nuevo régimen de significación anunciado por Cuadra y prefigurado en el ensayo de Benjamin, en el que encontramos una vertiente fuera de nuestra paradoja sobre volar utilizando el propio peso.

2.4. Tipos de Remix

Para redondear el panorama mencionaremos ahora los cuatro tipos básicos de Remix que define Navas (2012): *extensivo*, *selectivo*, *reflexivo* y *regenerativo*. Los primeros tres surgen directamente en la música (grabada), mientras el cuarto surge a partir del desarrollo de aplicaciones *online* (nuevos medios). El remix extensivo involucra la extensión temporal de una pieza, en general para adaptarla a contextos de baile (lo que tiene como antecedente las

⁹⁶ Hay que recalcar que es posible hablar de una multiplicidad de memorias culturales, de la misma forma que hablamos de distintas semiosferas. Aunque un mismo conjunto de textos dé pie a ambos conceptos, la diferencia entre uno y otro radica en que la semiosfera enfatiza el proceso de semiosis mientras la memoria cultural connota el conjunto de estos textos como un recurso compartido capaz de ser significado.

“versiones extendidas” que hacen los productores de Dub) (65). Por su parte, el remix selectivo consiste en aislar partes específicas de una pieza —como el aislamiento de *breakbeats* en los orígenes del hip-hop—⁹⁷ (66).

Para efectos de esta investigación, los tipos más relevantes son el reflexivo y el regenerativo. El primero se distingue por la búsqueda de una autonomía de la pieza que remixa, retando el aura espectacular del original (Navas 2012, 66). Puede pensarse como un acto de reapropiación del material fuente, dando lugar a una pieza nueva a partir de cambios estructurales pronunciados. En este caso tiene lugar la posibilidad de un *sampleo* no material de la fuente, referida sólo en el título de la pista para lograr legitimidad alegórica o tener efecto de comentario.

El remix regenerativo se aleja todavía más de los tipos anteriores. Se trata de un remix cuyas fuentes tienden a ser múltiples y donde participan más como datos que en conjunto adquieren una significación al interior de la pieza. En otras palabras, el remix regenerativo “no apunta alegóricamente a fuentes preexistentes para su validación, como lo hacen los remixes extensivos, selectivos y reflexivos; simplemente utiliza los principios de Remix para desarrollar herramientas más eficientes” (Navas 2012, 105).⁹⁸ En este sentido el remix regenerativo se relaciona más al remix como estrategia. Un ejemplo de remix regenerativo lo encontramos en piezas de *Net.art* en las que se *samplean* datos y objetos neomediales, refiriendo fuentes diversas a través de Internet, con la capacidad de actualizar continuamente el contenido explícito de las mismas. Otro ejemplo está en el *live coding*, en performances que se estructuran a partir del uso de *sampleos* extraídos de bibliotecas de sonidos y otras grabaciones como es el caso de Tidal Cycles, un lenguaje que usa “patrones algorítmicos” como una interfaz entre el intérprete y los gestos musicales que se despliegan en el tiempo a partir de estos (McLean 2020).

2.5. Sampleo y retórica musical

Una composición musical (escrita en un pentagrama, estructurada en una DAW o programada en código algorítmico) tiene la característica de re-actualizarse en cada interpretación/representación y de adquirir significación y valor a partir de una red de referencias intertextuales (como todo texto). Esto se observa en el uso de convenciones y

⁹⁷ Grandmaster Flash hace un recuento de esto en este video: <https://youtu.be/m3YXyK-gWvc?t=207> (consultado el 21 de febrero 2021).

⁹⁸ “[...] does not point back allegorically to pre-existing sources for validation, as extended, selective, and reflexive remixes do; it merely uses Remix principles to develop more efficient tools.”

referencia a lugares comunes en la música popular contemporánea (sus géneros) o en el uso de motivos provenientes de la música tradicional y popular en las obras de compositores clásicos, incluidos Mozart y Bach, y es que “el creador cita abiertamente, interpreta y dispone su botín sin prevenir siquiera a las víctimas. Este juego es parte de la creación y nadie lo pone en duda” (Kyrou 2004, 76).

En algunos acercamientos al tema se ha recurrido a una analogía con la cita académica para legitimar estas prácticas, mecanismo que en el ámbito de la producción de textos académicos permite la construcción de conocimiento a través de la reapropiación de las ideas (otorgando crédito a la fuente). La idea aquí es que lo que aplica al conocimiento científico corresponde en las artes a las referencias que informan el contexto cultural y estético de una obra (Hess 2006). Estas “citas musicales” toman varias formas: desde recortes materiales de otras grabaciones hasta referencias estilísticas.

La técnica que hace posible al remix es el “sampleo”, que entenderemos en adelante como “un objeto sonoro previamente grabado y rastreado inserto al interior de un nuevo texto mediático” (Julián Woodside 2020).⁹⁹ Esta definición se refiere tanto a la naturaleza intertextual del sampleo como a su intermedialidad: el sampleo de un objeto sonoro puede transitar de la radio o la grabadora del celular a un video en Tik Tok o a un álbum musical. Incluso podemos hablar del sampleo de géneros o estilos. Para esto Julian Woodside (2020) toma la distinción texto y *textura* que encontramos en Plett (1999): La *textura* se refiere, *grosso modo*, a la medialidad y configuración de un texto que en el caso de la música está relacionada a su género.

En este trabajo nos aproximamos a la noción de “sampleo” en términos de su función intertextual e intermedial al interior del Remix; con esta categoría planteo la reproducción técnica de la música a nivel semiótico y tecnológico.

La inserción de objetos sonoros de diversos tipos en la composición musical fue la práctica estructurante en la *música concreta* de Pierre Schaeffer, quien propuso el concepto para una práctica musical de vanguardia en la década de 1950. Por otro lado, es en el ámbito de la música popular norteamericana que emergió el concepto de sampleo en su acepción musical.¹⁰⁰ Tomamos el uso de este anglicismo siguiendo la convención que encontramos en

⁹⁹ A partir de aquí dejaremos de enfatizar el término “sampleo” y lo usaremos indistintamente, así como su forma verbal “samplear” y el resto de sus conjugaciones.

¹⁰⁰ No estamos insinuando una genealogía directa con Schaeffer a pesar de su prelación cronológica pues considero que “la simultaneidad de códigos múltiples, con interpenetración oscilante entre los períodos, los estilos y las formas prohíbe toda genealogía para la música, toda arqueología jerárquica, toda localización ideológica precisa” (Attali 1995, 33).

el trabajo de Woodside (2005). Elegimos el uso del término “sampleo” por la connotación histórica que tiene en referencia al ámbito musical prefiriéndolo sobre “muestreo”, cuyas connotaciones están más cercanas al proceso de digitalización, a la práctica científica y la estadística. Sin embargo, el vínculo entre ambos términos es vigente: para el muestreo interesa una muestra —una parte— cuyas propiedades puedan ser extrapoladas a una población dada —del todo— mientras que la relación de un sampleo con su nuevo contexto puede ser pensada como una sinécdoque (donde la parte representa al todo).

Lo más relevante al sampleo, por sobre el uso de un objeto sonoro arbitrario, es “que el objeto en sí se pueda identificar como algo existente con anterioridad” (Julián Woodside 2005, 21) lo que Woodside denomina como “rastreadibilidad” —que no debemos confundir con el reconocimiento de la fuente— y que permite a este, cuando da lugar a una hipermediación, sugerir que el objeto sonoro tiene un contexto previo. Aquí la hipermediación se refiere a “cuando la ilusión de la representación realista se estira de alguna manera o se rompe por completo” (Bolter y Grusin 1999, 34).¹⁰¹ El sampleo alcanza un potencial retórico cuando la fuente puede ser reconocida/identificada, en cuyo caso el escucha es capaz de armar un sentido más extenso de la pieza (como sucede al reconocer la fuente de una cita textual). Por ello la auscultación¹⁰² del interlocutor de la pieza (su audiencia) se vuelve relevante para la creación de un texto sonoro, más aún cuando no existe un equivalente exacto al uso de “comillas” que distingan la existencia de un contexto previo. Sin embargo, existen en la producción musical algunas formas de lograr esta función (mediante hipermediación): con cortes abruptos en la edición de los sampleos, por el ruido del medio de grabación original (por desgaste del mismo, en el caso de medios analógicos, o su emulación digital), mediante cambios en su rango dinámico (con una compresión que la distinga del resto de la mezcla) o aplicando efectos “espaciales” (*delay* y *reverb*).

A nivel técnico, en la producción musical, el sampleo se ejerce mediante la extracción digital de partes de una grabación o incluso el aislamiento de algún sonido mediante software especializado.¹⁰³ Esto permite que la mano sea descargada de la necesidad de interpretar un

¹⁰¹ “[...] when the illusion of realistic representation is somehow stretched or altogether ruptured.”

¹⁰² Uso esta palabra para referir simultáneamente a sus dos acepciones, de acuerdo a la RAE: (1) el acto de escuchar la caja torácica (zona del corazón) para el diagnóstico médico y (2) el sondeo del pensamiento de otras personas o su disposición ante un asunto.

¹⁰³ Cómo el Spleeter de la empresa de streaming Deezer, que utiliza modelos de aprendizaje de máquinas para aislar instrumentos de una pista de audio. Su código fuente puede ser consultado en <https://github.com/deezer/spleeter>. Esto se relaciona con el principio de modularidad descrito en el capítulo anterior y que dice que las partes de un objeto neomedial retienen su independencia. A pesar de que después del proceso de mezcla la pista es consolidada en una misma “función del tiempo”, su descripción matemática y descomposición nos permite recuperar la independencia de los elementos que la integran.

gesto musical pues ahora este se puede producir a partir de objetos sonoros pregrabados (o samples) y su edición digital. El soporte compositivo musical se traslada así de la partitura y la interpretación a la sesión de una estación de audio digital (u otro software de edición de audio) y a la reproducción. Algo similar observó Benjamín para la pintura con respecto a la aparición de la fotografía: “Con esta, la mano fue descargada de las principales obligaciones artísticas dentro del proceso de reproducción de imágenes, obligaciones que recayeron entonces exclusivamente en el ojo” (Benjamin 2003, 40).

Esta descarga de la mano es precisamente de donde emerge un *affordance* creativo en la literacidad digital, relacionado en los nuevos medios con el principio de automatización: las herramientas de edición digital nos permiten el montaje de sonidos sin la necesidad de conocer la notación musical o tener proficiencia en algún instrumento. Y es aquí dónde entra la intermedialidad del sampleo pues la cita o referencia puede o no pertenecer al ámbito musical: en la práctica es común el sampleo de discursos televisivos o entrevistas, así como el uso de paisajes sonoros. Siguiendo el argumento, ahora las obligaciones artísticas sobre el oído tienen otro peso: en la producción musical, con base en la edición de grabaciones y el sampleo, podemos caracterizar una escucha mediatizada por el acto de samplear que atiende a funciones estéticas o intertextuales específicas a la estética y efecto buscado.¹⁰⁴ Esto nos apunta, por un lado, a la relevancia que tiene en la actual economía política de la música el consumo de la misma como parte fundamental de su producción.

Por otro lado, “a mediados de la década de 1980, el sampleo digital del sonido se había convertido en un componente tecnológico estandarizado de la producción musical, modificando los estándares y habilidades involucradas” (Forman 2004, 390).¹⁰⁵ Esto se relaciona con lo que Benjamin identificó como características novedosas de la producción cinematográfica y la fotografía, mismas que han pasado a ser paradigma en la producción musical. Para efectos interpretativos e ilustrativos procedo a remixear la siguiente cita:

Una ~~pelecula~~ pieza terminada es todo menos una creación lograda de un solo golpe; está montada a partir de ~~muchas imágenes y secuencias de imágenes~~ *muchos sampleos y pistas MIDI*, entre las cuales el editor tiene la posibilidad de elegir —~~imágenes~~ *sampleos* que, por lo demás, pudieron ser ~~corregidas~~ *corregidos* a voluntad desde la ~~secuencia de tomas~~ *grabación* hasta su resultado definitivo—. (Benjamin 2003, 61; Zúñiga Góngora 2021, 53)

¹⁰⁴ Esta es una práctica reconocida al interior del hip-hop, donde el acto de buscar samples activamente se denomina “diggin' in the crates” (Schloss 2004).

¹⁰⁵ “By the mid-1980's, digital sound sampling had become a standard technological component of music production, again modifying the standards and skills involved [...]”

La técnica de producción musical contemporánea incorpora, además de la grabación de intérpretes, el uso de sampleos (de diversas fuentes y de varios tipos de objeto sonoro) y pistas MIDI que son integradas en un montaje musical.

En la producción musical en un estudio o en un software de audio digital se despliega nítidamente el carácter de montaje de una composición en este formato. Al producir para la reproducción no se trata tanto de captar una interpretación natural sino de montar una pieza que aproveche las cualidades del medio de reproducción. Mark Katz (2010) llama “efecto fonográfico” a la influencia de la grabación en la producción y composición musical, mismo que es ubicuo en las grabaciones musicales dado que, en términos generales, “la reproductibilidad técnica favorece la reproductibilidad humana mientras transforma las prácticas performativas” (Patke 2005, 208).¹⁰⁶

Entonces, repasando el argumento que venimos elaborando, la representación digital de la música ha hecho que sus partes mantengan independencia (principio de modularidad) y puedan ser desplazadas a nuevos contextos con nuevas funciones. Esto en principio da pie a la *dislocación material de las fuentes*. Sin embargo, a partir de un constante diálogo con Woodside,¹⁰⁷ se me ha hecho evidente que el sampleo sucede también a otros niveles y que, *hasta cierto punto*, es independiente de la materialidad de la fuente e incluso de la tecnología. Por ejemplo, una referencia estilística a las convenciones de algún género particular puede ser caracterizada como un sampleo (a nivel de *textura*). A su vez, la grabación del canto de un pájaro, su anafonía interpretada por un violín o su imitación mediante onomatopeya pueden remitir al mismo objeto sonoro (Woodside 2020) y, en consecuencia, tener la misma función retórica y estética al interior de una composición. Es por esto que

Cualquier modelo teórico sobre cómo la semiosis ocurre en la práctica del sampleo tiene que reconocer el dinamismo innato del objeto musical, algo desvinculado de cualquier punto particular en espacio y tiempo, tanto como la irrelevancia de la concepción convencional del origen en distinguir las fronteras de la creatividad (Chang 2009, 145).¹⁰⁸

La independencia tecnológica del sampleo se deriva de que a nivel retórico-ontológico trata del acto de apropiación sonora/aural del medio y así se encuentra emparentado directamente

¹⁰⁶ “[...] technological reproducibility abets human reproducibility while it transforms performance practices.”

¹⁰⁷ Este se ha dado a partir del intercambio de correos electrónicos durante la segunda mitad del 2020 en relación a nuestra participación conjunta en la tercera sesión del Seminario Permanente de Tecnología Musical y a su colaboración como comentarista de mi ponencia en el Coloquio de Alumnos del Posgrado en Música: Véase <https://limmefamus.wordpress.com/seminario-permanente-de-tecnologia-musical/> (consultado el 8 de marzo 2021) y <https://fb.watch/46aiGWwFZS/> (consultado el 8 de marzo 2021).

¹⁰⁸ “any theoretical model of how semiosis occurs in sampling practice has to acknowledge the innate dynamism of the musical object, a thing untethered to any particular point in space and time, as well as the irrelevance of the conventional conception of the origin in demarcating the bounds of creativity.”

con la onomatopeya o la anafonía (Woodside, 2020). Si bien esta vertiente de conceptualización aporta un nuevo entendimiento, es evidente que se aleja del sampleo como una instancia de la “reproductibilidad técnica” —y, en consecuencia, de la teoría benjaminiana que venimos trabajando—. Para volver al cauce central de esta tesis basta notar que la independencia entre el objeto sonoro (en su nuevo contexto) y la fuente es relativa pues la materialidad específica de esta puede tener, como veremos, motivaciones políticas. Así mismo, extender la noción de sampleo a prácticas generales de reapropiación del medio aural no resta importancia a la relación entre la reproductibilidad de las obras en el medio digital y los cambios perceptivo-estético-políticos que podemos asociar a su específica coyuntura histórica (que se sigue desarrollando mientras escribo).

Lo que hemos ganado con esta discusión es descubrir que tanto el remix como el sampleo se acercan así a funciones cognitivas fundamentales en lo que respecta a la asimilación del medio (sampleo) así como a la producción de conocimiento y sentido (remix). Estas anotaciones extienden nuestro entendimiento de los fenómenos de sampleo y el remix, de instancias tecnológicas a funciones transversales a todo tipo de prácticas musicales (y culturales en general) a través de la historia. Por otro lado, la discusión del primer capítulo nos trajo a colación las instancias tecnológicas coyunturales que desembocaron en las prácticas asociadas a ambos conceptos y que se correlacionan con cambios perceptivos y de significación a partir de la reproductibilidad técnica. Estas instancias corresponden a contextos históricos, discursos y tecnologías específicas que les dieron un lugar y que no podemos obviar en la búsqueda de cauces creativos.

Siguiendo la ampliación del concepto de sampleo podemos incluso entender la grabación de pistas MIDI como el sampleo de una interpretación (limitada a los parámetros de representación del protocolo, que incluyen nota y velocidad de ataque). Como dice Woodside, “sampleamos para apre(he)nder el mundo”. Samplear, en el sentido tecnológico, pone a nuestra disposición el mundo a través de una memoria cultural externalizada en las bases de datos accesibles desde Internet (vía plataformas de streaming o redes de compartición de archivos, por ejemplo) y sobre las que tenemos una agencia creativa directa gracias a las herramientas digitales. Mediante estas tecnologías, la sociedad ha desarrollado una literacidad basada en el sampleo de contenidos de diversos medios. Una evidencia clara de esta tendencia está en la creación de memes en Internet (cf. López-Cano 2020), así como los videos Deep Fake¹⁰⁹ y los mashups de grandes éxitos de la industria musical. El remix es el concepto

¹⁰⁹ Vid. <https://towardsdatascience.com/how-to-produce-a-deepfake-video-in-5-minutes-513984fd24b6> (consultado el 20 de febrero de 2021).

paraguas¹¹⁰ que tenemos para aglomerar estas prácticas. Una de particular interés es el sampleo en el hip-hop, en cuya aparición y devenir se cruzan los orígenes de las connotaciones del término “sampleo” y del remix en sus diferentes acepciones.

2.6. El sampleo en el hip-hop

El hip-hop es un género que se presenta como caso de estudio en diversos enfoques de los estudios culturales y no es de sorprender dado que la capacidad de readaptación a todo tipo de contextos y estéticas lo ha hecho hoy, según las estadísticas de consumo digital, el género más popular del mundo,¹¹¹ además de ser el origen específico de la práctica del beatmaking.

Desde sus principios en las fiestas callejeras en el Bronx, el hip-hop ha involucrado la reapropiación de la cultura mainstream y el *hackeo* de las tecnologías. En esas fiestas los cuerpos conectaban con “mundos experimentables” distintos a los articulados por la cultura dominante (Dimitriadis 2004, 423).

En el uso “indisciplinado” de las tornamesas como instrumentos musicales tenemos prefigurado el remix como un arte postaurático revolucionario. Los pioneros del hip-hop tomaron la música de la generación anterior, el funk y la música disco, e iniciaron un género musical que dislocó todo el panorama estético de la industria musical norteamericana. La respuesta de las disqueras y los medios de comunicación tomó la forma de litigios, acusaciones morales y una infravaloración del proceso artístico involucrado en su creación; respuesta que todavía persiste y compromete estas prácticas (Vrana 2011).

En la producción de hip-hop, desde sus orígenes hasta una forma más diluida en la actualidad, el sampleo forma uno de los elementos técnicos y estéticos alrededor de los cuales se estructuró una tradición y una comunidad. Pero esta tradición no es cerrada, aun en sus orígenes Afrika Bambaataa profesaba la universalidad del hip-hop: sin prejuicios, el DJ explora los sonidos hasta en las fuentes más insospechadas. Toda la música es digna de ser sampleada.

La flexibilidad del sampleo dio a los creadores de música hip-hop la herramienta para crear pistas que no sólo estaban en la tradición del hip-hop, sino que les permitió extender esta tradición. Para ellos, la profundidad y complejidad de los sonidos que se pueden lograr de un

¹¹⁰ Del inglés “umbrella concept”, se refiere a un constructo para abarcar y explicar una diversidad de fenómenos. Véase <http://www.capitalsocial.org/2016/04/concepto-paraguas-umbrella-concept.html> (consultado el 20 de febrero de 2021).

¹¹¹ Véase <https://hypebeast.com/2020/7/hip-hop-most-popular-genre-2020-streaming-sales-data-info> (consultado el 4 de febrero de 2021).

disco sampleado creativamente han hecho que la instrumentación en vivo parezca, en el mejor de los casos, un complemento de la creación de discos (George 2004, 439).¹¹²

Al interior de algunos subgéneros del hip-hop, como el *Lofi*,¹¹³ persiste una estética asociada a los primeros usos de las tecnologías de sampleo; esta estética forma parte medular de la legitimación de un productor musical de hip-hop en la comunidad (Schloss 2004). Este elemento estético es todavía relevante para el hip-hop en general, aunque no como un imperativo: para algunos lo que importa es el sonido resultante, llegando incluso a “samplear el sampleo” utilizando instrumentación en vivo como hace la banda “The Roots” (Marshall 2006).

Como hemos mencionado, esta estética ha sido asimilada y legitimada teóricamente a través del paralelismo con la cita académica y la construcción (y deconstrucción) de discursos en Craig (2013) y Hess (2006), pero la cuestión no puede ser reducida a este modelo.

Sin el equivalente auditivo de las comillas para llamar la atención sobre el estado de un sonido como sampleo, los oyentes que tal vez nunca hayan escuchado el “original” pueden no reconocer que están escuchando un sonido prestado. El alcance de la transformación digital realizada en una muestra, como el filtrado, la reversión, la ecualización, etc., también influye en ocultar su historia. Como tal, cualquier modelo teórico de cómo ocurre la semiosis en la práctica del sampleo tiene que reconocer el dinamismo innato del objeto musical, algo que no está ligado a ningún punto particular en el espacio y el tiempo, así como la irrelevancia de la concepción convencional del origen en la demarcación de los límites de la creatividad (Chang 2009, 145).¹¹⁴

Vanessa Chang continúa argumentando que esto no resta importancia a la fuente para los productores de hip-hop (y que, por el contrario, estos son extremadamente conscientes de ella e incluso guardan reverencia a su historicidad), misma que

[...] opera en contrapunto con las intenciones ahistóricas de la práctica, ya que los productores trabajan deliberadamente contra el aura del original. Este aura describe no solo el pasado, sino su estructura interna y lógica. Dentro de la nueva canción, el sampleo es espacio de juego y ruptura simultáneos, donde el pasado define el presente y es borrado por él. El sampleo celebra la posibilidad del juego libre, donde el sampleo nunca está necesariamente codificado por su aura, sino que es un significante infinitamente flexible (Chang 2009, 145).¹¹⁵

¹¹² “Sampling's flexibility gave hip hop-bred music makers the tool to create tracks that not only were in the hip hop tradition but allowed them to extend that tradition. For them, the depth and complexity of sounds achievable on a creatively sampled record have made live instrumentation seem, at best, an adjunct to record making.”

¹¹³ De “low fidelity” o baja fidelidad.

¹¹⁴ “Without the aural equivalent of quotation marks to call attention to a sound's status as sample, listeners who may have never heard the 'original' may not recognise that they are listening to a borrowed sound. The extent of digital transformation performed on a sample, such as filtering, reversal, EQ, and so on, also has a hand in obscuring its history. As such, any theoretical model of how semiosis occurs in sampling practice has to acknowledge the innate dynamism of the musical object, a thing untethered to any particular point in space and time, as well as the irrelevance of the conventional conception of the origin in demarcating the bounds of creativity.”

¹¹⁵ “[...] operates in counterpoint with the ahistorical intentions of the practice, as producers deliberately work against the aura of the original. This aura describes not merely the past, but its internal structure and logic.

Si bien esto da pie a un análisis más profundo de las cualidades de un sampleo como objeto sonoro y de las lógicas propias del sampleo en la producción musical, a propósito de esta tesis, el modelo de cita nos es de gran utilidad. Rescato la idea del sampleo como *un juego con significantes infinitamente flexibles*. Juego, experimentación y profanación (al “trabajar deliberadamente contra el aura del original”) son rasgos que se conjugan en una imagen del arte postaurático.

Antes de despedir esta sección debemos anotar que la estética del hip-hop no se limita a la música. Desde su origen la cultura del hip-hop incluye las figuras del *B-boy* y la *B-girl*,¹¹⁶ así como el *graffiti*, a la par de las más reconocibles figuras del MC¹¹⁷ y el DJ. A pesar de la diversidad de medios en que se manifiesta es posible esbozar algunos elementos básicos de la estética del hip-hop que se nos presentan como manipulaciones postauráticas. Estas son el sampleo, la superposición (o yuxtaposición, como vemos en el *mashup*), flujo rítmico y asimetría, y parodia o ironía (Schur 2009). Siendo los primeros tres correspondientes a estructuras o métodos, resalta el cuarto elemento que corresponde a los temas y contenidos de la producción cultural afroamericana (de los Estados Unidos¹¹⁸) y evoca la idea de profanación.

La parodia e ironía en la comunidad afroamericana tienen como objetivo la crítica cultural y la deconstrucción de estereotipos raciales como es particularmente notorio en la comedia de Dave Chapelle y los performances de Anna Deavere Smith como “Fires in the Mirror” donde, mediante el sampleo de la conversación, vestimenta y manierismos de personas de la comunidad en cuestión, realiza una crónica de los disturbios civiles de 1991 en el vecindario de Crown Heights en Brooklyn, Nueva York.¹¹⁹ También se manifiesta como una manera de reafirmar las diferencias raciales, culturales y políticas que distinguen a la comunidad afroamericana del *mainstream* (Schur 2009, 59).

Al respecto hay que reconsiderar una nueva paradoja (relacionada con las que hemos expuesto anteriormente): la ironía del uso crítico de la ironía que “puede tener consecuencias

Within the new song, the sample is the space of simultaneous play and rupture, where the past both defines the present and is effaced by it. Sampling celebrates the possibility of freeplay, where the sample is never necessarily encoded with its aura, and is instead an infinitely flexible signifier.”

¹¹⁶ O “*breakdancers*”, es decir, los que bailan al ritmo de los *breakbeats* que tocan los DJ.

¹¹⁷ De “Master of Ceremony” o maestro de ceremonias, encargado de la palabra. Luego pasaría a conformar la figura del “rapero”.

¹¹⁸ “African American” denota esto explícitamente en inglés a diferencia del español, pues en los Estados Unidos se usa “American” como gentilicio nacional.

¹¹⁹ Véase “Fires in the Mirror (parte 1)”: <https://youtu.be/hnkrUJny0CE> (consultado 22 de febrero de 2021).

negativas porque su desempeño y potencial inaccesibilidad tienen el potencial de recapitular los mismos estereotipos que la forma intenta deconstruir” (Schur 2009, 61).¹²⁰

Esto es un problema que tiene que ver con la auscultación de la audiencia, pues los riesgos son altos al usar el sampleo de manera irónica: podríamos estar recalando una forma ya recalcitrante. Por otro lado, no se sugiere que este sea el único uso retórico del sampleo (en general, y tampoco en el hip-hop afroamericano en particular). Por un lado, el sampleo puede ser una forma de hacer memoria histórica (cf. Julián Woodside 2005, 117) o hacer posicionamientos políticos,¹²¹ y por otro puede ser parte de un acto lúdico en el uso inesperado de los objetos sonoros.¹²²

2.7. Economía política del remix

La economía política nos habla de la estrecha relación que hay entre las dinámicas económicas de una sociedad y las relaciones de poder al interior de esta. La relevancia de un trabajo como el de Attali (1995) radica en la discusión de relaciones directas entre la infraestructura de la economía política con la superestructura de la cultura y la producción artística, en particular la música. Que aquella pueda ser inferida a partir de esta es una idea sumamente provocadora a partir de la cual emergen las tesis centrales de su ensayo. A grandes rasgos, da un seguimiento histórico del que propone un esquema cronológico que no intenta imponer una genealogía rígida sino caracterizar, si acaso, algunos períodos históricos.

Por otro lado, la reproductibilidad técnica, ya no de la obra de arte sino del software (es decir, de los medios de producción cultural), permitió el surgimiento del movimiento de software libre y, en consecuencia, del arte libre. Ambos tienen implicaciones no triviales en la economía política. En las prácticas de remix musical, el sampleo se nos presenta como “una tecnología que impone un sistema social nuevo, logrando la desritualización de la música, anunciando una red nueva, una nueva economía y una nueva política, en la música como en las demás relaciones sociales” (Attali 1995, 132).

Pero una cosa es lo que anuncia y otra lo que ha causado en primera instancia. También es gracias al sampleo y el remix que la producción musical se ha eficientizado, llevando a la

¹²⁰ “[...] irony, however, can have negative consequences because it's very performance and potential inaccessibility have the potential to recapitulate the very stereotypes the form attempts to deconstruct.”

¹²¹ Como el sampleo de un discurso de Martin Luther King por “Grandmaster Flash & The Furious Five” en “The King”: <https://youtu.be/C2aUp5-iMIE> (consultado el 22 de febrero 2021).

¹²² En este video cuatro productores usan una misma fuente para producir canciones muy diferentes: <https://youtu.be/dOj2h1CKjs8> (consultado el 22 de febrero 2021).

consolidación de la “industria cultural” —como es figurada por Adorno y Bernstein (2001)— como representante de la economía política de la *repetición* de Attali, donde la música

Pierde su carácter festivo y religioso de simulacro de sacrificio. Deja de ser el acontecimiento único, excepcional, escuchado una vez por una minoría. La relación sacrificial se individualiza y se compra el uso individualizado del orden, el simulacro personalizado del sacrificio (Attali 1995, 149).

Con la *repetición* se produce entonces “una industria de manipulación y de promoción” que “implica el desarrollo de actividades de servicios que producen al consumidor: lo esencial de la nueva economía política que anuncia ese tipo de consumo está en la producción de la demanda y no en la producción de la oferta” (Attali 1995, 153). Así, los papeles se han invertido y la economía no economiza nada y tiende al desperdicio. Lo mismo observamos en la explotación del trabajo biopolítico que sucede en redes sociales donde “el usuario es el producto”.

De la propagación del software libre y de código abierto, como propuesta de una economía colaborativa y estrategia de producción, se desprenden las lógicas del movimiento de cultura libre (García Castilla 2015), mismo que señala que la regulación del contenido cultural por los intereses de terceras personas (en específico, de corporaciones) representa un atentado contra el despliegue de la cultura y el desarrollo de nuevas ideas, tecnologías alternativas y nuevos horizontes estéticos:

La importancia de los derechos de autor para una mayor acumulación por parte de las compañías discográficas está siendo respaldada a expensas de formas más dialógicas de producción cultural. La práctica tecnológica del sampleo y el caso específico de la música rap destacan estos temas (Schumacher 2004, 447).¹²³

Podemos observar cómo gigantes corporativos como Microsoft han cambiado su esquema de desarrollo y de negocios en favor de un modelo de código abierto, postura reafirmada por su compra de la plataforma Github.¹²⁴ Esto no quiere decir que esta empresa tenga contemplada la agenda libertaria en su proyecto a futuro, pero sí podemos inferir que el modelo está permeando hasta cierto punto.¹²⁵ Hay que señalar la distinción entre el “movimiento de software open source” y el “movimiento del software libre”. El primero toma una postura de

¹²³ “The significance of copyrights for further accumulation by record companies is being supported at the expense of more dialogic forms of cultural production. The technological practice of sampling and the specific case of rap music highlight these issues.”

¹²⁴ Véase <https://news.microsoft.com/2018/06/04/microsoft-to-acquire-github-for-7-5-billion/> (consultado el 13 de junio de 2021).

¹²⁵ Hay que señalar la distinción entre el “movimiento de software de código abierto” y el “movimiento del software libre”. El primero toma una postura de orden práctico frente a la apertura del código mientras el segundo parte de un posicionamiento político cuyo fin último “no es en sí el desarrollo de software, sino la defensa de un sistema comunitario de producción” (García Castilla 2015, 55).

orden práctico frente a la apertura del código mientras el segundo parte de un posicionamiento político cuyo fin último “no es en sí el desarrollo de software, sino la defensa de un sistema comunitario de producción” (García Castilla 2015, 55). Partiendo de las lógicas del software libre, lo que se busca es

[...] un modelo de economía basada en la justa retribución entre personas iguales, economía de la abundancia y no de la escasez, sustentada en la cooperación y no en la competencia. Por supuesto, un elemento esencial para que esta propuesta surta efectos es la naturaleza inmaterial del código que constituye la programación de software, mismo que no se agota ni se reduce cuando es compartido. He aquí, ciertamente, una limitante a la que nos enfrentaríamos si quisiéramos trasladar nuestro análisis al mundo de la producción material (García Castilla 2015, 57).

El remix, fundado en el acceso a bienes culturales “inmaterializados” mediante representación digital en objetos neomediales, nos apunta a esta misma economía en el plano de la cultura. El remix florece en la abundancia y tránsito de contenidos culturales que in-forman nuestra cultura; se nutre del libre acceso en una sociedad que constantemente se reapropia y recicla sus contenidos, en donde leemos y escribimos la cultura. Sin embargo, tanto para el software como para los productos culturales, el modelo que persiste y esta más extendido, tal vez por inercia, es el de un *copyright* que necesita una seria revisión y que irrumpe en el proceso dialógico. La función del *copyright* era originalmente motivar la producción artística y científica garantizando formas de subsistencia económica para los creadores. Sin embargo, se ha vuelto más una herramienta para la ganancia de grandes corporaciones que se apropian de las patentes tecnológicas y los derechos de distribución y exhibición de las obras reproducibles.

El remix como estrategia es a la música y al arte lo que las metodologías del código abierto son al desarrollo de *software*: la apertura del código permite la creación a partir de lo dado, permitiendo a las fuentes servir de trampolín a nuevos proyectos y sensibilidades. Tal vez en su estructura y métodos se encuentra prefigurada una nueva economía política en donde el ejercicio de nuestra literacidad cultural nos invita a jugar y reprogramar la cultura, regresándonos la magia necesaria para vivir de la abundancia y la cooperación tanto en la infraestructura económica como en la superestructura cultural.

2.8. La composición

Como señala Attali al referirse a la economía de *la repetición*, “hemos asumido el no-sentido como una posición estética” (Attali 1995, 125). En este estado de las cosas no importa más si

nos damos a entender: el mercado y la ciencia se justifican sólo. En la industria musical sucede una producción en serie de lo familiar; por otro lado, algunas prácticas de vanguardia abandonan toda referencialidad a las formas conocidas en búsqueda de la emancipación. Ambas situaciones nos muestran dos manifestaciones distintas, aunque complementarias, de la economía política de *la repetición*: “una utiliza las armonías más tradicionales para no sorprender, la otra se inscribe en una investigación abstracta, en un cuerpo teórico en crisis, rehusando las facilidades y los códigos culturales dominantes” (Attali 1995, 174). Este camino sin salida plantea un problema respecto a la enunciación de lo estético, que en muchos contextos parece referir sólo a esquemas impuestos de legitimación y, en consecuencia, de jerarquía. Un nuevo arte, que desde la visión de Benjamin planteamos como arte postaurático, es aproximado por Attali en sus reflexiones en torno a la cuarta etapa de la economía política de la música: *la composición*:

La composición es un perpetuo replanteamiento de la estabilidad, es decir, de las diferencias. No se inscribe en un mundo repetitivo sino en la fragilidad permanente del sentido [...]. En su fragilidad y su inestabilidad, en su rebasamiento y su aleatoriedad, en su exigencia de tolerancia y de autonomía, en su distanciamiento de la mercancía y de la materialidad, está ya presente, cotidianamente, en nuestra relación implícita con la música. La composición es también la única utopía que no es la máscara del pesimismo [...] (Attali 1995, 217).

En el fragmento anterior, Attali nos invita a buscar en el presente, en “nuestra relación implícita con la música”, una forma que surge del encuentro de las diferencias (y tal vez de las contradicciones también). Él realiza el ejercicio correspondiente y vislumbra *la composición* en el free jazz: un movimiento artístico que buscaba emancipar a la comunidad negra de su participación en la economía de *la repetición* y la reconciliación con su espíritu. Attali describe cómo este movimiento combinó, en una misma propuesta, la organización de estrategias de financiamiento colectivas, la espiritualidad (musulmana), la música popular negra y las investigaciones de la vanguardia occidental; sin embargo “ese ruido, al no inscribirse en el mismo nivel que los mensajes circulantes en la red de la repetición, no puede hacerse escuchar” (Attali 1995, 207). Después propone una segunda instancia en el “retorno de los juglares”: la proliferación de instrumentos fabricados por los músicos mismos y el resurgimiento de músicas populares sin otro fin que “el disfrute inmediato, para la comunicación cotidiana” que además tienen la característica de ser “ampliamente improvisadas, no necesitan ningún estudio para ser ejecutadas. Son por lo tanto accesibles a todos, rompiendo la barrera del aprendizaje del código y del instrumento” (Attali 1995, 207)

Romper esta barrera del aprendizaje del código y del instrumento es como interpreto el fenómeno de la extensión masiva —y apertura— de los códigos e instrumentos de la técnica digital, la masificación de su uso y desarrollo de su literacidad. Cuando Attali dice que la composición “es la conquista, por el individuo, de su cuerpo y de sus posibilidades, imposible sin una cierta abundancia material y un cierto nivel tecnológico, pero que no se resume en ella” (1995, 200), vemos que también contemplaba el influjo tecnológico como un precedente imprescindible. Por otro lado, también la industria musical plantea las bases de su propia transformación: “Organizando una fantástica accesibilidad de la música, la repetición ha creado las condiciones necesarias de la composición” (Attali 1995, 201), accesibilidad que se ha exponenciado gracias a los recursos en Internet.

La composición es una instancia utópica del arte, visible de maneras diferentes en distintos tiempos y coyunturas históricas. Así como Benjamin con el marchitar del aura, Attali vislumbra en su propia coyuntura algunas características de una “siguiente” etapa. ¿Qué hay de la coyuntura actual? ¿Se han manifestado las intuiciones de estos dos autores? La cosa no es tan simple cuando se trata de plantear lo nuevo, más cuando los cambios suceden a escalas que son difíciles de apreciar cuando nos encontramos inmersos en el vaivén de los impulsos históricos y la “explosión de la información”. Para hablar de una *composición postaurática*, remixeando ambas visiones —la de Benjamin y Attali—, partiré de las mutaciones que nos presenta el arte reproducible, en forma de arte postaurático, y del escenario que se ha desarrollado a partir de la economía política de la repetición, mismo que ha derivado en una gran accesibilidad de la música de diversas tradiciones y corrientes así como a las herramientas para producirla y distribuirla.

Cuando la primera edición francesa del ensayo de Attali fue publicada en 1977, el sampleo digital y el remix todavía estaban por emerger como prácticas artísticas que se extendieron de la periferia hacia el centro. En estas prácticas, que influyen en mi propia producción artística, encuentro un prototipo de *la composición* y un lugar donde se entrecruzan estas reflexiones. En una cultura que se presenta profanable, externalizada en una memoria sujeta a la transformación constante derivada de la reapropiación y reinterpretación de sus obras, es posible un remixeo que la deja al infinito juego de todas las lecturas posibles donde “creemos en nosotros mismos nuestra propia relación con el mundo e intentemos asociar a otros hombres al sentido así creado” (Attali 1995, 198).

3. Niño Artillero en el campo de batalla

[...] un vivir el presente como crisis, como un enfrentar la crisis y un enfrentar la contradicción. Eso es lo ch'ixi. Eso es radicalizar la contradicción, vivirla como un choque energizante, como una zona de fricción en la que, para poder realmente chocar dos rocas, tienen que limar sus asperezas para que el choque sea verdaderamente electrizante. Y esa zona de fricción se convierte en una especie de tejido, de oposiciones creativas (Riviera Cusicanqui y Cacopardo 2018).

En este capítulo se discutirán algunas de las piezas compuestas durante la presente investigación enfatizando su relación con las ideas desarrolladas en los capítulos anteriores. Las piezas y el presente texto partieron del mismo conjunto de preguntas e intuiciones; sin embargo, tuvieron un desarrollo independiente con el afán de no limitar el proceso creativo que, de un lado, era detonado por las competencias de remix y, del otro, por las ideas y conceptos hallados en la literatura consultada. Empezaré delineando la propuesta de una práctica de *composición postaurática* en cuyo contexto se pueda enunciar una reapropiación cultural capaz de incentivar nuevos discursos y formas de interactuar con el medio artístico-tecnológico; donde las contradicciones que vivimos, frente a imágenes que simultáneamente nos constituyen y colonizan, puedan confrontarse en el choque electrizante de un diálogo creativo. Para ello habrá que limar asperezas en medio de una crisis de varios rostros, ya que “la servidumbre al servicio del mismo [sistema de aparatos] sólo será sustituida por la liberación mediante el mismo cuando la constitución de lo humano se haya adaptado a las nuevas fuerzas” (Benjamin 2003, 57).

Partiendo de la discusión de los capítulos anteriores y para propósitos de este capítulo, caracterizó como postauráticas obras que *dependen explícitamente de la manipulación, a través de literacidades tecnológica, de la memoria cultural externalizada*. Esto se relaciona con la masificación del arte reproducible, como sucede con la música en formato digital, y el inicio de un proceso dialógico sobre su reapropiación y reinterpretación. En este contexto, el

arte postaurático se acerca estructuralmente a la técnica digital. Esto nos lleva a pensar que una música postaurática, como una “música nueva”, tendría que ver con la fusión de sus medios de producción y su estructura externa (como sucede con el remix). Vendría a involucrar “tentativas complejas, difusas, recuperadas, desmañadas, para establecer un nuevo estatuto de la música, una nueva forma de hacer la música más que una nueva música” (Attali 1995, 198).

3.1. La composición postaurática

Esta práctica de composición postaurática *se estructura a partir de lo dado*. A nivel de los objetos sonoros se cuentan, sin pretender una tipificación exhaustiva: gestos musicales (desde la nota a la frase), texturas sonoras, discursos, paisajes sonoros y otros contenidos, previamente grabados en audio, junto con sus respectivas características de reverberación, trazas del medio (como el ruido del vinilo o la distorsión —por *aliasing*— de una baja profundidad de bits en una grabación digital) y contextos culturales. Este espacio de lo dado incluye, en el contexto de la producción musical, *presets* de instrumentos digitales y las herramientas que transforman los samples mediante dispositivos (digitales o analógicos) que los reorganizan como eventos en el tiempo, manipulan su espectro de frecuencias y su envolvente temporal,¹²⁶ añaden efectos y modulan sus distintos aspectos (en el caso digital, véase *supra* el principio de automatización, [sección 1.7](#)). Ejemplos de estos dispositivos son los lenguajes de programación al vuelo, DAWs, cajas de ritmos, *samplers* y secuenciadores (en hardware y software).

Lo dado es pensado hasta aquí en dos categorías: objetos sonoros a ser recontextualizados y manipulados (samples) y herramientas de manipulación. Se trata de abordar el espacio creativo generado por estos elementos donde las lógicas del Remix tienen preponderancia: el aura espectacular de una o varias obras/fuentes puede ser sampleada, a nivel de texto o *textura*, para resignificarlas estética y discursivamente. En este espacio se consideran los samples como unidad sintáctica básica y las técnicas de secuenciamiento y procesamiento como operaciones gramaticales. Este tipo de operaciones están agenciadas, como he mencionado anteriormente, por la literacidad que, como sociedad postindustrial, hemos desarrollado en el uso de las máquinas, el software y el manejo de los códigos intermediales. Desde el punto de vista de la economía política, partimos de la era de la *repetición* que prefigura la industria cultural y tecnológica, así como las plataformas y

¹²⁶ Que incluye la orientación y el punto de inicio del evento de reproducción.

comunidades en línea que facilitan el acceso a los códigos y la retroalimentación, produciendo un campo fértil para *la composición*, donde el acceso es masivo gracias a la reproductibilidad técnica. Si bien toda creación presupone lo anterior a ella, aquí la propuesta apunta al uso de lo dado con anterioridad, en un alto nivel de organización, como materia prima tomando en cuenta su contexto cultural y significación, volviéndose una operación a nivel de la semiosfera.

Lo que la hace postaurática a este tipo de creación (ver [sección 1.7](#)) no sólo es el ámbito masivo de este acceso, sino el carácter de “inacabado” de toda obra llevada al plano de lo digital y cuyo formato como objeto neomedial la hace esencialmente dependiente de una conversación producida por sus constantes variaciones e infinito juego de posibilidades. La epítome de este fenómeno, como instancia evidente de una práctica postaurática basada en el Remix, puede ser observada en el tráfico de memes en Internet. En un bello artículo colaborativo titulado “Memes” en el libro “Keywords in Remix Studies”, hallamos una selección de memes catalogados por sus funciones: políticos, reescritura de la cultura, parodia y repopularización de la cultura. Todas estas funciones son producidas y significadas desde las multitudes en Internet. Dicho artículo abre con la siguiente cita para definir los memes:

Un “meme de Internet” es un secuestro de una idea original, pero en lugar de mutar por un cambio aleatorio y propagarse por una forma de selección darwiniana, son *alterados deliberadamente* por la creatividad humana. A diferencia de los genes (y del significado original de Dawkins de “meme”), no hay ningún intento de precisión en la copia; los memes de Internet se alteran deliberadamente (Navas, Gallagher, y burrough 2018, 202; énfasis añadido).¹²⁷

Los memes han adquirido una presencia ubicua en la comunicación mediada por teléfonos inteligentes y en gran parte de las redes sociales en Internet. López-Cano (2020) coincide en que la forma de este fenómeno creativo es el de una conversación, describiendo al meme de Internet como

una unidad cultural de contenido digital que puede adquirir la forma de mensaje, texto multimedia, estructura o estrategia argumentativa, que pertenece a una red memética (en ocasiones denominada simplemente memética) integrada por unidades similares que comparten elementos como contenidos, componentes, estructura, discurso, estrategias comunicativas, puntos de vista, etc. En conjunto forman un espectro de sentido. Los memes son propagados intensamente por internet y en su recorrido son transformados, remezclados, intervenidos, adaptados o apropiados por sus usuarios una y otra vez. [...] Cada unidad cultural puede formar parte de diversas redes. Pero *en cada una de ellas se establecen una o varias líneas de*

¹²⁷ “an ‘Internet meme’ is a hijacking of [an] original idea [but] instead of mutating by random change and spreading by a form of Darwinian selection, they are altered deliberately by human creativity. Unlike with genes (and Dawkins’ original meaning of “meme”), there is no attempt at accuracy of copying; Internet memes are deliberately altered.” Cita de: Solon, Olivia. 2013. “Richard Dawkins on the Internet’s Hijacking of the Word ‘Meme’”. *Wired* (junio 20).

coherencia, reglas, narrativas o argumentos digitales principales que durante su propagación memética se afirmarán, transformarán, ampliarán o contradecirán en un intercambio denominado conversación digital (López-Cano 2020, 154; énfasis añadido).

El caso de la composición postaurática se enmarca en una dinámica análoga a nivel del objeto musical, pues en general el fenómeno memético abarca “textos, imagen macro, gif animado y el videomeme” (López-Cano 2020, 154). Para que esto sea posible la obra, propia y ajena, está sujeta a una valoración que no depende de su autenticidad y unicidad, sino a su intertextualidad o flexibilidad semiótica. Este panorama presenta una vía de problematización que se irá delineando en este capítulo: ya que en muchos casos “lo dado” viene preconfigurado por el contexto económico-político y estético del mercado y la industria cultural.

3.2. El avatar en la investigación

Niño Artillero es el nombre de mi proyecto musical personal en el que juego con la música, experimento con objetos sonoros de diversas fuentes, técnicas de síntesis y estrategias compositivas y desde el que enuncié mi producción artística.¹²⁸ Se trata de un avatar que surgió de diversas sincronicidades¹²⁹ y que simboliza una postura abierta y lúdica frente a un contexto cultural que se despliega ante mí como una batalla entre discursos, ideologías y epistemologías. Para Niño Artillero esta investigación ha significado la exploración de un nuevo territorio de posibilidades artísticas donde dar rienda suelta al acto mágico de recombinar elementos culturales.

3.2.1. “Custodia”¹³⁰

Una de estas exploraciones se dio a finales de 2020 cuando realicé una colaboración con la poeta Joana Medellín Herrero (alias Bruja Gitana) en la que nos juntamos a producir una canción de hip-hop desde cero. El fruto de aquella sesión fue la pieza “[Custodia \(feat. Bruja Gitana & Aarón Mejía\)](#)”. Mi enfoque para esta pista fue partir del sampleo, al estilo del hip-hop, de dos CD recuperados de la bodega de mi abuela y que eran originalmente de mi madre: “Vida Loca” (1997) de Francisco Céspedes y “Acoustic” (1994) de Gilberto Gil.

¹²⁸ Sitio en Internet: https://soundcloud.com/ninio_artillero (consultado 11 de marzo de 2021).

¹²⁹ Concepto de Carl Jung que refiere a “coincidencias significativas” en experiencias sin una conexión causal material aparente. Véase <https://es.wikipedia.org/wiki/Sincronicidad> (consultado el 11 de marzo de 2021).

¹³⁰ Escuchar en https://soundcloud.com/ninio_artillero/custodia-feat-bruja-gitana-aaron (consultado el 1 de mayo de 2021).



Figura A. Los CDs sampleados para la pieza “Custodia (feat. Bruja Gitana & Aarón)”

Con el “Vida Loca” tengo un vínculo emotivo, fruto del sin número de veces que fue reproducido en el automóvil materno, y elegí samplear la melodía de guitarra en mi canción favorita “Remolino”, que puede ser ubicada preponderantemente en el inicio y final de la pista. El álbum de Gil me era desconocido así que, después de una breve exploración reproduciendo momentos aleatorios del álbum, elegí algunos rasgueos de guitarra y vociferaciones de la canción “Esotérico”; ejemplo de los primeros se escuchan, procesados intensivamente con delay, en 0:12 y con un tratamiento más transparente en 0:22 junto con la primera aparición del sampleo de voz de Gilberto. Si bien este ejercicio no es un Remix (como discurso), pues no remite al aura espectacular (salvo en el caso de ser fanático de Céspedes o Gil), detrás de su concepción estaba el remix como estrategia utilizando lo dado en ambos CD para componer el aspecto melódico de la pieza. Al someter los sampleos a una estética contrastante con las fuentes hubo de mi parte la sensación explícita de estar trabajando “en contra de su aura” y de estar interactuando de una manera mágica con mis propios recuerdos.

La producción de esta pieza fue mi primera aproximación al sampleo de hip-hop y me permitió experimentar de primera mano el planteamiento de un diálogo en dos códigos: la estética del hip-hop y mi relación personal con las fuentes sampleadas. En este caso los sampleos no son, a mi parecer, identificables aunque esto puede variar en general dependiendo de la longitud del sampleo y la “intensidad” del procesamiento aplicado.

Indagando en las prácticas de remix contemporáneas, a principios de 2020, llegué a plataformas en línea donde me encontré con concursos/competencias de remix y un mercado extenso de comercialización de *paquetes de sampleos* en los que decidí participar en busca de contacto con un conjunto de fenómenos en la red que, en su momento, intuí que apuntaban a un paradigma muy extendido de la producción musical. Para esta exploración implementé, como metodología de investigación artística, la participación en estos concursos, su documentación e interacción en las plataformas que los patrocinaban.

3.3. Sobre el circuito de competencias remix

Existen en Internet diversas plataformas orientadas a los productores que ofrecen sampleos manufacturados profesionalmente, plug-ins de audio, pistas MIDI, “presets” o “patches”, artículos especializados, tutoriales, etc..¹³¹ Además de estos recursos, estas plataformas ofrecen un espacio para la retroalimentación y colaboración entre productores musicales.¹³² Para esta investigación consideré relevante observar las prácticas económicas y estéticas que se dan en estas y otras plataformas de desarrollo y comercialización. Entre las prácticas económicas están: la compra de licencias de software musical o derechos de sampleo para la producción de obras derivadas,¹³³ la colaboración económica directa a programadores independientes de aplicaciones musicales,¹³⁴ el intercambio en especie de material sonoro con licencia Creative Commons¹³⁵ y la interacción con proyectos de software libre y de código abierto.¹³⁶ Mientras, las prácticas estéticas giran, preponderantemente, en torno al remix como estilo, discurso y estrategia.

En el contexto de inicios de la cuarentena en marzo del 2020, a raíz de la pandemia de COVID-19, muchas empresas de software musical lanzaron paquetes especiales (de sampleos) y nuevos productos; ofrecieron descuentos y abrieron concursos/competencias como parte de campañas publicitarias. Aproveché la coyuntura para escuchar el acercamiento de otros compositores-productores al remix y uso de sampleos en la composición, forzar plazos para mis producciones, recibir retroalimentación y tener la posibilidad de obtener

¹³¹ Véase, por ejemplo, <https://www.metapop.com> y <https://www.splice.com> (consultados el 11 de marzo de 2021).

¹³² Para profundizar en el tema de las plataformas y comunidades digitales, véase Bahamonde Noriega (2020).

¹³³ Esto sucede en la plataforma <https://www.tracklib.com> (consultado el 11 de marzo de 2021).

¹³⁴ Que abarcan desde la transferencia de criptomoneda al uso de plataformas de financiamiento como <https://www.ko-fi.com> o <https://www.patreon.com> (consultados el 12 de marzo de 2021).

¹³⁵ El ejemplo emblemático es el sitio <http://beta.ccmixter.org> (consultado el 11 de marzo de 2021) donde los usuarios comparten sampleos explícitamente para incentivar la creación de obra derivada.

¹³⁶ Esta se da en varias formas, como detectar errores en el código u omisiones en el diseño, contribuir nuevo código, compilar y distribuir “ejecutables” o simplemente usarlo y recomendarlo.

hardware para nutrir mi estudio de producción. Durante esta inmersión descubrí que las competencias de remix son parte de un circuito activo de la industria musical (cf. Karpetz 2014).

3.3.1. “Walking Down a Juicy Dream”¹³⁷

La primera pieza en que trabajé para una competencia durante la temporada pandémica se titula “[Walking Down a Juicy Dream \(Juice B Crypts - Niño Artillero Remix\)](#)” y es la única de las presentadas en este escrito que es un Remix sin ambigüedad. Al respecto una nota: se trata del remix de un álbum completo —para la competencia de remix sobre el álbum “Juice B Crypts” de la banda norteamericana Battles (ver [anexo II](#)), misma que sigo desde su primer álbum “Mirrored” de 2007—, contrario a las convenciones usuales del remix (como estilo) en que el remix sucede sobre una sola pieza, a excepción del caso de los *mashups*. Para la composición de esta pieza me concentré durante un par de semanas en escuchar el álbum, repetidas veces, y explorar el mapa de *stems*¹³⁸ diseñado por la banda. Battles se distingue por su uso de la repetición,¹³⁹ fluctuando entre lo simple y lo complejo y entretejiendo *loops* programados con interpretaciones instrumentales en vivo. La pieza parte de una aproximación experimental¹⁴⁰ al sampleo. Tomando principalmente los *loops* de batería de John Stanier, como referencia central al aura espectacular de Battles, y distribuyendo en la pieza sampleos que refieren a diversos momentos del álbum.

A partir de mi observación de las reacciones de los integrantes de la banda —en una transmisión desde su cuenta de Instagram semanas antes del cierre de la competencia— a los remixes participantes, induje una preferencia por aproximaciones “experimentales y disruptivas” en Ian Willians, el guitarrista, mientras que en John Stanier intuí una inclinación por propuestas estilísticas más identificables dentro de los géneros de la música electrónica.

¹³⁷ Publicación original de la pieza en la plataforma de competencias remix “Metapop”: <https://metapop.com/ninio-artillero/tracks/walking-down-a-juicy-dream-juice-b-crypts-nino-artillero-remix/141300> (consultado el 1 de mayo de 2021).

¹³⁸ Los “*stems*” son las pistas de audio separadas (o sampleos de estas) de una sesión de grabación.

¹³⁹ Véase “Battles: The Art of Repetition”: <https://youtu.be/jS5ltxihivA> (consultado el 7 de junio de 2021).

¹⁴⁰ En el sentido de salir de los límites establecidos del concepto de música determinados por mi contexto. Esta idea es propuesta y problematizada por Bahamonde Noriega (2020).



Figura B. Los integrantes de Battles reaccionando a los remixes del concurso.¹⁴¹

Estas percepciones in-formaron parte del proceso compositivo llevándome a buscar un balance entre ambas perspectivas. La cuestión puede plantearse como una decisión composicional de orden general: un remix reflexivo busca autonomía de la fuente, pero también referirla directamente. Otra decisión personal fue la de usar el sampleo de por lo menos un *stem* de cada una de las piezas para tener una representación material de todo el álbum.¹⁴²

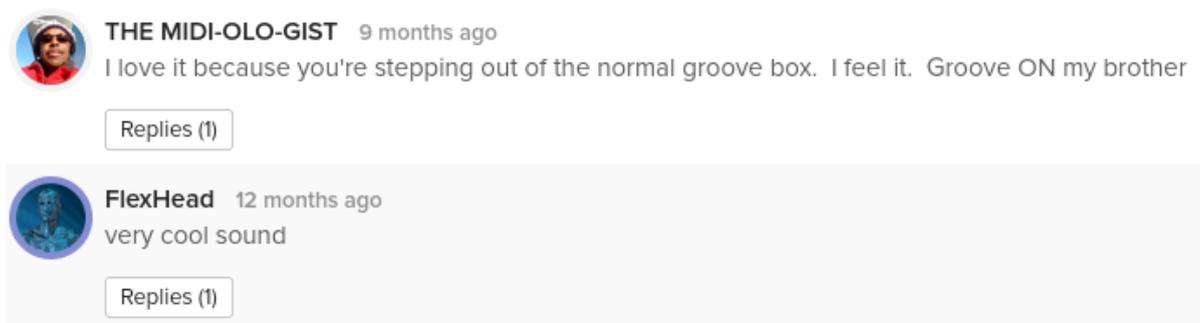


Figura C. Comentarios sobre la pieza en la plataforma de la competencia.

La estrategia compositiva se centró en la aplicación de técnicas de procesamiento y el arreglo de las secciones de la pieza, experimentando entre ambos procesos sucesiva e intercaladamente, buscando preservar la identificabilidad de los *stems* tras la aplicación de efectos en algunos de los sampleos, mientras en otros casos se usaron como materia prima

¹⁴¹ Vid. transmisión en https://www.instagram.com/tv/CAYU37nptah/?utm_source=ig_web_copy_link (consultado el 1 de mayo 2021).

¹⁴² La reglas exigían el uso de por lo menos cinco *stems* cualesquiera del paquete. Este puede ser descargado y sus componentes escuchados en la página del proyecto <https://rmx.btls.com/> (consultado el 1 de mayo de 2021).

para la síntesis de otros sonidos. Por ejemplo, el *loop* de batería “IZM Beat”¹⁴³ que entra en 0:22 fue procesado con el software Cecilia5,¹⁴⁴ resultando en una modulación errática del sampleo que, reteniendo su estructura rítmica, aportó mucha textura. Alrededor de este se estructuró la sección de la pieza que va hasta 1:05. Similarmente, partiendo del trabajo con otros sampleos se elaboraron las diversas secciones.

Una decisión, a nivel de producción, fue limitar los sonidos a la manipulación de los *stems*: cortarlos, estirarlos, trasponerlos y procesarlos con efectos. Esta limitación arbitraria obedecía al impulso lúdico de exprimir cuanto se pudiera los sonidos fuente. Sin embargo, ocupé el sintetizador granular “Quanta”¹⁴⁵ para crear un bajo y algunas texturas para unificar la estructura de la pieza. Las transiciones entre secciones y arreglo final obedecieron a la representación de mi impresión interna del álbum, a manera de una ensoñación (de ahí el “*juicy dream* [sueño jugoso]” en el título): imaginé un remixedo surrealista en donde los sampleos aparecen tejiendo una narrativa de descenso y ascenso del estado de sueño profundo atravesado por cambios súbitos.

Esta curva narrativa se sugiere en el *intro* y *outro* de la pieza donde suenan, respectivamente, el sampleo “Hiro Bass Drum 2” (de la pieza “Hiro 3”) y “Shasta Piano 1” (que cierra el álbum en “Last Supper on Shasta Pt. 2”) y se enfatiza en 2:25 donde el sampleo “TPIT 4” hace anafonía de la alarma de un despertador.

3.3.2. “Weaving Traits”¹⁴⁶

Otra de las competencias en la que participé fue la “CHAOS Ultimate Beat Contest” (ver [anexo III](#)) de la empresa “Cymatics”, para la que compuse la pieza “[Weaving Traits](#)”. Antes de hablar de esta pieza considero pertinente referir un artículo del blog de “Cymatics” que leí antes de participar y donde se enumera una lista de recomendaciones para “ganar un concurso de remix” (ver [anexo V](#)). En ella encontramos la enunciación de algunas mediaciones, implícitas en este circuito, involucradas en la creación de una pieza para tal fin. Mi análisis de esta publicación se resume en que al interior de una competencia de remix existe una serie de mediaciones que incluye las convenciones del género (y la industria musical) y la aprehensión

¹⁴³ Se pueden escuchar los sampleos, que son referidos a continuación, directamente en la página del proyecto: <https://rmx.btls.com/> (consultado el 12 de marzo de 2021).

¹⁴⁴ Es libre y de código abierto y puede ser descargado en su página oficial: <http://ajaxsoundstudio.com/software/cecilia/> (consultado el 12 de marzo de 2021).

¹⁴⁵ Véase <https://www.audiodamage.com/products/ad046-quanta> (consultado el 1 de mayo de 2021).

¹⁴⁶ Publicación de la pieza en: https://soundcloud.com/ninio_artillero/nino-artillero-weaving-traits-chaos-ultimate-beat-contest (consultado el 1 de mayo de 2021).

del contexto (de la audiencia, de los jueces y de las plataformas).¹⁴⁷ La connotación que para este trabajo tomaron esas mediaciones fue propositiva: más que restricciones estéticas arbitrarias, se tomaron como consideraciones generales para la composición remix sobre la auscultación del contexto y la lectura que la obra puede tener en el mismo.

Para abordar la composición de “Weaving Traits” me dedique a la escucha de los sampleos del paquete, intentando conectar emotivamente para hacer una selección alrededor de la cual construir la pista. Este paquete incluía distintas carpetas en las que los sampleos estaban catalogados por género, estilo o “tipo” (*Analog, Classic, Dark, Drill, Lofi, Nostalgic, Orchestral, R&B, Reverse, Sad, Virtual, Various, West Coast* y *World*). La selección consistió de tres sampleos/melodías que sucesivamente ocupan el centro de la pieza y alrededor de los cuales esta se estructura. Los mismos fueron manipulados levemente (por ejemplo, transponiendo no más de tres semitonos) para facilitar su reconocimiento como parte del paquete. Se pueden escuchar sus apariciones en 0:00, 0:44 y 1:35. Un detalle importante para la estética que buscaba fue el carácter de los sonidos de percusión, en particular del bombo, inspirado en la pista “More” de Flying Lotus.¹⁴⁸

El acercamiento fue crear un *beat* partiendo de las expectativas estilísticas de uno de los géneros incluidos en la organización de los sampleos del paquete (el *Lofi*), incluyendo algunos gestos técnicos como variaciones. Como ejemplo de estos se encuentra la irrupción sonora de un sintetizador (aparece por primera vez en 1:01) utilizando compresión encadenada¹⁴⁹ a las pistas melódicas para producir una irrupción en la reproducción a manera de hipermediación; la ausencia de vueltas a secciones anteriores (como un aspecto “evolutivo” de la pieza); así como un solo, en 1:12, que interpreté utilizando un sintetizador digital. A parte de estos recursos utilicé otros sampleos para enfatizar la presencia de los sonidos del paquete como fuente principal, añadiendo cuantos pudiera usar para enriquecer la orquestación: la trompeta en 0:45, los acordes de piano en 0:55, el bajo en 1:43, el chelo en 1:54 y la flauta en 2:14.

En general abordé el ejercicio de composición de mis piezas en este ámbito buscando una mediación entre mis preferencias estéticas y la evaluación intuitiva de los contextos en que se enmarcaban las competencias. En paralelo, la investigación de este proyecto empezaba

¹⁴⁷ También se enuncian implícitamente las necesidades operativas de un productor independiente sujeto al mercado de la distribución digital en línea. En Leary (2012) se problematiza este mercado.

¹⁴⁸ Escuchar en <https://youtu.be/ylqBPksn36A> (consultado el 21 de marzo 2021)

¹⁴⁹ Es un procesamiento que reduce el nivel de una pista de audio dependiendo del nivel de otra, es una técnica ampliamente utilizada en el beatmaking, en general para lograr que el bombo se abra espacio en la mezcla aplicándolo al bajo (con el que comparte el rango de frecuencias).

a dar un giro hacia la semiótica desde un cuestionamiento que podemos plantear como sigue: ¿Se puede inteligir la estructura de una semiosfera y posicionar textos intencionalmente en ella? Como se discutió en la [sección 2.2](#), esto es mover contenidos entre la periferia (cerca de la frontera semiótica) y el centro (donde habitan los textos dominantes) a voluntad. En el contexto de un concurso de remix se puede anotar que esta posibilidad se presupone en la búsqueda de estrategias para ganarlo. De momento esta investigación se limita a este planteamiento heurístico como punto de partida para futuros proyectos de *hackeo* cultural pues la solución general a la pregunta anterior excede las capacidades presentes.

3.4. El Remix pre-empaquetado

En este circuito de los concursos de remix encontramos una modalidad de sampleo que, en primera instancia, se distancia de la connotación que hemos venido construyendo del sampleo en el contexto del Remix como *un objeto sonoro extraído de una fuente preexistente en el medio cultural*. Se trata del uso de librerías/paquetes de sampleos con licencias *royalty free* [sin pago de regalías] y de *presets* [configuraciones] para sintetizadores con control digital. Este tipo de productos parecen apuntar a un sistema eficiente de producción musical en serie y presupone la legitimidad artística de componer piezas con el diseño sonoro de terceros (en sampleos producidos específicamente para tal fin): es decir, estamos en el terreno del remix como estrategia. La problematización de este tipo de “dilema” se ve hoy, en la práctica, aparentemente superada y el uso de sampleos está normalizado en el ecosistema de la producción musical y su industria. El cambio es significativo respecto de la tradición musical occidental que se centra en la escritura de partituras (con las notas como unidad sintáctica) y/o la interpretación con instrumentos acústicos (para su reproducción); en este contexto se prioriza la manipulación de grabaciones como objetos dados (así como en el otro caso se consideran dadas las cualidades de los instrumentos acústicos).

Este tipo de sampleo no es capaz de tejer intertextos más allá de referencias estilísticas y de género a partir de las cualidades morfológicas del objeto sonoro dentro de la composición pues mayormente se tratan de “partes sonoras reproducibles con flexibilidad semiótica” (Chang 2009, 149)¹⁵⁰ que les permiten tomar funciones semánticas arbitrarias dentro del nuevo contexto (para el escucha no informado sobre prácticas de sampleo). Este otro ámbito del sampleo se relaciona con el uso habitual del término inglés “*sample*” en la jerga de los productores musicales y que equivale, vagamente, a “una grabación de audio (corta) dedicada

¹⁵⁰ “[...] reproducible sonic parts with semiotic flexibility [...]”

para su uso en la producción musical”. Esta noción está incluida en la definición que dimos en la [sección 2.5](#), con la particularidad de que la “rastreadibilidad” del sampleo se refiere a la existencia previa de un paquete comercializado. Esta distinción resulta relevante pues la intertextualidad del sampleo sucede, si acaso, sólo al nivel de la *textura*. La práctica de esta técnica de producción musical se ha extendido a la par del uso de herramientas de audio integradas y autosuficientes (como los DAW y las cajas de ritmos). Empresas de hardware y software musical como Akai (Japón) y Native Instruments (Alemania) producen paquetes con sampleos de diversos sonidos y presets para sus instrumentos digitales, orientados en conjunto a determinados géneros musicales (u otras categorías como emociones, orquestación o autor) y diseñados para integrarse en las interfaces de sus productos. El objetivo de estos es, de acuerdo a sus mensajes publicitarios, facilitar al usuario el ejercicio de la creatividad o reducir la fricción en el proceso creativo, mismo que “señala la inserción de diferentes sujetos en el proceso creativo” (Schumacher 2004, 450).¹⁵¹

Esto ha dado lugar a la crítica de algunos músicos productores que se resisten a ser “*preset players*” en lugar de diseñadores de sonido, en donde la conveniencia del uso de presets y sonidos previamente diseñados pareciera obedecer más a las exigencias del mercado que a la creatividad.¹⁵² Esto cuestiona la idea de que hemos superado, desde los conceptos de Attali, la era de *la repetición* para pasar a una de *la composición*. Aquí nos surge la pregunta: ¿Es el remix un arte de la repetición, o de la composición, o en qué medida respondería a cada uno de estos rubros? Como respuesta propongo que el remix, como una diversidad de prácticas, responde a los principios de ambas eras. El remix es *repetición*, llevada al extremo, y *composición* en gestación. El concepto de composición postaurática engloba esta perspectiva del remix. En otras propuestas que se plantean en el posgrado en tecnología musical de la UNAM¹⁵³ el proceso artístico tiene una relación simbiótica con el desarrollo tecnológico; en este ámbito no se trata, en general, de “facilitar” o hacer accesible un proceso artístico (ni, por el contrario, de complejizarlo), sino de identificar un ejercicio creativo cuyo proceso transita de la infraestructura (técnica) a la superestructura (sonora) o viceversa. Recordemos que en la presente propuesta nos movemos a partir de lo dado. La mediación tecnológica, de los productos del ecosistema de la tecnología musical¹⁵⁴ y la reproductibilidad

¹⁵¹ “[...] signals the insertion of different subjects into the creative process [...]”

¹⁵² Como comenta el productor de música electrónica alemán Martin Stimming respecto al esquema de negocios de la empresa Native Instruments en https://youtu.be/4v_Qv8KMdtk?t=2369 y <https://youtu.be/ISpBMrq45HY?t=652> (consultados el 13 de marzo 2021).

¹⁵³ Véase Villaseñor Ramírez (2017), Ocelotl Reyes (2019) y Escobar Castañeda (2018)

¹⁵⁴ Incluidos recursos libres, de código abierto y/o privativos, comerciales o sin fines de lucro.

digital, presenta un panorama en el que la creación musical deviene práctica tecnológica.¹⁵⁵ En este sentido, respecto al sampleo como técnica y retórica, no se trata de evaluar “las exigencias de la creatividad” sino de explorar el espacio creativo que se desenvuelve a partir de los desarrollos en tecnología musical, la compartición de información y el flujo de objetos neomediales en la red.

Por otro lado, el uso de paquetes de sampleos pone un fin, sólo aparente, a la necesidad de samplear fuentes sujetas a copyright, el pago de regalías y la negociación de licencias de uso comercial con las disqueras o autores. Estos sampleos están desprovistos tanto de aura (en el sentido benjaminiano) como de aura espectacular al no provenir de obras insertas en la memoria cultural y no tener historicidad alguna fuera de la tradición de su propio mercado o, equivalentemente, de los metadatos de su distribución. Debido a esto su uso no constituye un Remix (como discurso), aunque sí presupone las lógicas del remix (como estrategia). Este es uno de los factores en juego dentro de la economía política de la música en la actualidad, y que tiene en su genealogía las disputas legales que sentaron su precedente en la década de 1980, en la que problemáticas de orden práctico, estético y moral desembocaron en el desarrollo de nuevos mercados.

Las fuentes en el canon y el *mainstream*, es decir en el centro de la semiosfera o los lugares comunes, constituyen los textos más fácilmente reconocibles, por lo que su sampleo tiene una atracción irreductible a una mera “necesidad” estética: son aquellos a partir de los cuales se despliega una retórica intertextual “porque los lugares comunes son estabilizadores de la vida social y el entendimiento mutuo y, al mismo tiempo, persuasores abiertos y ocultos” (Plett 1999, 328).¹⁵⁶ El ejemplo del sampleo en el hip-hop abarca un conjunto de posibilidades en esta dirección. En su origen, el acto de samplear en el hip-hop constituía una reapropiación de la cultura popular y una búsqueda estética que posteriormente se refinó en una práctica que hace del archivo un repositorio creativo (Chang 2009, 157). Además de servir a motivaciones políticas y de resistencia,¹⁵⁷ Schloss (2004) ha demostrado, a partir de su estudio etnográfico sobre las prácticas de sampleo en la “comunidad del hip-hop”, que existen diálogos, retóricas y niveles de lectura en la escucha de una pieza basada en sampleo que están altamente codificados y cuya motivación creativa se desprende principalmente de mostrar las propias

¹⁵⁵ Si existe una relación perenne entre música y tecnología (desde los primeros instrumentos) y su devenir se da a partir de una constante retroalimentación, entonces este devenir es simplemente un cambio en el orden de magnitud en que se distinguen ambos campos.

¹⁵⁶ “For commonplaces are stabilisers of social life and mutual understanding—and at the same time open and hidden persuaders”.

¹⁵⁷ Como en la ya clásica “Fight The Power” (1989) del grupo Public Enemy: <https://youtu.be/mmo3HFfa2vjg> (consultado el 16 de marzo 2021).

habilidades en el entendimiento y manipulación de dichos códigos (163), todo esto “sin perder el afecto de los fans que no tienen ningún interés en el esoterismo de la producción de hip-hop” (156).¹⁵⁸

Desde otro ángulo, John Oswald, en su manifiesto sobre la *plunderfonía*, propone devolver el gesto a un ecosistema cultural que nos rodea, condiciona y depreda (en particular refiriéndose a la música pop o *mainstream*):

Toda la música popular (y toda la música folclórica, por definición), esencialmente, si no legalmente, existe en el dominio público. Escuchar música pop no es una cuestión de elección. Preguntado o no, nos bombardea. En su estado más insidioso, filtrado a una línea de bajo incesante, se filtra a través de las paredes de los apartamentos y sale de las cabezas de los transeúntes. Aunque la gente en general hace más ruido que nunca, menos gente hace más del ruido total; específicamente, en música, aquellos con sistemas de megafonía, ventas de triple platino y alta rotación. Difícil de ignorar, inútilmente redundante de imitar, ¿cómo no se convierte uno en un receptor pasivo? (Oswald 1985)¹⁵⁹

En algunos remixes *plunderfónicos* de Oswald observamos el ejercicio de un sampleo de extensión mínima tal que sea capaz de delatar su fuente y que produce una suerte de delirio de connotaciones críticas.¹⁶⁰

Estas aproximaciones tan dispares a un mismo acto, el sampleo, sumadas a las que lo utilizan como una tecnología para fines meramente prácticos,¹⁶¹ nos dan una idea del territorio que tenemos enfrente.

3.4.1. “Deliz Marciano”¹⁶²

Este es el contexto de la pieza “[Desliz Marciano](#)”, donde la producción se centró en el uso de un mismo paquete de sampleos producidos con un MPC2000xl.¹⁶³ A pesar de la ausencia de un aura espectacular en estos sampleos, en esta pieza hago un intento de Remix partiendo del sampleo de la “tradición” asociada a los dispositivos MPC haciendo el secuenciamiento de los

¹⁵⁸ “[...] without losing the affection of fans who have no interest at all in the esoterica of hip-hop production.”

¹⁵⁹ “All popular music (and all folk music, by definition), essentially, if not legally, exists in a public domain. Listening to pop music isn't a matter of choice. Asked for or not, we're bombarded by it. In its most insidious state, filtered to an incessant bass-line, it seeps through apartment walls and out of the heads of walk people. Although people in general are making more noise than ever before, fewer people are making more of the total noise; specifically, in music, those with megawatt PA's, triple platinum sales, and heavy rotation. Difficult to ignore, pointlessly redundant to imitate, how does one not become a passive recipient?”

¹⁶⁰ Escuchar, por ejemplo, su álbum “Plexure” (<https://youtu.be/3eZQq9ebtEg> consultado el 16 de marzo de 2021).

¹⁶¹ Por ejemplo, el uso de librerías de instrumentos *multisampleados*, o que samplean fraseos (ver [anexo IV](#)), permitiendo prescindir (con importantes limitaciones) de intérpretes instrumentales para grabar una pieza.

¹⁶² Publicación de la pieza en https://soundcloud.com/ninio_artillero/desliz-marciano (consultado el 1 de mayo de 2021).

¹⁶³ Véase <https://www.akaipro.com/mpc2000xl> (consultado el 15 de marzo de 2021).

sampleos del paquete a la manera del emblemático productor de hip-hop J Dilla.¹⁶⁴ Mi aproximación para la pieza fue la de componer bases rítmicas (o *beats*) que me inspiraron para improvisar sobre ellas. Para ello dividí los sampleos entre seis pistas en Ableton Live, cada una con un “Drum Rack” (ver figura 2 en el [anexo I](#)) para secuenciarlos y procesarlos. Sobre la sucesión de *beats* resultante improvisé utilizando mi trompeta y un *plugin* de piano. Estas improvisaciones fueron luego sampleadas y editadas hacia el arreglo final de la pieza.

La limitación sobre el uso de los sampleos para la composición de la parte rítmica (ver detalles del concurso en el [anexo I](#)) me llevó a tomar su conjunto como un instrumento musical a ser interpretado. Respecto al cuestionamiento antes planteado sobre las exigencias de la creatividad, este ejercicio me lleva a constatar que hay casos en que la consecuencia es un desplazamiento o reconfiguración del espacio creativo, cuya exploración parte de la adaptación al mismo familiarizándose con los sonidos. Una librería finita de sampleos puede dar pie a un número infinito de posibilidades generativas y recontextualizaciones.

3.4.2. “Telekinetic Wasteland”¹⁶⁵

La breve pieza “[Telekinetic Wasteland](#)” fue elaborada para una competencia promocional de un *plugin* para la creación de “ambientes cinemáticos” (ver [anexo IV](#)). Las entradas de la competencia estaban, en su mayoría, orientadas al estilo cinematográfico épico de películas como “El señor de los anillos”. Por mi parte la composición partió del resampleo¹⁶⁶ de los sonidos producidos en el *plugin*, para su edición posterior, y el uso de sampleos de “Juicy B Crypts” para la melodía que aparece a manera de ostinato y las percusiones: “TSLN Cascade 2” de la pieza “A Loop So Nice...” y “JBC Drill 3, 4 y 5” de la pieza “Juice B Crypts”.¹⁶⁷ El resultado obedeció a una estética que asocio personalmente con videojuegos de acción y al imaginario *cyberpunk* que percibí en el video promocional a ser musicalizado. La elaboración de esta pieza fue sumamente gratificante como un primer ejercicio al diseño sonoro de una animación tridimensional.

¹⁶⁴ Caracterizado por la ausencia de cuantización en el secuenciamiento de los sampleos. El MPC3000 de “Jay Dee” se encuentra en el catálogo del Museo Nacional de Historia y Cultura Africano-Americana (ver <https://nmaahc.si.edu/explore/stories/collection/j-dillas-distinctive-sound> consultado el 15 de marzo 2021).

¹⁶⁵ Publicada en la plataforma Metapop: <https://metapop.com/ninio-artillero/tracks/telekinetic-wasteland/142097> (consultada el 3 de mayo de 2021).

¹⁶⁶ Técnica que consiste en la grabación interna de una pista, o conjunto de pistas, de audio en otra.

¹⁶⁷ Se pueden oír estos sampleos en <https://rmx.btts.com/> (consultado el 17 de marzo 2021).



Figura D. Un cuadro fijo del trailer de “Ibrido Cinematica”.

3.5. El juego es una exploración muy seria de lo imposible

Considero que el juego es una acción que sucede en el contacto entre los productos de una imaginación activa y el mundo. Abordar la creación artística en general, y la producción musical en particular, desde el juego “anuncia la negación del uso utensiliario de las cosas, una nueva forma de imaginario colectivo que subvierte los objetos” (Attali 1995, 208). Buscar una potencia política para el sampleo y el remix no sugiere un mero “uso utensiliario”. La práctica que estamos imaginando reside en la profanación lúdica: tomar aquello que es intocable y despojarlo del aura que lo recubre hasta alcanzarlo con las manos. Jugar a transgredir lo sagrado hasta trastocar las lógicas de la producción.

La vemos surgir hoy, balbuceante y frágil, subversiva y amenazada, en la interrogación ansiosa de los músicos de la repetición y en el anuncio, que implica su obra, de la muerte del especialista, de la imposible prosecución de la división del trabajo como modo de producción (Attali 1995, 201).

Benjamin lo intuyó inevitable en el acercamiento “material y humano” de las masas a la obra de arte (como causa del marchitar del aura). Las obras se nos presentan inacabadas, como los textos literarios respecto al surgimiento de la significación (cf. Rodríguez Cascante 1995). Tendiendo gradualmente hacia el plano de lo mundano se sujetan a la contingencia de la escucha y la reinterpretación, donde son profanadas en obras “derivadas” sujetas, a su vez, a las misma contingencia.

El juego se relaciona inexorablemente con el placer y si “interpretar para disfrutar uno mismo, [es] lo único que puede crear las condiciones de una comunicación nueva” (Attali 1995, 198), entonces debemos considerar un placer que no se cierra en sí mismo y se hace guía en el terreno inexplorado. Otra connotación enmarca “el juego” como una competencia o

un conjunto de reglas. En pos del disfrute y desde la intención mágica, el juego trata de la creación de reglas y la interacción concertada con el mundo hacia su recreación, reglas inventadas libremente que en el sampleo permiten hallar unidad en un conjunto heterogéneo de sonidos.

“La agencia en el sampleo está ligada a la noción de juego libre, remodelado en la imagen del rizoma sobre la pérgola, reubicado en las conexiones entre los sonidos más que en la fuente. Los materiales fuente dispares siempre pueden hacerse coherentes, sin importar si esa disparidad se mide musical, genérica o socialmente. La práctica del sampleo revela que estas distinciones, supuestamente marcadas en el origen, son volátiles y amorfas, de rápida disolución” (Chang 2009, 157).¹⁶⁸

3.5.1. “Cadencia Arcana”¹⁶⁹

La pieza “[Cadencia Arcana](#)” fue mi primera colaboración con Joana Medellín (alias Bruja Gitana) para el micrófono abierto “Flowcihuatl II” organizado por el Centro Cultural España en México y Rita de Fuego¹⁷⁰ publicado el 19 de octubre de 2020¹⁷¹. El proceso compositivo comenzó con la selección de algunos sampleos a utilizar en la pista. A consecuencia del tiempo precario que teníamos para realizarlo decidí trabajar con el paquete de sampleos que utilicé para la pieza “Weaving Traits” (ver [anexo III](#)), mismo que revisamos exhaustivamente buscando melodías que se adaptaran a la letra y gusto de Joana. También utilicé otro de los paquetes que en ese momento estaba siendo promocionado por “Cymatics” de nombre “Pharaoh Beta Pack” que consiste preponderantemente de una selección de sampleos (*one-shots*) percusivos.¹⁷² En este contexto el uso de “lo dado” obedeció a una necesidad práctica.

El proceso creativo partió de la combinación de distintas partes de los sampleos, mismos que se encontraban en diferentes tonalidades, en busca de una nueva unidad que enriqueciera la interpretación del texto de Bruja Gitana, poblado de imágenes mágicas de intención agenciante, denuncia y creación de mundo; el resultado fue una pista que podemos ubicar en el género de hip-hop asociado a la *West Coast*. Una vez compuestos los rudimentos de dos secciones distintas procedimos a la grabación de cinco tomas completas en las que

¹⁶⁸ “Agency in sampling is bound to the notion of freeplay, remodelled in the image of the rhizome over the arbor, relocated to the connections between sounds rather than the source. Disparate source material can always be made coherent, no matter if that disparity is measured musically, generically or socially. Sampling practice reveals these distinctions, supposedly branded at origin, to be volatile and amorphous, quick to dissolve.”

¹⁶⁹ La segunda edición (final) esta publicada en: <https://youtu.be/sLqbKPg3Hc4> (consultado el 2 de mayo de 2021).

¹⁷⁰ <https://www.facebook.com/ritadefuegomusic> (consultado el 2 de mayo de 2021).

¹⁷¹ Transmisión en el perfil de Facebook de CCMx Radio: <https://fb.watch/6dRTFD3MC4/> (consultado el 19 de junio de 2021).

¹⁷² Descargable sin costo en <https://cymatics.fm/pages/pharaoh-beta-pack> (consultado el 2 de mayo de 2021).

improvisé sobre su interpretación, remixeando en vivo los componentes de las secciones mediante envíos de efectos (*delay* y *reverb*), disparando algunos sampleos aislados y silenciando selectivamente algunas pistas. La última toma fue seleccionada y pasó prácticamente íntegra a un proceso intensivo de postproducción de tres días antes del estreno.

El uso de los sampleos pre-empaquetados, en forma de *loops* melódicos y *one-shots* percusivos, resultó no sólo útil, sino estéticamente satisfactorio. La improvisación en vivo, en retroalimentación con la interpretación de Joana, me permitió explorar el espacio de remix generado por el material sampleado y constatar que da lugar a múltiples posibilidades creativas. A su vez, hacer funcionar los sampleos elegidos durante el proceso compositivo consistió en imponer reglas de juego que, junto a algo de postproducción, permitió a todos los sonidos convivir pacíficamente con la voz de la Bruja.

3.6. Samplear para tejer contextos

El juego no está exento de accidentes. Así como un chiste puede ser grosero o pertinente, un mismo acto lúdico o comentario puede tener efectos diferentes dependiendo del contexto de su recepción. Igualmente la utilización de sampleos dentro de un remix puede ser evaluada a partir de las siguientes preguntas: ¿La fuente del sampleo es reconocible, es decir, rastreable para la audiencia a partir de la escucha? Y ¿qué función o significado asume dentro de la recontextualización? La decisión de samplear una fuente puede obedecer a distintas motivaciones relacionadas con la especificidad (histórica, referencial o personal) de la fuente, su función o significado en un contexto cultural, o simplemente sus cualidades sonoras; todas tienen la posibilidad de ser interpretadas como una ofensa o recibidas con agrado como un comentario significativo dependiendo del tipo de escucha de la audiencia (Landy 2019, 133).¹⁷³ Pero, pasando la intención, el sampleo es un arma de tantos filos como lecturas.

La reapropiación de textos al interior de una composición es capaz de activar intertextos que deriven en lecturas muy distintas.¹⁷⁴ Ya mencionamos antes esta problemática en la [sección 2.2](#) y ahora caracterizamos una polaridad básica de estas lecturas, no necesariamente exclusivas, que en general pueden resultar difíciles de distinguir *a priori* pues dependen de

¹⁷³ Si su escucha está informada, por ejemplo, por el conocimiento de la fuente, o bien por el conocimiento de referentes similares a la composición presentada, o bien que se trate de una escucha reducida (en el sentido schaefferiano).

¹⁷⁴ Esto sucede a consecuencia de que los “signos” no tienen un significado universal sino que este depende de la semiosfera. Véase Lotman y Navarro (1996, 10).

variables como el contexto de la escucha, el lugar de enunciación y los fines económicos de la pieza.

Se puede hablar de “robo” si leemos el sampleo como un acto colonizante y folclorizador: la fuente cultural es revestida en el nuevo contexto por una idealización que la trivializa o anula. Esta lectura sucede, por ejemplo, en la desatinada publicidad de la empresa mexicana de tenis “Panam” que sampleó las consignas y estética de las pintas de protesta feministas en unos tenis con tonos pastel¹⁷⁵ o en la reapropiación que hizo la comunidad del hip-hop a partir del sampleo de obras de Bob James, quien lo consideró “inapropiado” por negarle agencia creativa en el nuevo contexto y la falta de las licencias de uso.¹⁷⁶

Otra posibilidad, la de “recreación” a partir del material fuente, puede alcanzarse con mayor seguridad (y empatía semiótica¹⁷⁷) a través de la reapropiación de contenidos del canon propios del contexto en que se enmarca el remix en cuestión. En este caso los riesgos, más que de orden discursivo, estético o político, son legales y económicos: la principal preocupación de los afectados son las regalías e indemnizaciones por la violación del *copyright*. Esta situación presenta una perspectiva irónica (y problemática para el uso crítico de contenidos del *mainstream*): el sampleo reactualiza y legitima la fuente aunque la cita sea satírica.¹⁷⁸ En algunas fuentes que abordan la legitimidad de la práctica del sampleo (Kyrrou 2004; Hess 2006; Blackburn 2019) se plantea entre líneas la pregunta: ¿Samplear es robar o recrear? No entraremos en esta discusión general de orden ontológico-creativo-moral, me interesa notar aquí cómo las dos lecturas mencionadas son instancias de los polos de esta disyuntiva.¹⁷⁹

Por otro lado, el sampleo en el hip-hop nos presenta un paradigma de reapropiación cultural en la que “roba y recrea” simultáneamente en un ejercicio de memoria y transgresión. Aquí la “afectación” o la injuria es a veces intencional y otras sólo incidental o colateral, pues en general el uso de sampleos tiene, principalmente, un incentivo estético que parte de las lógicas propias de su comunidad de productores. Sin embargo,

¹⁷⁵ Véase la siguiente nota periodística sobre este hecho:

<https://plumasatomicas.com/explicandolanoticia/panam-feminista-asi-se-aprovecho-la-marca-para-subirse-al-8m> (consultado el 17 de marzo de 2021).

¹⁷⁶ Luego cambiaría de opinión al asentarse las aguas e incluir su obra en una plataforma de licenciamiento en línea: véase <https://youtu.be/na8YD63Juck> (consultado el 17 de marzo de 2021).

¹⁷⁷ Concepto que me compartió Julián Woodside el 4 de marzo de 2021. La empatía semiótica se refiere a tomar una consideración intuitiva de las posibles lecturas y significados que un signo (musical, por ejemplo) puede tener desde otra semiosfera.

¹⁷⁸ En palabras populares: “toda publicidad es buena”.

¹⁷⁹ Julián Woodside maneja una distinción muy relevante, y más detallada, de este tipo de polaridad utilizando los conceptos (en desarrollo) de “sampleo colonizante” y “sampleo afiliante”.

Hay una clara valencia política en el acto de tomar un disco que fue creado de acuerdo con los estándares musicales europeos y, a través del acto de pinchar, forzarlo físicamente a ajustarse a una estética compositiva afroamericana (Schloss 2004, 33).¹⁸⁰

Lo anterior nos invita a considerar el efecto político inmerso en la práctica y no necesariamente ejercido como un posicionamiento explícito. Ya Benjamin señaló el carácter político del arte reproducible que permite un acercamiento entre el arte y las masas que tiende a la profanación del arte y al marchitamiento del aura.

Sumada a este tejido de contrapesos políticos, el sampleo permite activar volitivamente una retórica intertextual en la que el gusto por reconocer y recordar se suma a la experiencia sonora en cuestión. Esta fue la experiencia de la pieza “Custodia” y, en otra medida, se explora también en “Walking down a juicy dream” donde la intertextualidad sucede al interior del álbum “Juice B Crypts” mediante sampleos que refieren a distintos momentos del álbum.

¹⁸⁰ “[...] there is a clearly political valence to the act of taking a record that was created according to European musical standards and, through the act of deejaying, physically forcing it to conform to an African American compositional aesthetic.”

Conclusiones

En este trabajo, se estudiaron algunos abordajes de la reproductibilidad técnica de la obra musical que nos permiten apreciar el conjunto de grabaciones de sonido como un conjunto de textos, mismos que configuran una memoria cultural externalizada susceptible de ser manipulada mediante su “lectura y escritura” —en forma de literacidad digital—. La “lectura” nos refiere, por ejemplo, al consumo de música a través de las interacciones con la industria musical (en distintos medios masivos), las tradiciones musicales locales y los recursos de la red,¹⁸¹ mismos que condicionan la recepción y escucha musical.¹⁸² Pensando la producción musical como la “escritura” de textos sonoros, las prácticas de sampleo y el remix permiten abordarla desde la interacción con un tejido intertextual.¹⁸³ Hemos visto como el sampleo se presenta en unos casos a manera de cita, en otros como referencia estilística e incluso como operación de transfiguración donde, de la fuente, no queda rasgo reconocible salvo, por ejemplo, la veneración de la historicidad de las grabaciones por parte de los productores que excavan en el archivo para traer sonidos olvidados a nuevos textos. Por otro lado, así como el remix regenerativo toma los principios del Remix para hacer “herramientas más eficientes”, el sampleo presenta también una modalidad como técnica para eficientizar la producción musical. Esta se encuentra presupuesta en el mercado de paquetes curados de sonidos (muchas veces orientados a géneros específicos) o *sample packs* [paquetes/librerías de sampleos]. Todas estas posibilidades son atravesadas por diversas intenciones lúdicas, creativas, políticas, retóricas y económicas, mismas que abordé a lo largo de esta investigación.

La aparente amplitud que hemos dado al concepto de “remix” no implica la desaparición de la novedad. Se relaciona con un cambio, que señalaron Barthes y Foucault, en la noción de autoría que evidencia varios discursos subyacentes al poder, la jerarquía y la legitimación artística. “De Benjamin vemos que la obra en la era de la reproducción ya no es

¹⁸¹ Estos incluyen los grandes archivos comunitarios que persisten en escurridizos rastreadores de *torrent* privados como lo fue <https://what.cd/> (consultado el 10 de marzo 2021. La página fue clausurada en 2016 y sólo contiene el mensaje: “You’ve stumbled upon a door where your mind is the key. This is a mirage.”), los acervos de las plataformas de streaming (que, en general, distribuyen la música mediante algoritmos de sugerencias y formatos de compresión con pérdida), las páginas independientes de artistas y disqueras y las tiendas de música en línea.

¹⁸² Es decir, estos contenidos a su vez nos programan y, como mencionamos en la introducción al [capítulo 2](#), nos colonizan con sus imágenes.

¹⁸³ Sucede una redundancia en este concepto debida a que el origen etimológico de “texto” es *textum* o “tejido”. Mi intención es apuntar a la activación intencional de intertextos en una composición (o texto-tejido sonoro).

auténtica, sino que se sitúa firmemente en la política. Esta política es la política de la autoría, y desde Foucault vemos que no todos los discursos son iguales ante la ley” (Schumacher 2004, 451).¹⁸⁴

El ecosistema de la producción musical y el circuito de competencias de remix, aludidos en el capítulo 3, parten de prácticas que implican un diálogo: con el archivo, con una comunidad y/o con las tecnologías de producción. Encontrar los principios de Remix en una amplia variedad de circuitos e instancias (cf. Navas 2012) invita a pensar la creación como una mediación entre elementos preexistentes. Una forma de conceptualizar esta idea está en el proceso dialógico que es el origen de toda significación al interior de un texto (cf. Irvine 2014) o en la teoría de la resonancia mórfica, de Sheldrake (2009), que explica la repetición y emergencia de nuevas *formas*, señalando que, desde el ámbito de la ciencia natural, la cuestión de su origen permanece necesariamente abierta (143). Sheldrake cuestiona la metafísica implícita en la teoría del Big Bang (265), que podemos contrastar con la imagen romántica del artista: hacer algo donde antes no había nada. Si, como para Sheldrake, la ley de la gravitación no antecede a los cuerpos con masa, entonces puede que el “autor” es algo que surge simultáneamente con la “obra”. Este tipo de reflexiones me llevan a intuir que la autoría no es una agencia individual que crea a la manera de un demiurgo, sino la manifestación de un proceso dialógico y generativo rastreable, tal vez, hasta los “inicios” de la música cuando los humanos empezamos a imitar los sonidos de la naturaleza (cuyos orígenes, como *formas*, se pierden en la noche de los tiempos).

De acuerdo a la descripción que hace Yuri Lotman sobre la semiosfera, los textos adquieren significación dentro de un espacio topológico cuyos elementos estructurales tienen una relación fractal y recursiva con el todo: en un texto están, por lo menos en potencia, todas las estructuras que hacen posible su significación, pero esta misma no puede darse fuera de dicha semiosfera. Si el significado de un texto sucede a partir de signos en un contexto, el contexto entero se encuentra en el mismo significado que produce.¹⁸⁵ Esta idea, que encontramos plasmada en la poesía de William Blake,¹⁸⁶ nos abre la posibilidad de tener el

¹⁸⁴ “From Benjamin we see that the work in the age of reproduction is no longer authentic, but it is firmly situated in politics. This politics is the politics of authorship, and from Foucault we see that not every discourse stands equal before the law.”

¹⁸⁵ Se trata de un ouroboros semiótico.

¹⁸⁶ “To see a World in a grain of sand [ver el mundo en un grano de arena] / And a Heaven in a wild flower [y el cielo en una flor silvestre] / Hold Infinity in the palm of your hand [tomar el infinito en la palma de la mano] / And Eternity in an hour [y la eternidad en una hora]” (Blake 1982, 490).

mundo completo en uno de sus elementos. Entonces las operaciones de remixear y samplear dejan de ser inocentes.

Desde la teoría del remix se llega a una nueva pregunta, en búsqueda de un *hackeo* cultural mediante la manipulación de las semiosferas: ¿se pueden trascender los discursos de la industria musical sampleando sus estéticas y sonidos como estrategia para conversar con comunidades específicas y/o grupos masivos impulsando otros discursos? La respuesta que ofrezco aquí es inconclusa y parte de una exploración creativa de más largo alcance en mi práctica de producción musical.

La era de la composición, según Attali, prefigura una economía política radicalmente diferente a la que parte de la escasez, la competencia y la explotación. La idea de la composición postaurática delinea para mí una forma de entender el contexto cultural y abordarlo de manera agenciante en dirección a esa era. Pero ¿qué es, después de todo, la composición postaurática? Repasemos los indicios: Un arte producido y reproducido por las masas, cuyos principios dispone la economía política de la repetición y que ha poblado de variadas formas musicales la memoria cultural ahora externalizada en grabaciones sujetas al proceso de variabilidad como objetos neomediales y que propicia una práctica musical lúdica. Esta práctica es la creación a partir del diálogo: el uso de códigos compartidos en la generación de significado (mismo que siempre es contingente a la semiosfera de sus códigos). En una primera instancia utilicé el concepto en el título para invitar al lector a buscar, en este texto, los indicios de una nueva modalidad del arte en la música. Ciertamente los hay, aunque no así los argumentos suficientes (entre los aquí presentados) para sostener tal afirmación a cabalidad. El concepto surge de la reflexión que hemos hecho en torno al arte postaurático derivado de la interpretación del ensayo de Benjamin sobre la reproductibilidad técnica de la obra de arte contrastada con la economía política de *la composición* que plantea Attali en su ensayo sobre el ruido. En un último intento de hacer de esta utopía (no-lugar) un lugar, en el capítulo 3 abordé mi contexto y búsqueda personal, decantando la búsqueda utópica en algunos ejercicios compositivos.

La composición misma de este texto responde a un uso sostenido del sampleo de otras fuentes. Algunas veces el fragmento hace las veces de sinécdoque, otras fuerza, en la forma en que es extraído y recontextualizado, a la fuente a integrarse a un discurso que bien puede ser lejano por más cerca que pueda estar. Según Chapman el mismo Benjamin buscaba, en nuestros términos, llevar el sampleo y el remix a formas extremas en su escritura:

Su “magnum opus” nunca se terminó, en parte porque no pudo eliminar suficientemente sus propias reflexiones del texto. La recopilación de citas y fragmentos de pensamiento ahora conocida como “El Libro de los Pasajes” es el resto póstumo de este intento de “remixeo” anónimo (Chapman 2011, 250).¹⁸⁷

La composición postaurática se encuentra en el cruce de las estrategias utilizadas en la composición del presente texto; del remix como estilo, discurso y estrategia; de la compartición de memes; de los gestos utópicos de Benjamin; del sampleo del hip-hop y del uso de una retórica intertextual en la composición musical. No estoy reduciendo todas al mismo concepto, sino que lo defino aquí, de manera abstracta, como el rasgo común a todas. De ser vacía esta intersección, el objeto de esta definición se ubicará, a su vez, en un no-lugar y la invitación se abre a darle sitio.

¹⁸⁷ “His ‘magnum opus’ was never finished, in part because he could not succeed in sufficiently excising his own reflections from the text. The compilation of quotations and thought fragments now known as The Arcades Project (Benjamin, 1999) is the posthumous remainder of this attempt at anonymous ‘remixing’.”

Anexos

Los siguientes anexos consisten de fichas que documentan las competencias de remix en las que se enmarcaron las piezas mencionadas en el capítulo 3. El anexo V contiene la enunciación y mis comentarios de los consejos sobre “cómo ganar un competencia de remix” publicados en el blog de la empresa de sampleos “Cymatics”. Finalmente, el anexo VI incluye una tipología rudimentaria de los sampleos de acuerdo a categorías encontradas en su comercialización.

I. Snacks From Mars Contest¹⁸⁸

Esta pieza se realizó para el concurso de producción “Snacks From Mars”, que es también un paquete de sampleos gratuitos pre-estructurados para distintos entornos de producción digital, abierto el 2 de mayo y con fecha de cierre el 22 de mayo.



Figura 1: Descripción del paquete de sonidos “Snacks from Mars” usado para esta pieza.

El planteamiento del concurso consistió en la creación de una pieza original cuyas pistas de percusión contuvieran únicamente samples del paquete; sin restricciones en la manipulación de los mismos o para el resto de la orquestación, sin mínimo de tiempo y enfatizando “el uso creativo de los samples del paquete”.

Este paquete está compuesto de un total de 96 *one-shots* (ver *infra*, [anexo VI](#)), estructurados en 6 arreglos de 4x4 implementados para su uso al interior de diversos DAW (para Ableton Live están implementados en un “Drum Rack” de 6 páginas de sampleos. Ver figura 2). Cada uno de estos arreglos puede ser considerado una unidad independiente con su propia propuesta sonora (hecho enfatizado por la coherencia en los nombres de los sampleos). Esta estructuración corresponde a un *loop* de diseño: la estructura del “Drum Rack” y otros *samplers* digitales similares emulan el flujo de trabajo e interfaz de los *samplers* MPC de la empresa Akai Professional. En este caso los sampleos producidos desde el MPC2000xl son sampleados para ser usados en otros dispositivos de sampleo (*samplers*).

¹⁸⁸ Sitio del paquete y la competencia:

<https://samplesfrommars.com/products/mpc2000-snacks-from-mars> (consultado el 2 de mayo de 2021).



Figura 2. El paquete en un “Drum Rack” de Ableton Live.

Podemos caracterizar este paquete, así como la mayor parte de los productos de esta empresa, como una propuesta de “meta-sampleo” que busca encapsular el sonido “clásico” de algunos dispositivos musicales de hardware, en particular de *samplers*, tanto digitales como analógicos, procesando lo sonidos en estos.

El sitio “Samples From Mars” es manejado por Eddie Mars, un productor que utiliza su equipo de estudio musical para samplear equipos clásicos con alta fidelidad. Mars busca resaltar las cualidades sonoras por las que estos son reconocidos, realizando procesamiento de sonido en estos para luego ser transducidos a soporte digital mediante flujos de señal específicos. En sus palabras:

Este sitio fue creado para ofrecerte los instrumentos más exclusivos con la más alta calidad. Crear instrumentos de software y sampleos a partir de equipos raros es una forma de arte, y nuestro objetivo es inspirarte para que hagas la mejor música posible.¹⁸⁹

A saber, el diseño detrás de los paquetes de Mars se relaciona con un fetiche contemporáneo por los viejos equipos que busca un algo “indefinible” que caracteriza y condiciona los resultados sonoros y que es “infinitamente lejano por cerca que se le acerque”.

¹⁸⁹ “This site was created to offer you the most unique instruments at the highest quality. Building software instruments and samples out of rare gear is an art form, and our goal is to inspire you to make the best music possible”. Véase <https://samplesfrommars.com/pages/about-us> (consultado el 1 de mayo de 2021).

II. Remix This #226: Battles - Juice B Crypts¹⁹⁰

El 26 de marzo del 2020 la banda norteamericana “Battles” creó un proyecto de remix open source alrededor de su último álbum “Juice B Crypts”. La interfaz de su sitio *web* consiste de un mapa (diseñado como estaciones de un sistema de transporte metropolitano) que traza el desarrollo de las piezas, ubicando en cada estación un conjunto de *stems* (disponibles en conjunto para descarga directa).¹⁹¹



Figura 3. La portada de la página del proyecto de remix de Battles.

Este proyecto, elaborado por la banda y su disquera “Warp”, presenta paralelismos intencionales con los proyectos abiertos de desarrollo de software en plataformas como Github. Esto invita a pensar cada remix como un *fork* del proyecto original: distintas vías de desarrollo del mismo conjunto de *samples* fuente. Sin embargo, para que esta analogía sea operativa es necesaria la existencia de una licencia de uso legal sobre los sonidos, mismas que no se encuentran publicadas. Para esclarecer qué licencia estaba implícita en su afirmación de que los sonidos están “todos abiertos y libres” (ver figura 4), escribí directamente a Battles y Warp (vía email y mensaje directo en sus cuentas de Instagram). A la fecha de publicación de esta tesis no he tenido respuesta.

¹⁹⁰ Sitio de la competencia: <https://metapop.com/pages/promos/battles-juice-b-crypts> (consultado el 19 de junio de 2021).

¹⁹¹ Véase <https://rmx.btts.com/> (consultado el 12 de marzo de 2021).

band's latest LP, Juice B Crypts. Synth samples, interactive subway map, created originally as an per stop and are all open and free, now availal d however you like.

Figura 4. Fragmento de la sección de “información” en la página <https://rmx.bttls.com/>.

Por otro lado, el 25 de abril de 2021 inicié una disputa con Warp a través de de la plataforma Youtube. Esta última detectó (algorítmicamente) mi uso de uno de los samples de la pista “Last Supper On Shasta Pt. 2” en mi remix “Walking down a juicy dream” al subir a mi canal el video de mi exposición en el Seminario Permanente de Tecnología Musical,¹⁹² negándome la posibilidad de “monetizarlo” (ver figura 5).

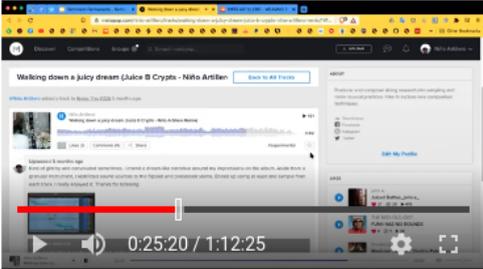
Contenido utilizado	Tipo de recla...	Impacto en el video	Acciones
<p>▲ Last Supper On Shasta Pt. 2 El video usa la melodía de esta canción</p> 	<p>🎵</p>	<p>● No se puede monetizar el video La impugnación vence en 24 días ?</p> <p>Política del propietario de los derechos de autor</p> <p>⚡ Se monetiza en algunos territorios</p> <p>El contenido se encontró en 25:20 – 26:04</p>	<p>Impugnación en proceso de revisión Enviado el 25 abr. 2021 Propietarios de los derechos de autor Warp Music (Publishing)</p>

Figura 5. Impugnación con Warp en proceso.

Defendí el uso de lo samples en el video alegando “uso legítimo” en base a los siguientes argumentos: en primer lugar aludiendo al contexto académico del video, en segundo, respecto a la pieza, refiriendo a la apertura de los samples utilizados y, tercero, que la obra protegida es, propiamente, “Last Supper On Shasta Pt. 2” y no los *stems* publicados por Battles. Sin embargo, “Warp Music (Publishing)” decidió que su reclamo por derechos de autor sigue siendo válido (ver figura 6).

¹⁹² Véase sesión 3, “El remix como arte postaurático: la composición en la era de la reproducción digital”, en <https://limmefamus.wordpress.com/seminario-permanente-de-tecnologia-musical/> (consultado el 1 de mayo de 2021).

Hi Niño Artillero,

After reviewing your dispute, Warp Music (Publishing) has decided that their copyright claim is still valid.

Video title: El remix como arte postaurático (ponencia)

Copyrighted content: The melody found in Last Supper On Shasta Pt. 2

Claimed by: Warp Music (Publishing)

[View options](#)

Why this can happen

- The copyright owner might disagree with your dispute.
- The reason you gave for disputing the claim may have been insufficient or invalid.

- The **YouTube** Team

Figura 6. Warp decide y Youtube no mete las manos.¹⁹³

Esta pieza fue creada para participar en una competencia de remix publicada en la plataforma “Metapop” y referida desde la página oficial de Battles antes citada, cuya última regla establece que la misma se trata de proponer un remix reflexivo (ver [sección 2.4](#)).¹⁹⁴

La competencia convocó alrededor de 300 contendientes cuyas intervenciones de los *stems* cubrieron un amplio espectro de géneros y estilos de música electrónica y experimental. La plataforma de metapop, gestionada por la empresa Native Instruments, no sólo es anfitriona de concursos de producción y remix sino que además cuenta con foros en distintas categorías relacionadas con la producción musical y el remix además de un “Feedback Stream” en donde se publican todas las piezas que solicitan retroalimentación.

En el sitio hay 3 tipos de competencia: “Remix This”, “Produce This” (ambas gestionadas únicamente por los administradores) y “Remix Me” (donde los usuarios ofrecen sus pistas para que la comunidad haga obra derivada). La diferencia entre “Remix This” y “Produce This” se reduce a que la primera involucra obras derivadas y la segunda obras originales. Esta distinción es sensible a nuestro análisis porque en ambos casos las

¹⁹³ Respuesta vía correo electrónico recibida el 13 de mayo de 2021.

¹⁹⁴ “Produce a track which captures the essence of the album and puts your spin on Battles' unconventional sound [Produce una pista que capture la esencia del álbum y ponga tu giro personal sobre el sonido no convencional de Battles]”.

Véase <https://metapop.com/pages/promos/battles-juice-b-crypts> (consultado el 13 de junio de 2021).

composiciones dependen de sampleos y sonidos predeterminados, siendo la diferencia que en el caso de “Remix This” involucra el aura espectacular de una pieza previamente publicada.

III. Chaos Ultimate Beat Contest

La pieza “Weaving Traits”¹⁹⁵ fue elaborada para la competencia de beats “Chaos Ultimate Beat Contest”, publicada por la empresa Cymatics¹⁹⁶ que estuvo abierta del 5 al 25 de agosto. Su esquema consistió en la producción de una pista de mínimo dos minutos donde los elementos melódicos centrales fueran samples del paquete, de nombre “Chaos”, que la empresa estaba promocionando.

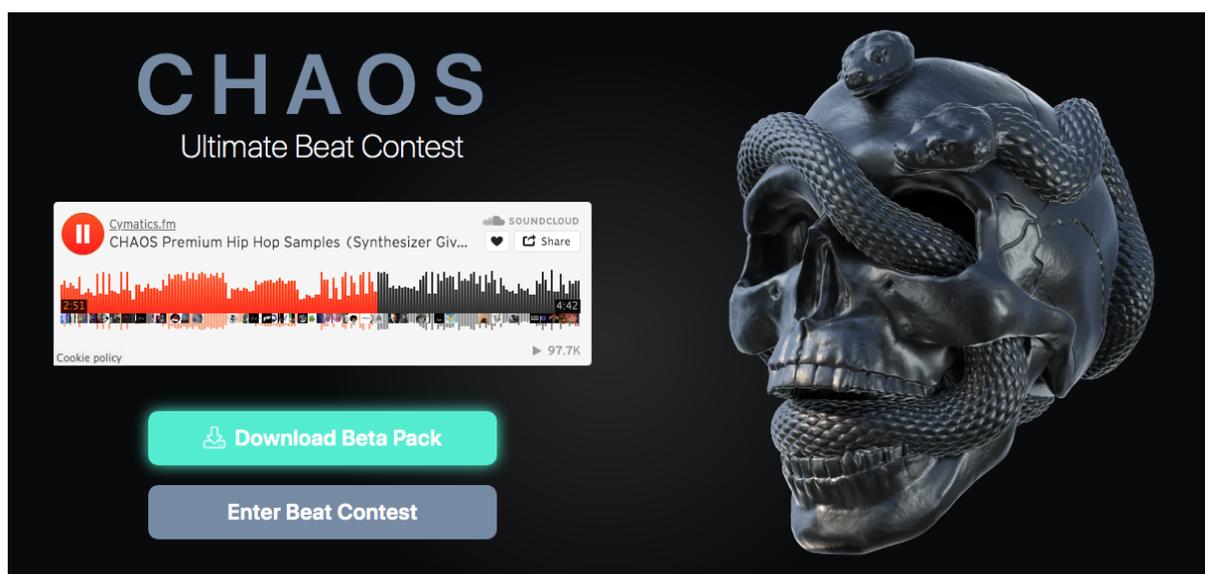


Figura 7. La portada de la página del concurso.

Al momento de publicar el concurso se distribuyó una versión beta gratuita con un subconjunto de sonidos del paquete. La versión completa fue puesta oficialmente a la venta hasta el 14 de agosto. El paquete está limitado a un límite de 2,500 “licencias personalizadas”.¹⁹⁷ Este esquema de licencias personalizadas limitadas es una instancia de la licencia que se usa en general para este tipo de productos: los paquetes de samples se comercializan con una licencia *royalty free* [sin pago de regalías] que permite su uso irrestricto en cualquier obra derivada y para cualquier fin comercial (salvo la reventa o la inclusión del sampleo “tal cual” en algún instrumento comercializado).¹⁹⁸ Esto no equivale a

¹⁹⁵ Streaming de la pieza:

https://soundcloud.com/ninio_artillero/nino-artillero-weaving-traits-chaos-ultimate-beat-contest

¹⁹⁶ Esta empresa está orientada a los géneros del hip-hop, trap y EDM y tiene disponibles varios paquetes de sonidos gratuitos descargables en la siguiente liga: <https://cymatics.fm/pages/free-download-vault> (consultado el 12 de marzo 2021).

¹⁹⁷ En este video, uno de los integrantes de la empresa muestra el contenido del paquete y habla, brevemente, de que este tipo de licencia permite la comercialización de producciones y remixes en diversas plataformas y medios: https://youtu.be/ZnpRLNCmj_0?t=445 (consultado el 13 de marzo 2021).

¹⁹⁸ Sobre las licencias *royalty free*:

que el uso de los sonidos es “libre”: estos derechos sólo aplican a los compradores de la licencia. En la práctica todavía no es posible regular el uso de estos sampleos por cualquier otra persona con acceso a los mismos, sin embargo es de esperarse que nuevas tecnologías de reconocimiento y escucha de máquina (como la que ya está activa en Youtube y es capaz de detectar algunos sampleos sujetos a *copyright*, como mencioné en el anexo anterior) sean utilizadas con esta intención las corporaciones.

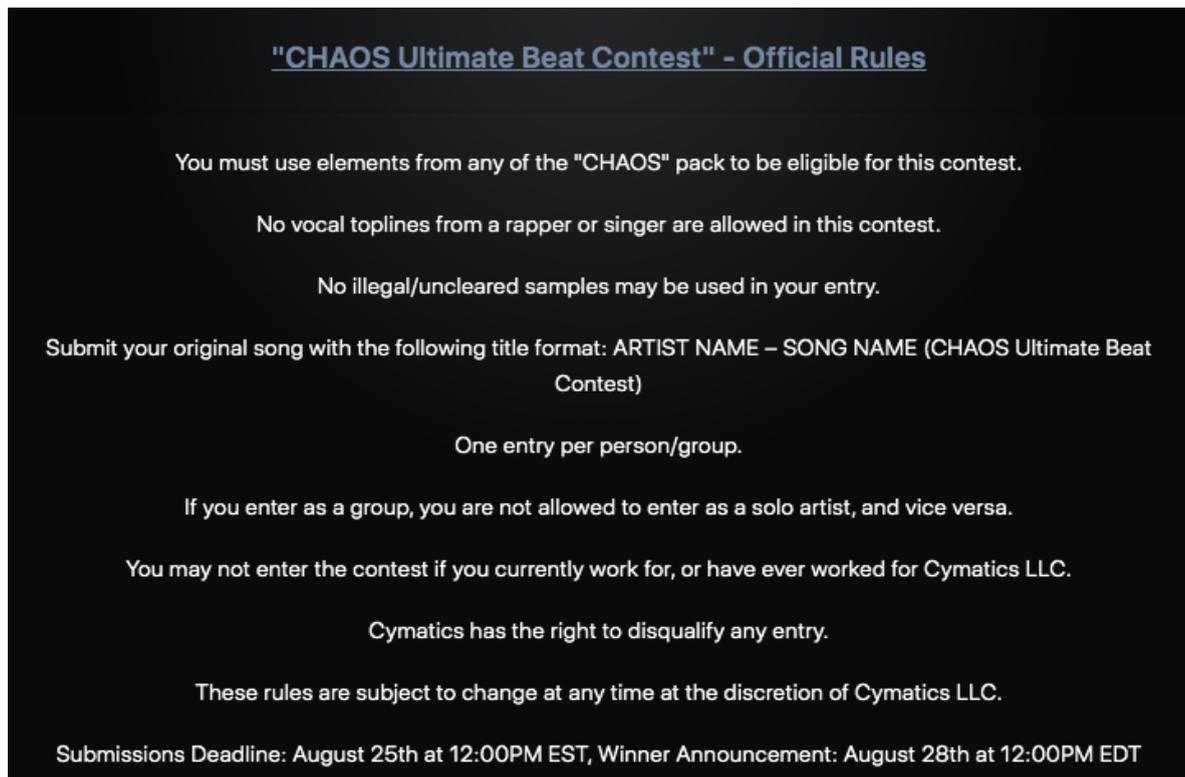


Figura 8. Las reglas.

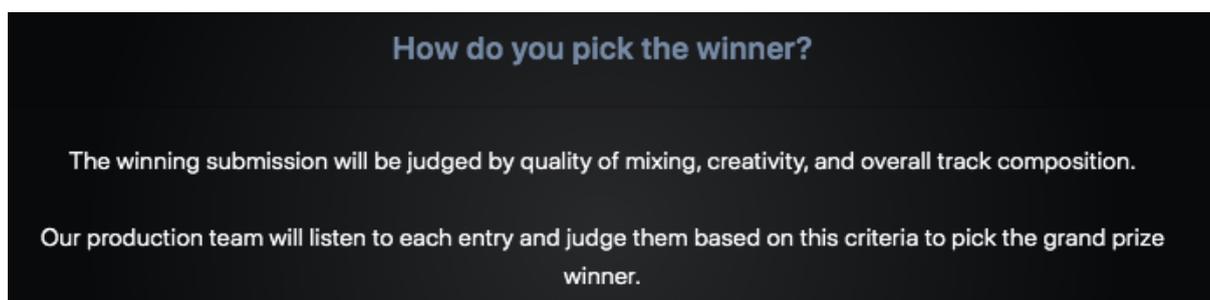


Figura 9. Criterios para la selección del ganador¹⁹⁹.

<https://www.loopmasters.com/articles/4226-What-Are-Royalty-Free-Sounds-Loops-Samples-Or-Beats-> (consultado el 13 de marzo de 2021).

¹⁹⁹ Escuchar al ganador del concurso:

<https://soundcloud.com/kphazer/keeth-reaper-chaos-ultimate-beat-contest> (consultado el 13 de marzo de 2021).

IV. Produce This #66: Scoring with Sonokinetic²⁰⁰

La competencia del proyecto open-source de Battles ([ver anexo II](#)) me llevó a la plataforma Metapop, en donde decidí entrar en otras competencias. Mi segunda pieza en el sitio fue “Telekinetic Wasteland”²⁰¹, que entró tarde (por lo que no participó) al “Produce This #66 - Scoring With Sonokinetic” que consistía en la producción del soundtrack de un video *teaser* [promocional] del plug-in de audio “Ibrido Cinematica” de la empresa Sonokinetic.



Figura 10. Presentación de la competencia en metapop.

Los *plugins* de Sonokinetic dependen del diseño de librerías de sampleos para Kontakt grabados con alta fidelidad en diversas salas de concierto y estudios, diseñados a partir del perfil sonoro de algunos géneros musicales (como “música de cámara”, “de concierto” o jazz), ofreciendo una variedad de articulaciones y ambientes acústicos en interfaces para la “composición orquestal inteligente” basada en fraseos.²⁰² “Ibrido Cinematica” tiene una amplia librería de sonidos ambientales y texturales (creados a partir del sampleo de efectos de sonido y su procesamiento) dirigida a la composición para proyecto audiovisuales. Su interfaz permite combinar hasta 4 sampleos diferentes con sus respectivas envolventes de modulación y patrones de reproducción (ver figura 11). La versión de prueba no está restringida en funciones pero sí limitada a sólo un sonido disponible de los treinta que componen cada una de las doce categorías que incluye la versión completa (equivalente a un 3.33% de los sonidos).

²⁰⁰ Página de la competencia: <https://metapop.com/pages/promos/scoring-with-sonokinetic?p=1> (consultado el 17 de marzo de 2021).

²⁰¹ Streaming de la pieza en <https://metapop.com/ninio-artillero/tracks/telekinetic-wasteland/142097> (consultado el 17 de marzo de 2020).

²⁰² Véase <https://www.sonokinetic.net/> (consultado el 17 de marzo de 2021).

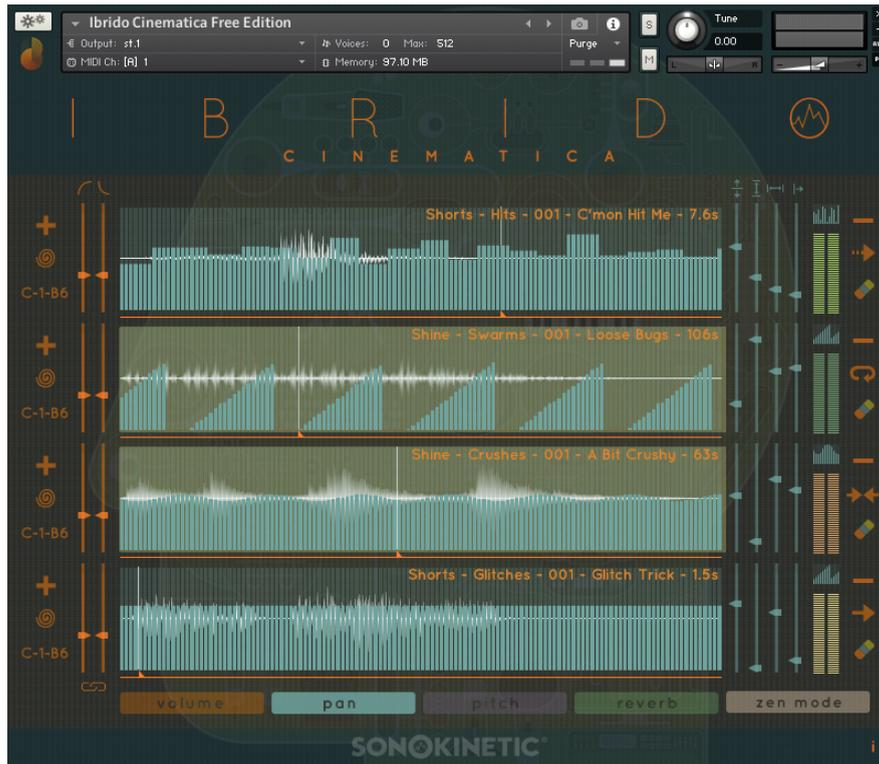


Figura 11. La interfaz de “Ibrido Cinematica”.

Ver la pieza ganadora sincronizada con el teaser en:

<https://youtu.be/7i9ytDBkyMU> (consultado el 19 de juni de 2021).

V. ¿Cómo ganar una competencia de remix? - Cymatics Blog²⁰³

1. “Know The Rules [Conoce las reglas]”. Las reglas especifican condiciones de formato en rubros como duración, uso de fuentes específicas, nombre de la pieza, codificación de audio, plataforma de publicación y fechas de entrega.
2. “Keep It Clean [Mantenlo limpio]”. Alude a las expectativas y estándares, derivados de la industria, en cuanto a fidelidad y acabado de la pieza. Que se “oiga bien” dando a cada sonido un lugar específico en la mezcla.
3. “Find A Remix Contest For A Genre You're Good At [Encuentra un concurso de remix en un género que manejes bien]”. Las competencias tienen criterios estéticos específicos que dependen de los géneros musicales preferidos por el anfitrión.
4. “Get Feedback [Obtén retroalimentación]”. La composición del remix es una práctica con referentes y una comunidad activa en redes; la interacción con esta comunidad resulta fundamental para iniciarse en sus formas. También se recomienda la búsqueda de opiniones de la audiencia. En general el artículo presupone una escala “objetiva” de calidad que es posible inducir de las opiniones.
5. “Show Off A Little Bit [Presume un poco]”. Se trata de distinguirse mediante variaciones al interior de las convenciones y el uso de las proficiencias propias en algún instrumento o técnica (tocar un solo instrumental, rearmonizar sampleos o hacer arreglos experimentales sutiles). Aquí se presupone la literacidad en las herramientas básicas del beatmaking (principalmente el DAW), sobre la que hay que buscar vertientes para destacar.
6. “It’s Not A Race [No es una carrera]”. Aprovechar el tiempo disponible de la competencia para trabajar en la pieza; su calidad depende, en general, del esfuerzo invertido en ella.
7. “Listen [Escucha]”. Escuchar las entradas tempranas de la competencia para detectar “áreas de oportunidad” cuya explotación pueda aventajar la pieza.
8. “Stay Active [Mantente activo]”. La presencia e interacciones en el sitio y las plataformas relacionadas con la competencia para atraer atención. Los jurados toman en cuenta que tan involucrado está el participante.
9. “Artwork [El diseño de arte]”. El diseño de elementos visuales para la pieza tiene un papel promocional que influye en su recepción también.

²⁰³ <https://cymatics.fm/blogs/production/how-to-win-a-remix-contest> (consultado el 3 de abril de 2021).

10. “Pull Your Brand Together [Elabora tu marca]”. La presencia en diversas redes con una marca coherente tiene una influencia en la apreciación del artista y es un factor de legitimación: se transmiten subtextos referentes a la identidad, calidad, orientación estética, profesionalismo y trayectoria. Podemos notar como este y los dos puntos anteriores convergen en el carácter promocional que se espera de una pieza en el ecosistema de la música distribuida digitalmente.
11. “Don’t Fake It Til’ You Make It [No lo finjas hasta que lo logres]”. En relación al sistema de votos y conteo de reproducciones de una pieza: no abusar del proselitismo. La popularidad da visibilidad a la pieza e influencia su recepción, pero no hay que aproximarse a esto mediante la producción artificial de votos e interacciones.
12. “Practice [Practica]”. Mantener una práctica constante para mejorar la técnica y procurar entregas de “calidad consistente”.
13. “It’s All About You [Se trata de tí]”. Participar con el objetivo de impresionar a los jueces e invertir el trabajo necesario enfocándose en la propia práctica. Tener confianza en uno mismo.

VI. Tipos de sampleo de acuerdo a su uso

Los sampleos usados en la producción musical suceden de acuerdo a 4 tipos generales:

1. Paquetes de sampleos. Comerciales o libres, con licencias “royalty free” o creative commons, que circulan en internet y que están compuestos por:
 - a. *One-shots* o “tomas singulares” corresponden a audios cortos, del orden de uno a dos segundos generalmente, de un único evento sonoro-musical (un acorde, un golpe de percusión, una nota musical, efectos especiales, sonidos de objetos diversos, animales, etc.).
 - b. Los *loops* son audios del orden de 5 segundos de duración que están diseñados para repetirse circularmente. Son grabaciones de uno o más instrumentos musicales o fuentes sonoras produciendo una melodía, una progresión de acordes, un ritmo de percusiones, etc..
2. Instrumentos *multisampleados*. Estos son instrumentos virtuales cuyo diseño depende de la grabación de sampleos de un mismo instrumento con distintos grados de profundidad. La profundidad se define como el número de sampleos que incluye el instrumento para cada nota o elemento, a distintas intensidades de interpretación, indexados por el parámetro de velocidad del evento MIDI.
3. Los “*stems*” o “pistas base” son sampleos que corresponden a los instrumentos separados en la sesión multipista de audio de una canción. Los *stems* son usados al compartir una canción para ser mezclada por un ingeniero de mezcla o remixeada por otro artista.
4. Los sampleos que corresponden a fragmentos cortados digitalmente de una grabación publicada comercialmente. Por lo anterior están sujetos a un aura espectacular y son los sampleos de los que parte el Remix. Son capaces de tener funciones retóricas e intertextuales.

Bibliografía

- Adorno, Theodor W., y J. M. Bernstein. 2001. *The culture industry: selected essays on mass culture*. Routledge Classics. London ; New York: Routledge.
- Argemí, Roger Domínguez. 2010. “El arte digital, un arte postaurático. De la pérdida del aura al artista como postproductor”. En *Crisis analógica, futuro digital: actas del IV Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad, celebrado del 12 al 29 de noviembre de 2009, 2010*, ISBN 978-84-613-7299-7, 229.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3335680> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Attali, Jacques. 1995. *Ruidos: Ensayo sobre la economía política de la música*. 1. ed. en español. Teoría. México, DF: Siglo Veintiuno Ed. [u.a.].
- Bahamonde Noriega, M. Emilia. 2020. “MUSEXPLAT: Música Experimental Latinoamericana. Plataforma online para la difusión, la crítica y el intercambio musical”. CDMX, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Belting, Hans. 2011. *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Traducido por Thomas Dunlap. Princeton: Princeton University Press.
- Benjamin, Walter. 2003. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Editado por David Moreno Soto. Traducido por Andrés E. Weikert. México: Itaca.
- Blackburn, Manuella. 2019. “The Terminology of Borrowing”. *Organised Sound* 24 (2): 139–56. <https://doi.org/10.1017/S1355771819000189> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Blake, William. 1982. *The complete poetry and prose of William Blake*. Editado por David V. Erdman. Newly rev. ed. Garden City, N.Y: Anchor Books.
- Blankenship, Loyd. 1986. “The Conscience of a Hacker”. :: :: Phrack Magazine ::. el 8 de enero de 1986. <http://phrack.org/issues/7/3.html> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Bolter, J. David, y Richard A. Grusin. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Brea, José Luis. 1991. *Las auras frías: el culto a la obra de arte en la era postaurática*. Colección Argumentos 121. Barcelona: Editorial Anagrama.
- . 2002. *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.

- Buck-Morss, Susan. 1981. *Origen de la dialéctica negativa: Theodor W. Adorno, Walter Benjamin y el Instituto de Frankfurt*. México: Siglo Veintiuno.
- . 2014. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*. Traducido por Mariano López Seoane. Primera edición. Biblioteca de la mirada. Buenos Aires: la marca editora.
- Cassany, Daniel. 2005. “Investigaciones y propuestas sobre literacidad actual: multiliteracidad, internet y criticidad.” *Cátedra UNESCO para la lectura y la escritura*, agosto, 10. <http://www2.udec.cl/catedraunesco/05CASSANY.pdf> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Chang, Vanessa. 2009. “Records That Play: The Present Past in Sampling Practice”. *Popular Music* 28 (2): 143–59.
- Chapman, Owen B. 2011. “The Elusive Allure of ‘Aura’: Sample-Based Music and Benjamin’s Practice of Quotation”. *Canadian Journal of Communication* 36 (2). <https://doi.org/10.22230/cjc.2011v36n2a2081> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Church, Scott H. 2014. “A Rhetoric of Remix”. En *The Routledge Companion to Remix Studies*, editado por Eduardo Navas, 1a ed., 43–53. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315879994> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Craig, Todd. 2013. “Jackin’ for Beats: DJing for Citation Critique”. *Radical Teacher*, núm. 97 (Fall): 20.
- Crooke, Alexander Hew Dale. 2018. “Music Technology and the Hip Hop Beat Making Tradition: A History and Typology of Equipment for Music Therapy”. *Voices: A World Forum for Music Therapy* 18 (2). <https://doi.org/10.15845/voices.v18i2.996> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Cuadra Rojas, Alvaro. 2006. “La Obra de Arte en la Época de su Hiperreproducibilidad Digital”. *Re-Presentaciones: Periodismo, Comunicación y Sociedad*, núm. 2: 31–46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2365835> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Debord, Guy. 1998. “La sociedad del espectáculo”. *Archivo Situacionista Hispano*. 1998. <https://sindominio.net/ash/espect.htm> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Dimitriadis, Greg. 2004. “Hip-Hop: From Live Performance to Mediated Narrative”. En *That’s the Joint!: The Hip-Hop Studies Reader*, editado por Mark Anthony Neal y Murray Forman, 421–35. New York: Routledge.
- Echazarreta, Carmen. 2017. “El valor de la copia. Reseña de ‘Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China’ por Yung-Chul Han.” *Communication Papers - Media Literacy & Gender Studies* 6 (enero): 111–13.

- https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v6i11.22029 (consultado el 19 de junio de 2021).
- Echegoyen Olleta, Javier. s/f. “Karl Marx - Marxismo - Filosofía Contemporánea - Plusvalía”. Torre de Babel Ediciones. Consultado el 12 de junio de 2021.
- <https://www.e-torredebabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofiacontemporanea/Marx/Marx-Plusvalia.htm> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Echeverría, Bolívar. 2009. “Arte y Utopía”. En *Contracorriente: filosofía, arte y política*, editado por Javier Sigüenza, 1. ed, 7–26. Colección Transeúnte. Huixquilucan, Estado de México: Afinita Ed. México.
- Escobar Castañeda, Aarón Arturo. 2018. “Hacia una escucha automática de la espontaneidad: relaciones complejas entre la libre improvisación, la escucha y los sistemas de aprendizaje automático”. CDMX, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Forman, Murray. 2004. “Looking for the Perfect Beat: Hip-Hop Aesthetics and Technologies of Production”. En *That’s the Joint!: The Hip-Hop Studies Reader*, editado por Mark Anthony Neal y Murray Forman, 389–92. New York: Routledge.
- García Castilla, Jorge David. 2015. “Ruido Libre. La economía musical de la política”. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Gaylor, Brett. 2008. *RiP: A Remix Manifesto*. National Film Board of Canada.
- https://www.youtube.com/watch?v=quO_Dzm4rnk (consultado el 19 de junio de 2021).
- George, Nelson. 2004. “Sample This”. En *That’s the Joint!: The Hip-Hop Studies Reader*, editado por Mark Anthony Neal y Murray Forman, 437–41. New York: Routledge.
- Gibson, James J. 2011. *The Ecological Approach to Visual Perception*. 17th pr. New York: Psychology Press.
- Gunkel, David J. 2017. “Remixology: A Remix(ed) Rhetoric for the 21st Century”. *Journal of Contemporary Rhetoric* 7 (2/3): 79–86.
- . 2018. “Deconstruction”. En *Keywords in Remix Studies*, editado por Eduardo Navas, Owen Gallagher, y xtine burrough, 115–24. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Hahn, Michael. 2020. “7 Common Chord Progressions You’ll Instantly Recognize | LANDR Blog”. LANDR. el 20 de agosto de 2020.
- <https://blog.landr.com/common-chord-progressions/> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Hansen, Miriam. 2012. *Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and*

- Theodor W. Adorno*. Weimar and Now: German Cultural Criticism 44. Berkeley: University of California Press.
- Hernández García, Milton Gabriel. 2021. “Racismo, clasismo y sexismo epistémico: la polémica en torno a una publicación del CONACyT”. *La Jornada de Oriente*, el 16 de febrero de 2021.
<https://www.lajornadadeoriente.com.mx/puebla/racismo-clasismo-y-sexismo-conacyt/> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Hess, Mickey. 2006. “Was Foucault a Plagiarist? Hip-Hop Sampling and Academic Citation”. *Computers and Composition* 23 (3): 280–95.
- Irvine, Martin. 2014. “Remix and the Dialogic Engine of Culture: A Model for Generative Combinatoriality”. En *The Routledge Companion to Remix Studies*, editado por Eduardo Navas, 1a ed., 15–42. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315879994> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Karpetz, Jonathan. 2014. “Competitive Remix Practice and Networks of Support in Electronic Dance Music Economies”. *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture* 6 (2): 22–41.
- Katz, Mark. 2010. *Capturing sound: how technology has changed music*. Rev. ed. Berkeley: University of California Press.
- Kyrou, Ariel. 2004. “Elogio del plagio. El sampling como juego o acto artístico”. En *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*, editado por Olivier Blondeau, 75–86. Madrid: Traficantes de Sueños.
<https://www.traficantes.net/libros/capitalismo-cognitivo-propiedad-intelectual-y-creacion-colectiva> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Landy, Leigh. 2019. “Re-Composing Sounds ... and Other Things”. *Organised Sound* 24 (2): 130–38. <https://doi.org/10.1017/S1355771819000177> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Leary, Christopher. 2012. “Composing in the Internet Age of Post-Auratic Art”. Newcastle university. <http://theses.ncl.ac.uk/jspui/handle/10443/1398> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Lessig, Lawrence. 2004. *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press.
- . 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Press.
- López-Cano, Rubén. 2020. “‘The Who live in Sinaloa’: videomemes musicales, punctum,

- contrapunto cognitivo y lecturas oblicuas”. *Revista musical chilena* 74 (233): 151–73. <https://doi.org/10.4067/S0716-27902020000100151> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Lotman, Iuri M. 2003. “La semiótica de la cultura y el concepto de texto.” Traducido por Desiderio Navarro. *Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura* 2 (noviembre): 6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1332884> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Lotman, Yuri M. 1996. *La semiosfera. Vol. 1, Vol. 1.*. Traducido por Desiderio Navarro. Valencia: Cátedra.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Leonardo. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Marshall, Wayne. 2006. “Giving up Hip-Hop’s Firstborn: A Quest for the Real after the Death of Sampling”. *Callaloo* 29 (3): 868–92.
- McLean, Alex. 2020. “Algorithmic Pattern”. *Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression*, julio, 6. https://www.nime.org/proceedings/2020/nime2020_paper50.pdf (consultado el 19 de junio de 2021).
- Navas, Eduardo. 2012. *Remix Theory*. Editado por Eduardo Navas. Vienna: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-7091-1263-2>.
- Navas, Eduardo, Owen Gallagher, y xtine burrough, eds. 2018. *Keywords in Remix Studies*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Ocelotl Reyes, Emilio. 2019. “Cuidado con la brecha autorreferencial: Aportes para la producción-investigación en música de sistemas interactivos”. Ciudad Universitaria, CDMX: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Oswald, John. 1985. “Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative”. 1985. <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Patke, Rajeev S. 2005. “Benjamin on Art and Reproducibility: The Case Of Music”. En *Walter Benjamin and Art*, editado por Andrew E. Benjamin, 185–208. Walter Benjamin Studies Series. London ; New York: Continuum.
- Plett, Heinrich F. 1999. “Rhetoric and Intertextuality”. *Rhetorica: A Journal of the History of Rhetoric* 17 (3): 313–29.
- Ramírez, Juan Antonio. 2009. *El Objeto y el aura: (des)orden visual del arte moderno*. Tres Cantos: Akal.

- Riviera Cusicanqui, Silvia, y Ana Cacopardo. 2018. “‘Nada sería posible si la gente no deseara lo imposible’. Entrevista a Silvia Rivera Cusicanqui”. *Andamios* 15 (37): 179–93.
- Rodríguez Cascante, Francisco. 1995. “La intertextualidad como retórica: Una lectura de la poesía de Jorge Boccanera.” *Revista Pensamiento Actual. Universidad de Costa Rica*. 1 (1): 33–42.
- Santos, Boaventura de SOUSA. 2011. “Epistemologías del sur”. *Utopía y Praxis Latinoamericana. Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social*, núm. 54: 23.
- Schloss, Joseph Glenn. 2004. *Making beats: the art of sample-based hip-hop*. Music/culture. Middletown, Conn: Wesleyan University Press.
- Schumacher, Thomas G. 2004. “This Is a Sampling Sport: Digital Sampling, Rap Music, and the Law in Cultural Production”. En *That’s the Joint!: The Hip-Hop Studies Reader*, editado por Mark Anthony Neal y Murray Forman, 443–58. New York: Routledge.
- Schur, Richard L. 2009. “Defining Hip-Hop Aesthetics”. En *Parodies of Ownership*, 42–67. Hip-Hop Aesthetics and Intellectual Property Law. University of Michigan Press.
- Serres, Michel. 2007. “Les nouvelles technologies : révolution culturelle et cognitive - Interstices”. el 11 de diciembre de 2007.
<https://interstices.info/les-nouvelles-technologies-revolution-culturelle-et-cognitive/>
(consultado el 19 de junio de 2021).
- Sheldrake, Rupert. 2009. *Morphic resonance: the nature of formative causation*. 4th, rev.expanded U.S. ed ed. Rochester, Vt: Park Street Press.
- Sigüenza, Javier. 2009. “Walter Benjamin ante las vanguardias”. En *Contracorriente: filosofía, arte y política*, editado por Bolívar Echeverría y Javier Sigüenza, 1. ed. Colección Transeúnte. Huixquilucan, Estado de México: Afinita Ed. México.
- Villaseñor Ramírez, Hernani. 2017. “Live coding en red: Una práctica de networking en el caso de LiveCodeNet Ensemble”. CDMX, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Vrana, Robert M. 2011. “The Remix Artist’s Catch-22: A Proposal for Compulsory Licensing for Transformative, Sampling-Based Music”, 53.
- Vylenz, Dez, y Moritz Winkler. 2005. *The Mindscape of Alan Moore [Sub Español]*. Documental. <https://www.youtube.com/watch?v=VWWG5By6o3I> (consultado el 19 de junio de 2021).
- Woodside, Julián. 2005. “El impacto del sampleo en la memoria colectiva. Hacia una

semiótica del sampleo.” Ciudad de Mexico: Universidad Autónoma Metropolitana.

———. 2020. “El sampleo como interfaz: Sombras, reflejos y umbrales aurales.” Exposición presentada en Seminario Permanente de Tecnología Musical, Facultad de Música, UNAM (CDMX, México), octubre 22.

https://ia801704.us.archive.org/24/items/seminario_permanente/sps32.mp4
(consultado el 19 de junio de 2021).