

Tecnologías digitales de la música y el internet en el discurso y prácticas de la música popular: Una mirada desde los Bedroom Producers de Santiago de Chile

Estudiante: Sebastián Espinoza Henríquez

Profesor guía: Elías Padilla Ballesteros

Tesis para optar al grado de licenciado en antropología

Tesis para optar al título de antropólogo

Santiago, 2021

Índice

Introducción.....	5
 CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1. Antecedentes.....	8
1.1 Desarrollo de las tecnologías digitales en relación a la música.....	8
1.2 Industria musical en Chile.....	11
2. Problematización.....	13
3. Pregunta de investigación.....	16
4. Objetivos.....	16
4.1 Objetivo General.....	16
4.2 Objetivos Específicos.....	16
 CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	18
1. Antropología de la cibercultura.....	18
2. Identidad.....	27
3. Bedroom Producers, virtualidad y DIY.....	27
4. Tecnologías digitales de la música y el internet.....	34
5. Discurso.....	35
6. Propuesta artística.....	39
7. Conclusión.....	40
 CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	42
1. Tipo de investigación.....	42
2. Diseño de investigación.....	43
3. Enfoque Metodológico.....	44

4. Muestra.....	44
5. Método de producción de datos.....	47
6. Plan de análisis.....	48
 CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	50
1. Análisis descriptivo e interpretativo por casos.....	50
2. Ideas principales por objetivos de investigación.....	107
3. Respuestas a la pregunta de investigación por casos.....	125
 CAPÍTULO V: RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....	137
 CAPÍTULO VI: BIBLIOGRAFÍA.....	152
 CAPÍTULO VII: ANEXOS	158
1. Pauta de entrevistas.....	158
2. Transcripción de entrevistas.....	160
1.1 Caso 1: Diego de “Coartar Voluntad”.....	160
1.2 Caso 2: Jorge Figueroa de “Ketterer”, “Pista Celofán”, “Juligans” y “Compose”	170
1.3 Caso 3: Bárbara Boham.....	177
1.4 Caso 4: Nicole.....	189
3. Fotografías e imágenes.....	203

RESUMEN

El desarrollo de las tecnologías digitales ha traído consigo una serie de transformaciones en la vida de las personas y en las prácticas populares como la música. Así, en esta investigación se estudia el efecto de estas en los sistemas de representación de los Bedroom Producers, un tipo de músicos cuya práctica es producto del desarrollo de las tecnologías digitales, y que en la actualidad es considerada como una de las formas dominantes de hacer música en la industria. Para esto se estudiaron cualitativamente cuatro casos de la ciudad de Santiago de Chile, lo que permitió conocer sus prácticas y representaciones sobre las tecnologías y la música en general, dando como resultado la identificación de diversos efectos en los discursos tras sus proyectos, los que actúan principalmente sobre las ideas de identidad de los sujetos de estudio.

Palabras clave: Antropología de la cibercultura, Bedroom Producers, Discursos musicales, Discursos tecnológicos, Tecnologías digitales musicales y del internet, Hazlo tú mismo.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como fin identificar los efectos que tienen las tecnologías digitales de la música y el internet en los discursos de las propuestas artísticas de los Bedroom Producers de Santiago de Chile en la actualidad. Por ende, se trata la relación que tienen los sujetos con las tecnologías digitales y cómo las ideas y prácticas que se dan en torno a estas tienen efecto en el imaginario y en las representaciones de las prácticas populares. Para esto se adscribirá a la antropología del ciberespacio como campo de estudio, el cual nace del desarrollo y uso masivo de las tecnologías digitales y que ha visto cómo la información computarizada y las biotecnologías han producido transformaciones fundamentales en la estructura y significado de la cultura y de la sociedad moderna (Escobar, 2005). Para esto, se trabajarán en profundidad cuatro casos de este tipo de músicos a través de una muestra intencionada y variada.

Los Bedroom Producers (Productores de dormitorio) corresponden a un tipo de músicos independientes que representan una práctica de producción y distribución musical relativamente actual en el mundo, la cual es producto del desarrollo de las tecnologías digitales de acceso masivo de la música y el internet desarrolladas con mayor fuerza desde principios de la década de los 90, pero cuyos orígenes son rastreables a la primera mitad del siglo XX, por lo que han tenido su desarrollo en el contexto de los procesos de globalización de la economía capitalista, pudiendo llegar a todos los lugares donde el capitalismo ha penetrado en las economías nacionales.

A grandes rasgos, estos músicos son personas que bajo la idea del “hazlo tú mismo” (comúnmente abreviado como DIY, por sus siglas en inglés) se valen del computador y el internet para realizar sus producciones musicales y distribuirlas, existiendo en cada una de estas tecnologías ciertas plataformas virtuales y dispositivos análogos desarrollados para llevar tales tareas, las cuales difieren según las preferencias del productor. Esta modalidad de desarrollo musical da mayor libertad creativa para los músicos al no existir intermediarios que juzguen el producto musical para ser publicado, por lo cual pueden generar un discurso propio en sus proyectos sin la intromisión de terceros. Ello justifica el trabajo con este tipo de músicos, ya que permite entender de mejor manera cómo influye el trabajo con las tecnologías digitales en los discursos presentes en proyectos musicales.

Además, en la actualidad este tipo de prácticas son las que están dominando la industria de la música, en la que es posible ver como muchos de los artistas contemporáneos comenzaron sus carreras mediante la creación y promoción de sus trabajos por ellos mismos, aprovechando la disponibilidad de las tecnologías y plataformas digitales, como es el caso de los *SoundCloud rappers*, músicos catalogados de esa forma por haber logrado ser conocidos a través de la plataforma SoundCloud.

Virgil Moorefield, ya en el año 2005, escribía cómo en lo alto de las *record charts* (listas de éxitos musicales) se podía apreciar un incremento en los casos en donde el productor musical es el artista y compositor de las obras, siendo la tecnología digital de la música e informática las que han producido estos cambios. Hoy en día, tras quince años de esa publicación, las tecnologías de internet han evolucionado de tal forma que ya no solo la

parte creativa y técnica puede ser llevada por un solo individuo, también lo es la publicación, promoción y administración del proyecto. Incluso algunos que lograron el reconocimiento del público masivo y de la industria han decidido mantener estas prácticas, como por ejemplo el caso del artista estadounidense de rap experimental Jpegmafia quien ha llegado a trabajar con artistas de renombre, pero sigue realizando todos los procesos involucrados en la producción musical desde su estudio casero. Otro ejemplo, y que habla más sobre un género musical, es el caso de los músicos de Black Metal, quienes históricamente han tenido una aproximación individual y autogestionada de sus proyectos musicales, lo cual para este caso en específico se relaciona a la personalidad introspectiva y solitaria de estos músicos, como se puede ver en el documental de Noisey titulado “One Man Metal” (2012). Aun así, las decisiones de gestionar todos los procesos de un proyecto musical en estos ejemplos no necesariamente implican que las tecnologías digitales y las representaciones asociadas las estén influenciando.

En el caso de Chile no existe información que dé cuenta de este tipo de prácticas, pero es cuestión de buscar en páginas web como Bandcamp o SoundCloud para notar que hay publicaciones constantes de música producida bajo este formato. En consecuencia a la inexistencia de esta información, para delimitar el territorio de investigación se extrapola de las cifras entregadas por la Sociedad Chilena de Autores e Intérpretes musicales sobre la concentración mayoritaria en Santiago de los músicos registrados en su organización que en este tipo de prácticas también puede ocurrir lo mismo, por lo que se delimitará a este espacio.

Por otra parte, cabe destacar que para la recolección de la información de esta investigación se priorizaron las entrevistas en modalidad online, lo cual tiene su justificación en el contexto actual de pandemia por Covid-19 que dificulta trabajar de manera presencial con los sujetos de estudio, por lo que las entrevistas presenciales fueron lo más acotadas posibles. Aun así, esto no significó un impedimento para un correcto abordaje de la problemática, ya que las entrevistas son un instrumento que posibilita el conocimiento de los discursos y las significaciones a través de las respuestas de los sujetos de estudio, por lo que no se requiere un trabajo de terreno en profundidad.

Para dar cuenta del fenómeno, el estudio se centrará en el trabajo con: los discursos en las propuestas artísticas de los Bedroom Producers, las prácticas realizadas en relación a las tecnologías digitales y de internet para llevar a cabo sus proyectos, la identificación detallada de las tecnologías usadas por estos músicos y el uso que les dan, y por último la identificación de las representaciones que poseen los Bedroom Producers sobre las tecnologías digitales que usan.

A continuación, la investigación se estructurará mediante la presentación de antecedentes de los sujetos de estudio enmarcados en el espacio y tiempo correspondiente, para luego desarrollar la problemática a través de una pregunta de investigación y los objetivos que se quieren lograr con esta, junto con explicar la importancia del trabajo para la disciplina antropológica y para el conocimiento en general. Posteriormente, se desarrollará el marco teórico y conceptual para establecer desde qué perspectiva se entenderá la problemática y cómo se trabajarán los conceptos centrales de la investigación. Éste partirá con los

postulados de la antropología de la cibercultura y sus conceptos claves para luego definir lo que se entenderá por “Bedroom Producer”, “Virtualidad”, “Hazlo tú mismo (DIY)”, “Identidad”, “Tecnologías digitales de la música y el internet” y “propuesta artística”, mediante autores que han trabajado estos temas anteriormente. Después, se definirá la metodología con que se abordará la problemática, exponiendo el tipo y diseño de investigación, el enfoque metodológico, el muestreo, el método de producción de datos y el plan de análisis. Teniendo definidas estas partes, se comenzará el análisis de los datos obtenidos según casos, para luego terminar con los resultados y conclusiones de la investigación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Antecedentes

A continuación, se procederá a describir el escenario en el cual se desenvuelve la problemática estudiada, mediante el uso de datos históricos y económicos de los aspectos musicales y de la tecnología digital en Chile y el mundo. Con el fin de generar un relato más ameno y explicativo, se desarrollará primero el tema de la tecnología digital para tener clara la base material de lo que es el presente de la industria musical y así describir el escenario actual de esta en términos demográficos y económicos.

1.1 Desarrollo de las tecnologías digitales relacionadas a la música

Para describir el desarrollo que ha vivido la tecnología electrónica y digital en el ámbito de la música se recurrirá de mayor manera a la investigación titulada “Musical Bedroom: Models of creative collaboration in the Bedroom recording studio” realizada por Anders Kile (2017), con el fin de centrarse en las que se relacionan a la práctica de Bedroom Producers. En esta investigación el autor explica que las tecnologías usadas en la producción musical han cambiado drásticamente desde sus inicios, lo cual es identificable tanto en instrumentos musicales como en las tecnologías de grabación, diseño sonoro¹, mezcla² y masterización³.

En el caso de los instrumentos musicales, estos tuvieron un notable desarrollo a mediados del siglo XX a través de la experimentación y la investigación sobre la música electrónica sintetizada, donde Harold Bode y músicos como Kraftwerk tuvieron gran relevancia. Algunos instrumentos creados en esta época fueron la batería electrónica o máquina de ritmos (drum machine), los sintetizadores análogos, como por ejemplo el creado por Robert Moog, que “causó un notable impacto en la creación musical” (Anton, 2011, p.87) y que hasta el día de hoy sigue siendo usado junto con la gran variedad de sintetizadores que fueron creados bajo la marca Moog. Aun así, los primeros instrumentos electrónicos analógicos son rastreables desde la década del 20’ con el Theremin y las Ondas Martenot (Ídem, p.86).

En la década de los 70s tuvo lugar la invención del primer muestreador digital del mundo, el Fairlight CML, el cual era el primer dispositivo que mezclaba un ordenador con un instrumento musical. Este aparato es comúnmente conocido como “Sampler” y funciona a través de muestras de audio digitales que son controladas a través del ordenador para ser activadas, modificadas y tratadas como un instrumento musical. En 2011, el Fairlight CML

¹ Proceso por medio del cual los sonidos grabados son editados para darle un timbre específico o son creados digitalmente.

² Proceso por medio del cual se unen las grabaciones de distintas fuentes sonoras con el fin de crear una pista de audio cohesionada, en la cual cada grabación sea distinguible por el oído humano.

³ Último proceso de la producción musical por medio del cual la pista de audio obtenida de la mezcla es equilibrada en estéreo y optimizada para su reproducción en distintos sistemas y formatos de audio.

fue lanzado como aplicación para iPad, lo cual es un ejemplo de la disminución del precio de las tecnologías musicales digitales y del desarrollo del poder de procesamiento de la electrónica computacional y los sistemas operativos (Kile, 2017).

Con el tiempo esta tecnología se desarrollaría aún más, pasando a ser usada para extraer partes de canciones (el extracto se conoce como sample y la práctica como sampling) con el fin de crear una nueva, lo cual en la actualidad es una técnica que se usa bastante en la mayoría de los géneros de música moderna, y -por ende- usada por algunos “Bedroom Producers”.

A final de la década de 1970 y principios de los 80, se comienzan a comercializar las primeras computadoras personales por las empresas Apple e IBM (Ojeda et al., s.f), las cuales son aprovechadas para crear el protocolo digital MIDI en 1983. Este permitiría que en un computador personal se pudiera tener cualquier instrumento musical y poder ser tocado a través de este mismo. Además, permitió que los sintetizadores pudieran disparar más de una nota a la vez. (Jordà, 1997)

Para esos tiempos, en Chile ya era posible encontrar computadores, debido a que durante las décadas del 60 y 70 las universidades, organismos estatales y centros científicos habían adquirido este tipo de tecnologías, lo que hacía que la llegada de los computadores personales se fuera a dar casi a la par con su comercialización en los países donde se desarrollaban (La Tercera, 2010), aun así, la masificación de su uso sería para la década del 90 y del internet para los 2000 (FayerWayer, 2010).

Por otra parte, las primeras tecnologías de grabación se remontan al siglo XIX con el fonógrafo, el cual tuvo un gran impacto al revolucionar la forma en que se experimentaba la música, pudiendo tener grabaciones de esta y distribuirlas masivamente, situación en la que la radio tuvo un rol muy importante por facilitar esa distribución (Antón, 2001).

En cuanto a las tecnologías digitales de grabación, y siguiendo con Kile (2017), estas se desarrollaron de la mano con las tecnologías de los instrumentos electrónicos y permitieron que se pasara de los grandes estudios separados por dos ambientes (que podían albergar a bandas enteras y que usaban grandes consolas de mezcla) a estudios caseros en habitaciones con un solo notebook. Una de estas tecnologías precursoras fue la grabadora multipista *reel-to-reel*, diseñada para grabar en casa. Esta fue comercializada en la década del 70 por la empresa TASCAM y luego durante 1980 se hizo más popular debido a la aparición de empresas competidoras que hicieron que los precios de estos artefactos bajaran.

Durante esa época, estas tecnologías de grabación sólo eran usadas para grabar “demos” que luego serían grabados, mezclados y masterizados en un estudio profesional. Para que todos estos procesos pudieran ser llevados a cabo completamente por una persona desde su casa tendría que ocurrir el desarrollo de los DAW (Digital Audio Workstation), estaciones de trabajo de procesamiento de audio digital que permiten la grabación, edición, diseño, mezcla y masterización de pistas de audio mediante un ordenador.

Como explica Fausto Oñate (2016), los DAW tienen su origen en el año 1989, momento en el que dos empresas lanzan al mercado este tipo de softwares. Estas fueron Steinberg, con Cubase, y Avid (que en ese tiempo era Digi Design) con el producto Sound Tools, que más adelante se convertiría en ProTools. Este último es en la actualidad el DAW usado como estándar en la industria de la música. Así, el impacto de esta tecnología en la música es descrito como la apertura de “una franja de posibilidades para la industria musical independiente y su manera de ser vista ante el mundo, permitiendo a millones de usuarios elaborar sus propias canciones y proyectos musicales desde la comodidad de sus hogares” (Ídem, p.47).

Además, dentro de los DAW es posible operar con aplicaciones conocidas como plugins, los cuales simulan todo tipo de efectos, amplificadores, ambientes, ecualizadores y compresores, de manera que se pueda procesar todo el audio sólo desde el ordenador. Estos vienen incorporados en los DAW y también son desarrollados por empresas dedicadas a softwares de audios.

Bajo la misma idea de las tecnologías que favorecen la emergencia de los Bedroom Producers se encuentra el Internet, red símbolo de la era digital que conecta a través del intercambio de datos entre ordenadores a las personas de todas partes del mundo. Como explica Valenzuela (1997), esta tuvo su origen en el contexto de la Guerra Fría con el ejército de EE.UU. que realizó la red ARPANET, que luego sería tomada por las universidades del mismo país para compartir información entre ellas, pasando a formar el Internet en el año 1969. En el caso de Chile, este “entró con pie firme a la apetecida red de redes (...) en enero de 1992” (Ídem), aun así, en años anteriores ya había universidades que estaban usando este tipo de redes.

Las plataformas y redes del internet han permitido que el aprendizaje técnico y la distribución del producto musical sean servicios disponibles para toda persona que tenga acceso a la red, que en el caso de Chile, según SUBTEL, representa a un 87,4% de los hogares, en el que sólo en el quintil más bajo hay un 37,6% de hogares en los que sólo se cuenta con conexión a través del celular, lo que quiere decir que en el resto hay conexión fija del hogar (TRENDTIC, 2018). En relación a esto, Naranjo y Salazar (2014) explican que el paradigma de la brecha digital en cuanto clases sociales ya no es el “predominante en un medio tan actual como lo es la virtualidad, es ahora la brecha generacional y posteriormente será otro paradigma el que predomine.” (p.105) La masificación del servicio en el país ocurrió durante la mitad de la década del 2000, lo cual se atribuye a las políticas públicas impulsadas por el gobierno de Ricardo Lagos a través de la creación del Comité de Ministros de Tecnologías de información, creado en junio del año 2000. (Orrego y Araya, 2002)

En cuanto al aprendizaje técnico, éste es permitido por personas que participan en blogs, foros y páginas web donde se comparten tutoriales, videos y guías para el aprendizaje, tanto gratis como pagado. Ejemplo de estos tipos de páginas web es YouTube, creada el año 2005 y que funciona como un repositorio de videos subidos por personas alrededor del mundo, en el que se pueden encontrar tutoriales de todo tipo como jardinería, carpintería, programación, música, etc. Además, esta página sirve como medio para publicar música

por cualquier persona, sin requisito alguno, solo tener la posibilidad de acceder a la página. Lo que nos lleva a la capacidad del internet de servir como plataforma para compartir música sin la necesidad de intermediarios, en una relación directa entre el sujeto y la página web como sistema informático, sin la intervención de una persona más allá de la legalidad del contenido que se pueda subir.

Sumado a la accesibilidad del conocimiento y de la comunicación, el internet provee de los DAW y plugins para ser descargados sin la necesidad de tener un producto material, lo que permite que los individuos puedan tener todo lo necesario sólo a través de la navegación por la red, e incluso muchas veces de forma gratuita al existir espacios en los cuales se comparten los archivos necesarios sin costo alguno, lo cual es una práctica ilegal pero altamente realizada en todos los ámbitos de la propiedad digital, como por ejemplo la música, softwares, videojuegos, libros, etc.

Por lo tanto, a modo general, estas serían las tecnologías digitales y desarrollos que permiten la emergencia de los Bedroom Producers en la escena musical mundial. Dentro del análisis se dará cuenta con mayor detalle de cuáles son las que usan específicamente dentro de la particularidad de la problemática en el espacio de Santiago.

1.2 Industria musical en Chile

A continuación, se procederá a la presentación de información sobre el escenario actual de la música chilena en cuanto a datos socio-económicos y datos demográficos. La información cualitativa sobre los músicos en Chile será tratada más adelante en el marco teórico.

Según el informe “Música Chilena Independiente: Oportunidades y nuevas evidencias” de IMICHILE (Asociación Gremial Industria Musical Independiente de Chile) del año 2018, la música pertenece al sector creativo de la economía, conocida como la industria creativa o del entretenimiento la cual posee una “naturaleza simbólica” (p.9) y que en el año 2017 representaba un aporte del 2,54% al PIB mundial.

Asimismo, dicho informe da cuenta de que, debido a los procesos de digitalización iniciados a escala global en la década de 1990, esta industria ha “experimentado cambios particularmente notorios en sus modos de creación, producción, comercialización, distribución y consumo.” (p.7) y ha significado “la reestructuración de toda la producción y distribución para su funcionamiento en Internet” (Ídem). Este se asocia a lo que decía Moorefield (2005) sobre cómo en lo alto de las listas de éxitos musicales se encuentran artistas que son productores y compositores al mismo tiempo. Además, en el informe antes mencionado se afirma que lo que impulsará el crecimiento de la industria creativa son los subsectores vinculados al internet por lo que se asume que “el futuro de las industrias creativas se encuentra determinado por la digitalización” (IMICHILE, 2018. p.8)

Por otra parte, en relación a las facilidades que ofrece el internet para la visibilización del producto musical es que ha habido “un incremento exponencial del número de actores que participan activamente en la creación, pudiendo interactuar sin intermediarios con

potenciales audiencias” (Ídem, p.9). Lo que está en directa relación con la aparición de los Bedroom Producers en el mundo, sumado a que la digitalización ha implicado la reducción de los costos asociados a la distribución de bienes.

Es por estas razones que en el informe de IMICHILE se exprese que es crítico que los sellos discográficos y managers centren su trabajo de detección de artistas emergentes a través de internet.

El proceso de digitalización en la industria musical es posible verlo en los datos del periodo entre 2012 y 2016, donde un 87,4% de la recaudación mundial de la música fue a través del sector digital. De esta cifra, un 60.4% proviene de los servicios de streaming, que son las aplicaciones que permiten escuchar música sin la necesidad de descargarla, como Spotify, YouTube, Apple Store, etc. En el año 2016 se estimó un total de 100 millones de suscripciones pagadas para este tipo de servicio, evidenciando cómo la industria ha pasado desde una lógica de bienes materiales a una de servicios.

A pesar de las consecuencias de la digitalización que han abierto el mercado para que las personas puedan autogestionar sus proyectos musicales, aún persiste:

“un oligopolio en el control de la industria de la música, donde los sellos discográficos localizados en economías desarrolladas tenían a 2013 una participación de mercado estimada en un 80%. Alemania, E.E.U.U, Holanda, Austria, Irlanda y el Reino Unido dominaban a esa fecha el 60% del mercado mundial de producción, distribución y comercialización de música.” (IMICHILE, 2018, p.13)

Aun así, habría que ver cómo estas cifras han cambiado en los últimos años debido a la cantidad de artistas independientes y Bedroom Producers que han alcanzado niveles altos de popularidad, aunque se cree que esto no ha cambiado mucho, ya que las grandes empresas son las que concentran artistas de renombre y que generan mayor dinero en función de la publicidad y el merchandising.

En cuanto a la región de América Latina y el Caribe, en la industria musical es notoria la diferencia con los países nombrados anteriormente, ya que principalmente “la localización de los centros de producción y recolección de derechos de autor se concentra en países desarrollados” (Ídem). A pesar de esto, la región en el momento en que se escribió el informe de IMICHILE llevaba siete años consecutivos como la industria musical con mayor crecimiento en el mundo, impulsada principalmente por el soporte digital.

En el caso de Chile, la digitalización se ha hecho notar y es posible verlo en el hecho de que en el año 2014 “el 78% de los discos editados en el país contaba con formato digital” (Ídem, p.14). También, en que en el año 2016 las ventas digitales superaron por primera vez a las de material físico.

Por otra parte, la industria musical chilena se encuentra concentrada en la región metropolitana, donde un 49% de los estudios de grabación, un 77% de agencias de booking y management, y el 81% de los sellos discográficos se encuentran en esta región. Además, dentro del informe realizado el año 2016 por IMICHILE es posible ver que los músicos

asociados a la SCD (Sociedad Chilena de Autores e Intérpretes musicales) también se concentran en la región metropolitana con un 72,8%, lo cual justifica nuestro trabajo con músicos en Santiago en cuanto a representatividad.

En relación a la música producida en Chile, en el año 2014 un 98% de discos fueron producciones independientes, lo cual refiere a sellos independientes y a las personas que han registrado sus discos en la SCD. Esta cifra no habla directamente de los Bedroom Producers, puesto que muchas personas lanzan sus proyectos musicales sin inscribirlos en la SCD. En todo caso, esta cifra es esperable debido a que en el año 2016 sólo existe una “empresa grande” en Chile, como se hace referencia a Sony Music en el informe nombrado.

Por parte de los consumidores de música en Chile, IMICHILE (2018) informa que en el año 2017 “un 76,7% de la población urbana residente en Chile de 15 años y más escucha música grabada todos los días, siendo las personas de mayor nivel educativo quienes lo hacen en mayor medida.” (p.17)

En conclusión, el escenario actual musical de Chile está marcado por la digitalización de los medios de producción y distribución que se relaciona a los procesos de globalización facilitados por las tecnologías digitales desarrolladas durante las últimas décadas, donde el internet toma rol fundamental en las relaciones que se dan dentro de los procesos económicos de la industria musical y que en esta investigación serán vistos en un tipo específico de músicos independientes llamados comúnmente como “Bedroom Producers”.

2. Problematicación

El estudio de las relaciones de los sujetos con las tecnologías, en cuanto al impacto y el uso que tienen, representan una perspectiva antropológica que nace junto con el desarrollo de estas y que se relaciona “particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma” (Escobar, 2005, p.15), de modo que da énfasis a los “cambios que están teniendo lugar en los terrenos de la vida, el trabajo y el lenguaje a partir de las nuevas tecnologías (y) las formaciones de vida, trabajo, lenguaje e identidad propiciadas por las nuevas formas tecnológicas.” (Escobar, 1997, p.14) Por lo que en la actualidad representa una práctica esencial para el estudio de las comunidades, ya que hoy en día las tecnologías digitales representan el medio casi primordial por el cual la gente se está comunicando, organizando y compartiendo, y más ahora -en este preciso momento- debido a los problemas asociados a la pandemia que han hecho que exista un distanciamiento social en el cual la comunicación se lleva principalmente a través del ciberespacio y las tecnologías digitales.

Es por lo anterior que se cree importante profundizar en este tipo de investigaciones y es desde donde se piensa el aporte de este estudio al querer tratar el impacto de estas tecnologías en los discursos de las prácticas populares, que en este caso será la música, y en específico, en los músicos independientes de la categoría Bedroom Producer. Esto es

delimitado en función de las prácticas “hazlo tú mismo”, por medio de las cuales llevan a cabo sus proyectos, y que se estiman convenientes para este tipo de estudio al ser prácticas individualizadas en completa relación con las tecnologías, lo cual además implica que no exista intervención de terceros en las ideas que quieren plasmar en sus proyectos musicales. Lo anterior supone una expresión de sus subjetividades en el discurso de sus propuestas artísticas sin externos que puedan coartar ciertas ideas. Además, también se cree importante el estudio de este tipo de músicos por ser producto directo de las nuevas tecnologías y por tratarse de un tipo de práctica que ha ido incrementando su popularidad, siendo posible ver casos que han llegado a lo más alto de las listas de éxitos musicales (Moorefield, 2005).

El discurso en este caso va de la mano con la idea de propuesta artística al ser la expresión de éste, es decir, el discurso no es precisamente lo que las letras de las canciones puedan decir, sino que son las ideas que actúan en la orientación del proyecto musical y que son plasmadas tanto en las letras como en la ambientación sonora de las canciones y en las prácticas realizadas para llevar a cabo los proyectos. Para dar cuenta de tales ideas es necesario preguntar a sus creadores lo que quieren expresar con tales sonidos y letras, y qué motiva las prácticas que realizan.

Ahora bien, el impacto de las tecnologías en la producción musical y en la industria de la música ya ha sido visto por diversas investigaciones, como se pudo constatar anteriormente en los trabajos realizados por IMICHILE y que también se verá en el marco teórico desde el trabajo conceptual de las ciencias sociales. Aun así, no se han realizado estudios que traten directamente los aspectos discursivos y simbólicos que son parte del imaginario tecnológico, es decir, donde se vean los efectos que tienen las tecnologías digitales en las propuestas artísticas de los músicos que emergieron en base al desarrollo de estas. Tratar esto es importante para conocer el escenario actual de la producción musical en el mundo, ya que, como dice Escobar (2005), “el imaginario tecnológico despierta una reorganización de los conocimientos populares y el desarrollo de contenidos simbólicos” (p.24), por lo cual, las ideas asociadas a las nuevas tecnologías tienen efecto en las representaciones y discursos de las prácticas populares como la música. Además, también es importante tratar este tipo de problemáticas para conocer cómo las personas se relacionan con las tecnologías a modo general y los procesos de significación involucrados en esta relación, de modo que se pueda identificar las consecuencias que pueden llegar a tener estos procesos.

A pesar de la escasez de estudios que traten los efectos que tienen las tecnologías digitales en las propuestas artísticas, sí se ha avanzado en este tema en función de géneros musicales específicos, como es el caso de la investigación realizada por Hofer (2006) que estudia cómo las tecnologías digitales con las que trabajan los músicos de Techno influyen en sus propuestas artísticas y, por ende, en el discurso detrás de sus proyectos musicales. Esto lo hace centrándose en un artista en específico, en el cual ve que la ilimitada cantidad de pistas que puede producir una persona por sí misma a través de las tecnologías digitales animan a los artistas independientes a trabajar diferentes facetas de sus personalidades.

A diferencia del trabajo de Hofer, en la presente investigación se cree importante para el estudio de los efectos de las tecnologías digitales centrarse de forma general en los músicos que realizan todo por ellos mismos con tecnologías digitales y no situarla a un género, ya que hay músicos de diferentes estilos musicales trabajando de esta manera por lo que verlo de esta forma puede dar una perspectiva más amplia del fenómeno. De todas formas, hay que tener en cuenta que Hofer trabajó con esto el año 2006, cuando el tipo de práctica que ahora puede ser descrita como de “Bedroom Producer” en ese tiempo era llevada a cabo principalmente por músicos de ese estilo (EDM o Techno).

Por otra parte, los trabajos realizados directamente con Bedroom Producers también han dado cuenta de los efectos de la tecnología en los discursos con que gestionan sus proyectos musicales. Como por ejemplo Kile (2017) habla sobre cómo las prácticas DIY mediadas por las tecnologías digitales de la música y el internet instan a los Bedroom Producers a adoptar una posición de búsqueda por la legitimación en sus proyectos, ya que las tecnologías que ocupan actúan como impedimentos simbólicos para lograr un trabajo de calidad al comparar sus equipos de trabajo con los de estudios con tecnología análoga que pueden ver a través de los sitios web y foros desde donde adquieren conocimiento. Este impedimento simbólico está asociado a lo que explica el doctor en antropología Hugo Valenzuela (2016) al decir que el uso o consumo es una forma de comunicar un mensaje, de definir identidad y un modo de señalar la localización del individuo en el espacio social.

Por lo tanto, se puede constatar que la forma en que los músicos entienden su práctica y su material de trabajo tiene efectos en las propuestas artísticas, y eso es lo que en esta investigación se quiere conocer con mayor detalle. Esto porque se cree un aporte a la disciplina antropológica el estudiar la cultura desde las nuevas relaciones y fenómenos que son producto del desarrollo tecnológico digital, y además por el hecho de que en las artes se encuentran atribuciones de sentido a la realidad, y como dice Levi-Strauss (1968) en su libro “Lo crudo y lo cocido”, en la música hay expresión de estructuras mentales comunes a quien la escucha y a quien la produce, por lo cual estudiar a los músicos independientes de una variedad de estilos puede resultar enriquecedor para el análisis cultural del territorio en que están inmersos y que, en este caso, se trata de la ciudad de Santiago (ya que como se explicó en los antecedentes, la única cifra existente sobre músicos en Chile es entregada por la SCD y da cuenta de una concentración mayoritaria de estos en Santiago, por lo que se extrapola a que suceda algo parecido con este tipo de músicos independientes).

Por otra parte, cabe recalcar que las tecnologías digitales no son elementos carentes de valoraciones, por lo cual al hablar de los “efectos de las tecnologías digitales en...” nos estamos refiriendo a las ideas y prácticas asociadas a estas tecnologías por los sujetos que las utilizan y cómo esto afecta en los discursos por medio de los cuales significan la realidad, ya que las funcionalidades de estas afectan en los sujetos en la medida en la que estos las significan, es decir, un aparato tecnológico puede tener muchas funcionalidades, pero si la persona no las conoce e interpreta no tienen ni una implicancia en el sujeto, como dice Colobrans (2012) “la tecnología tiene sentido en la medida en que la sociedad la usa. Y el uso crea nuevos tipos y calidades de relaciones.” (p.3). Por lo tanto, es en la práctica con las tecnologías donde se llegan a conformar las significaciones y representaciones de

estas. Además, se debe tener en cuenta que el hecho de que estas personas quieran expresar su arte a través de esta práctica en específico y en función de estas tecnologías digitales, implica ciertas ideas asociadas a estas, lo que quiere decir que en la elección de ellas existen valoraciones y significaciones de por medio, las cuales luego en la práctica son reformuladas o apoyadas. Así, es en la práctica con las tecnologías donde los significados y representaciones pueden generar efectos en el discurso de las propuestas artísticas, ya que es una práctica directa con las tecnologías y que, por lo tanto, es en esta relación “hazlo tú mismo” con las tecnologías donde las significaciones se conforman. De este modo, no se puede separar a las representaciones de las tecnologías con la práctica “hazlo tú mismo”.

3. Pregunta de investigación

Para dar cuenta de la relación y el impacto que tienen las tecnologías digitales usadas por los Bedroom Producers en los discursos de sus proyectos musicales, en cuanto a las ideas y prácticas asociadas a estas tecnologías, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué efectos tienen las tecnologías digitales de la música y el internet en el discurso de las propuestas artísticas de los Bedroom Producers de Santiago de Chile en la actualidad?

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

La pregunta de investigación será trabajada bajo el siguiente objetivo general de investigación:

Establecer los efectos de las tecnologías digitales de la música y el internet en el discurso de las propuestas artísticas de los Bedroom Producers de Santiago de Chile en la actualidad.

4.2 Objetivos Específicos

Para poder dar respuesta a la pregunta de investigación y cumplir el objetivo general es necesario trabajar con los siguientes objetivos específicos:

- 1.- Conocer el perfil sociocultural de los Bedroom Producers de la muestra.
- 2.- Conocer los discursos de los proyectos musicales gestionados por los Bedroom Producers.
- 3.- Describir las prácticas llevadas a cabo por los Bedroom Producers para la concreción de sus proyectos musicales.

4.- Conocer las tecnologías y plataformas digitales usadas por los Bedroom Producers para la concreción de sus proyectos musicales y los significados y representaciones que asocian a estas.

Estos objetivos serán los temas que guiarán el análisis de los datos obtenidos, de modo que se responderá a cada uno de ellos para luego generar una conclusión a la pregunta de investigación. La fundamentación de estos objetivos está en que apuntan a los elementos centrales de la investigación que son el discurso tras los proyectos musicales, las prácticas y acciones que realizan los músicos, las tecnologías y las representaciones que los músicos asocian a ellas, y el contexto de los individuos en cuanto a las experiencias vividas en el entorno sociocultural en el que se han conformado como músicos.

Concluyendo con la problematización, con esta investigación se busca lograr aportes en el estudio de la cultura a través de las relaciones entre sujetos y tecnologías digitales, de manera que se pueda conocer sobre el rol que pueden tener las tecnologías digitales en la entrega de sentidos a la realidad. Además, este estudio es un aporte para el conocimiento sobre la escena musical en Chile y sobre el fenómeno musical de los Bedroom Producers.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Para tener una visión clara de cómo es entendida la problemática y bajo qué perspectivas son pensadas las diferentes categorías de análisis, es que se procederá a desarrollar un marco que contenga las teorías y conceptos esenciales para que este estudio sea coherente con las investigaciones y trabajos reflexivos que han tratado estas ideas, de manera que se pueda tener definido el campo específico al que refieren los conceptos utilizados en la problematización del fenómeno. Por lo tanto, las unidades teórico-conceptuales a tratar en este apartado son: “Antropología de la cibercultura”, “Bedroom Producers, virtualidad y DIY”, “Tecnología digital de la música y el internet”, “Discurso” y “Propuesta artística”.

1. Antropología de la cibercultura

A continuación se procederá a definir y caracterizar el campo antropológico de la cibercultura, de modo que se justifique su adscripción en este estudio y las implicancias de esto, desarrollando su origen, influencias, críticas principales y precisar la idea de los efectos que pueden ejercer las tecnologías en la forma en que las personas representan y significan su realidad.

La idea principal de esta investigación, como se pudo ver anteriormente, se basa en las relaciones que se dan entre sujetos y las tecnologías digitales, de lo cual el campo de la Antropología de la Cibercultura resulta ser una perspectiva óptima del fenómeno, ya que estudia las prácticas sociales significativas que se producen en torno a las tecnologías digitales (Ardévol, 2002), y ve cómo estas nuevas “culturas digitales” utilizan:

“un nuevo kit de herramientas (digitales), que crean nuevos espacios de exploración de la experiencia humana y que diseñan nuevos conceptos y nuevos modelos culturales para interpretar las nuevas realidades y para construir nuevas experiencias mediatizadas por las tecnologías de información y comunicación.” (Colobrans et al., 2012, p.1)

Para el caso de esta investigación esta teoría será guiada principalmente por la forma en que el doctor en antropología de origen colombiano Arturo Escobar (2005) la desarrolla y teoriza, esto con el fin de tener la perspectiva desde el contexto latinoamericano de la idea de cibercultura, y sus implicancias en las relaciones globales de países del “primer mundo” con los del “tercer mundo”, teniendo en cuenta también la idea de que las ciencias y las tecnologías son productos de contextos sociales específicos.

Para dar cuenta de este campo de la antropología resulta esencial el trabajo teórico que se generó en torno a esta relación previo a que la idea de cibercultura fuese conceptualizada. El estudio del desarrollo de las tecnologías nace en una clara oposición a ideas asociadas

al progreso y al evolucionismo determinista que veía a la tecnología y a la ciencia por fuera de la sociedad y como inductoras del progreso, de modo que eran consideradas autónomas y valorativamente neutrales (Escobar, 2005). Es claro que a un objeto no se le puede catalogar como bueno o malo en su esencia pero debido a diferentes acontecimientos ocurridos a mitad del siglo XX, como por ejemplo las tecnologías nucleares, se fue gestando una conciencia sobre los efectos negativos que pueden llegar a tener la ciencia y las tecnologías, y que luego decantó en la aparición de estudios bajo esta nueva perspectiva que ve cómo “toda tecnología emerge de unas condiciones culturales particulares y de forma concomitante ayuda a producir otras” (Ídem, p.15).

Escobar (2005) señala también que en las ciencias sociales estos tipos de estudios de las tecnologías tomaron forma en base a dos líneas de trabajo y teoría que tuvieron alta relevancia en Estados Unidos a través de diversas instituciones. Por un lado, estaban los programas de ciencia, tecnología y sociedad, que mostraron interés en “analizar la ciencia y la tecnología como empresas complejas resultado de procesos políticos y socio-económicos” (p.16). Por otro lado, pero en relación con el proyecto nombrado anteriormente, estaban los estudios de ciencia y tecnología que buscaban explicar “las implicaciones de la constitución de la ciencia y la tecnología como formas y prácticas dominantes de conocimiento en la cultura moderna” (p.16), de modo que se pudiera comprender el “lugar de la tecnología en los asuntos humanos” (Winner, 1993a, p.364).

Ambos proyectos lograron una alteración radical de los enfoques lineales y progresivos con que se pensaban las tecnologías y sus transformaciones, lo que permitió una renovación teórica que se puede ver a través del constructivismo social en la sociología y la historia, donde veían a la ciencia y la tecnología como una construcción social, así logrando evidenciar que los “procesos sociales son inherentes a las innovaciones tecnológicas” (Escobar, 2005, p.16) lo que implica que la concepción pasada que pensaba a la tecnología y la sociedad separadas no era tal. Así también, el constructivismo social incorporó la idea de “flexibilidad interpretativa” que, siguiendo con Escobar, refiere a que los diferentes actores (grupos sociales relevantes) de un fenómeno pueden tener diferentes interpretaciones de los artefactos tecnológicos con los que se encuentran en relación. Así, en un análisis se debe identificar a los grupos sociales relevantes, las diferentes interpretaciones que se le pueden dar al artefacto en cuestión y las razones tras dicha variabilidad de interpretaciones, lo que hace posible “explicar por qué algunas tecnologías son escogidas y otras no” (Ídem).

Lo anterior es sugerente para la investigación presente, ya que aporta una forma de aproximarse al fenómeno en donde las representaciones de los sujetos sobre las tecnologías con las que trabajan permiten ver cómo actúan estas en las propuestas artísticas de cada uno de los Bedroom Producers y las razones por las cuales ejercen este tipo de prácticas.

El constructivismo social hizo un gran aporte a la nueva forma de pensar la ciencia y la tecnología en función de su relación inherente con lo social. Aun así, prosigue Escobar, esto despertó críticas y controversias que permitieron el enriquecimiento de la teoría y de este campo de trabajo en la antropología, como es el caso de la crítica a que estos no

estaban viendo los efectos que tenían ciertas tecnologías específicas sobre la población y las estructuras de poder, lo que quiere decir que no se estaba trabajando con tecnologías particulares y cómo estas estaban afectando a la práctica humana y las relaciones de poder dentro de la sociedad. Por otra parte, también se criticaba que este tipo de estudios debían comenzar a incorporar un “análisis paralelo de los significados que los logros tecnológicos tienen para las personas” (Winner, 1993a, p.372), lo que viene a profundizar en las interpretaciones, significados y representaciones que tienen los sujetos de las tecnologías con las que se relacionan, y que fundamenta, a su vez, el objetivo planteado en esta investigación, ya que supone que existe una significación por parte de las personas a las herramientas tecnológicas que utilizan y consumen, y estas tienen efectos en los que los usan, de modo que las ideas de lo que significan las tecnologías escogidas y ocupadas por los Bedroom Producers pueden tener efectos en la práctica de estos como tal. Así, Castells (1998) al referirse a las nuevas tecnologías digitales explica que la presencia de este nuevo sistema de objetos y su uso frecuente ha generado nuevas representaciones e interpretaciones de las experiencias cotidianas con estas tecnologías. Dicho de otra forma:

“la continua interacción con la tecnología termina cambiando los hábitos de las personas y, en la medida en que los hábitos humanos cambian, las comunidades aprenden a interpretar sus nuevas experiencias con las nuevas tecnologías. Por lo tanto, parece que, para entender el s. XXI debemos aceptar cierto determinismo tecnológico y observar que la innovación social y la innovación cultural se está construyendo a partir de la experiencia de la innovación tecnológica y no a la inversa.” (Colobrans et al., 2012, p.3)

Para apoyar la idea de que el uso de algún bien material está ligado al carácter simbólico de este, el doctor en antropología de la Universidad Autónoma de Barcelona, Hugo Valenzuela (2016), explica que el uso o consumo es una forma de comunicar un mensaje, de definir identidad y un “modo de señalar la localización del individuo en el espacio social”, de modo que las tecnologías utilizadas por los productores pueden tener este tipo de repercusiones, lo cual es posible ver en el trabajo de Kile (2017) sobre Bedroom Producers y que será tratado más adelante.

Además, para complementar lo anterior, recurriremos a Sahlins y su trabajo del año 1976 titulado “Cultura y Razón práctica” donde aborda la economía capitalista en cuanto sistema cultural, y explica que lo material y los efectos de lo material dependen de su encuadre cultural, es decir, actúan en su cualidad simbólica en relación a su contexto. En palabras del autor “Las fuerzas materiales, tomadas en sí mismas, carecen de vida. Sus movimientos específicos y sus consecuencias precisas sólo pueden ser estipulados si se los combina progresivamente y con las coordenadas del orden cultural” (Sahlins, 1976, p.205) Así también aclara que los fines por los cuales son producidos y consumidos los bienes materiales tienen su fundamento más allá de lo práctico, ya que estos están constituidos simbólicamente en el plano de lo cultural, lo que implica para esta investigación que se deba estudiar la finalidad del trabajo “hazlo tú mismo” y las tecnologías utilizadas para este más allá de sus fines prácticos y significaciones prácticas, de modo que se vea cómo estas

pueden interactuar con otros aspectos del perfil sociocultural de los sujetos y que se presenten en su propuesta artística.

Para ejemplificar la idea de los efectos o influencias que ejercen las nuevas tecnologías en los discursos y representaciones tomaremos el caso de las nuevas tecnologías reproductivas, las cuales representan uno de los objetos de estudio de la antropología de la cibercultura y que es denominado como biotecnología y que, según Escobar (1997), han tenido los efectos más notables a nivel de representaciones sociales y que refieren al área de las creencias modernas de lo natural. Así, Strathern (1992a, 1992b) explica que las nuevas tecnologías reproductivas cuestionan radicalmente las premisas culturales sobre la familia, la sociedad y la vida, ya que con estas “nos abrimos la posibilidad de diseñar la familia, la sociedad y los cuerpos... mediante el control de la base biológica de la reproducción para así trascender sus limitaciones.” (Escobar, 1997, p.27), teniendo consecuencias ontológicas, sociales y culturales y que están replanteando la frontera entre lo natural y lo artificial, de modo que:

“la naturaleza empieza a ser concebida como cultura, es decir, como fabricable a partir de un conjunto de prácticas tecnocientíficas; al mismo tiempo, esta nueva posibilidad cultural se naturaliza, es decir, se convierte en un nuevo sentido común e inaugura una tradición distinta.” (Ídem, p.28)

Entonces, es posible ver en este caso de gran envergadura cómo la representación que se tiene de las tecnologías reproductivas tiene efectos en la forma en que las personas piensan su realidad.

Para propósitos de esta investigación, los significados atribuidos a las herramientas tecnológicas en cuestión serán obtenidos de los sujetos de estudio y relacionados al contexto socio-cultural en el que se encuentran, de modo que también sea posible identificar expresiones de la cultura hegemónica global además de las concepciones personales. Ahora bien, resulta importante hablar sobre escenarios más cercanos a esta investigación sobre efectos de las tecnologías en los aspectos representativos y significativos de las personas, de este modo, dentro del ámbito de las tecnologías digitales de la música también han surgido investigaciones que han dado cuenta de cómo el uso de una determinada tecnología puede llegar a afectar de esta forma. Ejemplo de esto es la publicación de Iain Chambers (1990) sobre el dispositivo “Walkman” (dispositivo portable para la reproducción de música), en el cual habla sobre cómo este propicia una percepción diferente del espacio y del tiempo a través de su función de escucha móvil de música, participando en la “reescritura de las condiciones de representación... de las dimensiones semióticas de lo cotidiano.” (Adell, 2005, p.20) Esto se debe a que el dispositivo opera “inevitablemente en un cambio del horizonte perceptivo, haciendo posible una fragmentación de la percepción del mundo como efecto de la creciente acumulación de signos entrecruzados, sonidos e imágenes de los medios.” (Ídem). De este modo, concluye Adell (2005), que es necesario tener en cuenta que las tecnologías digitales de la música, como el sampler, el walkman o la mesa mezcla de un DJ, no son simples instrumentos técnicos, sino que son dispositivos que posibilitan nuevas actividades culturales y que

contribuyen a “acuñar sentido, representar y reacentuar el mundo contemporáneo.” (Ídem, p.20) y que, por lo tanto:

“se hace imprescindible el análisis crítico de cómo, por una parte, las tecnologías fijan las influencias y los límites en la producción, en la difusión y en el consumo, como ya sugiriera Raymond Williams (1980), como por otra, indagar en qué medida posibilitan un uso de esas tecnologías no previsto por la industria.” (Ídem, p.21)

En este sentido, los usos no previstos de las tecnologías son un elemento central en la problemática ya que, como se verá más adelante, América Latina es la segunda región del mundo con mayor tasa de piratería⁴, estando en primer lugar Europa central y oriental (Business Software Alliance, 2012), y además porque en la exploración previa para la búsqueda de la muestra se constató que era una práctica recurrente y que, por lo tanto, será tratada en la presente investigación.

Ahora bien, como dice el teórico marxista Andrew Goodwin (1990), es importante ir más allá de entender estos fenómenos desde el punto de vista determinista tecnológico y ver cómo y cuándo las circunstancias sociales e históricas determinan de qué manera están hechas las tecnologías y cómo son utilizadas. Para este caso, como es el estudio de personas que utilizan los dispositivos, se centrará a cómo el contexto socio-cultural de los sujetos se hace presente en el uso de las tecnologías, para así entender de modo más completo el rol de las tecnologías usadas por los Bedroom Producers en el discurso de sus proyectos musicales, que es a lo que apunta la investigación.

Por lo tanto, tras la exposición de estos ejemplos ya es posible dar por hecho de que existen casos de influencia o efectos de las tecnologías digitales en el campo discursivo y representativo de las personas, de igual modo contribuyen a estos ejemplos los otorgados en la problemática, los cuales se relacionan directamente a la muestra del presente estudio y que serán retomados en el apartado del marco teórico dedicado a los Bedroom Producers.

Por otra parte, siguiendo con Escobar (2005), para el desarrollo del campo de la antropología de la cibercultura fueron de gran importancia las críticas aportadas desde los “estudios antropológicos, filosóficos y post-estructurales sobre ciencia y tecnología.” (p.17) en los cuales el cuestionamiento de la modernidad es fundamental para entender la dinámica de las relaciones entre tecnología y sociedad, ya que “la cibercultura está fomentado una reformulación de la naturaleza de la modernidad” (Ídem), entendiendo la cibercultura como “las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma” (p.15).

La modernidad, explica Foucault (1973), consiste en el cambio de modelos orgánicos y mecánicos de la vida social y física a uno con modelos centrados en la producción y alargamiento de la vida de las personas, lo que implica formas particulares de organización de la vida, el trabajo y el lenguaje, y todo en base y sustento de los discursos científicos. Estos discursos, dice Heidegger (1962) se caracterizan por ver a la naturaleza como algo

⁴ Término que, según la UNESCO, refiere a la reproducción y distribución no autorizada de ejemplares físicos de obras protegidas con fines comerciales.

que debe ser apropiado a través del entendimiento de esta como un objeto con mecanismos, lo cual es también llevado al fenómeno social, y que lleva a que tanto naturaleza como sociedad se entiendan desde una manera instrumental. Además, este mismo autor señala que la ciencia y la tecnología son medios para la creación de nuevas realidades, lo cual bajo la perspectiva moderna ha provocado actividades destructivas y sobre todo la “desaparición de otras formas fundamentales de revelar la esencia del ser” (Escobar, 2005, p.18), haciendo referencia con ello a las artes y a ciertas filosofías orientales, lo que ha llevado a que los “modernos crean que pueden describir la naturaleza y la sociedad de acuerdo a leyes”. Esto es importante para la presente investigación debido a que la relevancia de estudiar las artes está en estas descripciones y significaciones de la realidad realizada por los sujetos en un contexto particular.

Ahora bien, teniendo desarrollado el panorama de las ciencias sociales que ha servido como base para el desarrollo del campo antropológico de la cibercultura, resulta pertinente definir qué tecnologías son el objeto de este campo, ya que hay diversas perspectivas desde donde se estudian las tecnologías, pero la perspectiva de la cibercultura, como se dijo anteriormente, es definida como las construcciones y reconstrucciones culturales en que se basan y forman las nuevas tecnologías. Entonces, ¿cuáles son esas nuevas tecnologías?

Escobar (2005) explica que las nuevas tecnologías a las que refiere la cibercultura provienen de dos áreas. Una que es la de la inteligencia artificial, en particular las tecnologías de computación e información (la cual es el área de estudio de la presente investigación), la otra es de la biotecnología. Estas dos son la base de la cibercultura y ambas traen consigo nuevas prácticas. La primera trae prácticas que se denominarán de tecno-socialidad, que son los procesos de construcción sociocultural nacidos del despertar de estas tecnologías, y la segunda trae consigo prácticas que se denominarán de bio-socialidad, que refieren a “un nuevo orden para la producción de vida, de naturaleza y del cuerpo a través de intervenciones tecnológicas fundamentadas en la biología.” (p.18).

Teniendo en cuenta estas tecnologías, resulta evidente que la idea de cibercultura nace desde la modernidad y dichas tecnologías responden a las matrices sociales y culturales de esta, aun así, las transformaciones que están provocando en los tipos de comunicación, trabajo y formas de ser, hacen que se pueda ver una orientación hacia “constitución de un nuevo orden” (Ídem, p.19). Esto resulta importante para abordar las investigaciones de este tipo, ya que es necesario tener en cuenta que la “modernidad constituye el trasfondo de entendimiento (...) y que inevitablemente moldea los discursos y las prácticas generadas por y alrededor de las nuevas tecnologías” (Ídem). Esta aclaración es fundamental para el trabajo que se lleva a cabo en esta investigación, puesto que la práctica de los Bedroom Producers que emerge en base al desarrollo de las tecnologías que Escobar nombra como de inteligencia artificial, tienen base también en las ideas modernas de exaltación del individuo por sobre el trabajo colectivo, y que estas tecnologías son funcionales a esta idea, permitiendo que un individuo pueda trabajar en solitario y llevar a cabo todo el proceso que anteriormente tenía que ser realizado por un equipo de trabajo.

En la antropología, explica Escobar (2005), el estudio de este tipo de tecnologías en específico puede rastrearse a una de sus precursoras que fue Margaret Mead con su “trabajo en el contexto de surgimiento de la cibernética entre la Segunda Guerra Mundial y la primera mitad de la década de 1960” (p.20). Luego, en la década de 1990, era posible identificar tres diferentes perspectivas en el estudio de estas tecnologías. Una impulsada por David Thomas (1991) basándose en la proliferación de literatura sobre las nociones de “ciberespacio” y “cyborg” argumentando que las nuevas tecnologías occidentales están produciendo un rito de paso entre sociedades industriales y post-orgánicas en donde existen “formas de vida ciberfísicas digitales reconfiguradas a través de sistemas de software de computador” (p.33), siendo esta una etapa muy dinámica en cuanto a la creación de nuevas lógicas sociales. Otra de las propuestas impulsadas en el estudio de este tipo de tecnologías fue la “Antropología Cyborg”, la cual fue lanzada en la American Anthropological Association de 1992 con el objetivo de ver a la ciencia y a la tecnología como un fenómeno cultural, argumentando que la realidad humana y social son producto “tanto de las máquinas como de las actividades humanas” (Escobar, 2005, p.21) e indicando que la tarea de la antropología en este aspecto es ver cómo la tecnología sirve de “agente de producción social y cultural” (Ídem). La tercera propuesta, dice Escobar, nace como crítica a estas dos anteriores y es referida por Gray y Driscoll como “antropología de, y en el ciberespacio” con el fin de que los antropólogos dediquen sus investigaciones a los entornos en los cuales las tecnologías se originan y operan, pudiendo así reconocer en este tipo de tecnologías su circunscripción en los intereses económicos y militares que la originaron primeramente y que siguen estando orientadas hacia el beneficio económico por sobre los discursos que la posicionan con fines de liberación y humanización.

De las propuestas anteriores es que la antropología de la cibercultura se levanta como una propuesta generalizadora de estos puntos de vista fundamentándose en el estudio de “las prácticas sociales, económicas y políticas relacionadas con la tecnología y a través de las cuales la vida, el lenguaje y el trabajo están siendo articulados y producidos” (Ídem, p.22). De esta manera, explica la antropóloga Ardevol (2014), lo “ciber” ha tenido repercusiones tales en la actualidad que lleva a connotar “también un estilo de vida, una moda, un producto de consumo.” (p.2), dando como ejemplo “histriónico” (en sus palabras) la obra de Daniel Ichbia, “Cyberculture”, que explica “cómo debe comportarse un internauta para que su estilo de vida se identifique plenamente con la “cibercultura” (Ídem). Lo cual viene a retomar la idea de la existencia de un imaginario específico que se le asocia al internet y a las tecnologías y que repercuten en las personas a modo de visión de mundo y cómo lo representan.

Entonces, teniendo claro el recorrido antropológico del estudio de las nuevas tecnologías y también el objeto de estudio de la antropología de la cibercultura que vendrían a ser las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma, cabe señalar cuáles son las maneras de abordar esta dimensión desde esta perspectiva antropológica y la forma en que este campo de antropología será usado para la presente investigación. Escobar (Ídem) para esto plantea una serie de interrogantes que abordan el fenómeno desde diferentes ámbitos de

la antropología, pero donde cada una de las respuestas que puedan generar estas preguntas son partícipes de todo trabajo de este tipo. Estas son:

1) ¿Cuáles son los discursos y prácticas que son creados alrededor de y por los computadores y la biotecnología? En el caso de esta investigación, esta es la pregunta guía.

2) ¿Cómo estudiar etnográficamente estas prácticas y dominios en diferentes espacios sociales, regionales y étnicos? Esta pregunta no será tratada como tal, pero con esta investigación se está tratando de dar experiencia a este ámbito de manera que sirva como aporte para este.

3) ¿Cuál es el trasfondo de comprensión desde el cual las nuevas tecnologías surgen? De manera más específica, ¿qué prácticas modernas de la vida, del trabajo y del lenguaje, moldean la actual comprensión, diseño y maneras de relacionarse con la tecnología? Como se dijo anteriormente, y en base a las investigaciones realizadas con Bedroom Producers, la idea de individuo por sobre el trabajo grupal o comunitario es posible verla tanto en la creación de las tecnologías usadas por estos músicos como también en la práctica que llevan. Ahora bien, cabe para esta investigación ver si esto se presenta en el discurso con el que se posicionan como músicos.

4) ¿Cuál es la economía política de la cibercultura? O ¿En qué maneras, por ejemplo, están siendo reestructuradas las relaciones, en base a las nuevas tecnologías, entre los denominados Primer y Tercer Mundo? Este tipo de análisis también debe estar presente en esta investigación y que debe ser en función del acceso a las tecnologías que tienen los Bedroom Producers en relación a los países desarrollados, tomando en cuenta los trabajos realizados en Estados Unidos sobre este tipo de músicos.

Para dar cuenta sobre estas preguntas en un fenómeno específico, prosigue Escobar (2005), se pueden tratar diferentes dominios o líneas de investigación, de los cuales el presente estudio se enfocará en:

1.- El estudio de la cultura popular de la ciencia y la tecnología, incluyendo su efecto en el imaginario popular: Esto quiere decir que el imaginario tecnológico “despierta una reorganización de los conocimientos populares y el desarrollo de contenidos simbólicos” (p.24).

2.- La producción y el uso de nuevas tecnologías: la investigación antropológica se centra en científicos y expertos que participan en la creación y también en los usuarios de estas tecnologías, sobresaliendo de este tipo de investigaciones el trabajo con la producción de subjetividades que acompañan a las nuevas tecnologías y que apuntan a que el mundo virtual puede llegar a ser un instrumento para la reconstrucción de identidades. En este sentido, para esta investigación se tratará la investigación desde los usuarios de las tecnologías teniendo en cuenta los discursos de las estructuras políticas globalizadas sobre estas, lo cual será tratado en el apartado dedicado al “Discurso” en el marco teórico. Por lo tanto, resulta importante conocer las ideas y asociaciones que tienen los músicos sobre las

tecnologías con las que trabajan para conocer cómo estas afectan en el discurso que toman sus proyectos musicales y relacionarlo con los discursos de las esferas de poder.

3.- La aparición de comunidades mediadas por computador: Aquí el análisis antropológico se puede basar en la comprensión de lo que estas comunidades son y además en “imaginar las clases de comunidades que los grupos humanos pueden crear con la ayuda de tecnologías emergentes” (Ídem, p.23). Para el presente estudio esto es importante teniendo en cuenta que los Bedroom Producers recurren a las comunidades de Internet para adquirir conocimiento y generar lazos con otros músicos.

4.- El crecimiento y el desarrollo cualitativo de la comunicación humana mediada por la computación: Esto debe abordarse en las prácticas comunicativas y lingüísticas específicas que se producen en torno a las tecnologías, lo cual será tratado en esta investigación en cuanto a las relaciones que pueden tener los sujetos en las comunidades virtuales en que participan en relación a la práctica que llevan a cabo y en cuanto a la expresión que pueden tener estas en sus discursos.

5.- La economía política de la cibercultura: Refiere a posicionar a los sujetos de estudio en un análisis de contexto global e histórico, en cuanto a cómo estas tecnologías afectan geopolíticamente a la acumulación de capital y a las relaciones sociales, viendo cómo esto afecta en la “reestructuración de las relaciones y macroeconómicas entre países ricos y pobres. Este estudio puede resultar importante para este tipo de análisis en particular al representar una mirada del fenómeno musical de los Bedroom Producers desde Latinoamérica, donde no se han realizado trabajos con este tipo de músicos, pudiendo contrastarlo con los realizados en Estados Unidos e identificar las diferenciaciones del acceso a las tecnologías y sus implicancias simbólicas, asociándolo a la idea de que los países más pobres han generado una nueva dependencia de los países con mayor inversión de capital en tecnología, como afirma Castells y Laserna (1989).

Por lo tanto, concluyendo con el campo de la antropología de la cibercultura, es posible afirmar que este tipo de estudios y su conceptualización teórica es pertinente e indispensable para el presente estudio, ya que a través de la idea de cibercultura es posible estudiar la relación entre las tecnologías digitales con los músicos de manera holística, teniendo en cuenta las construcciones y reconstrucciones culturales que estas pueden incentivar en los individuos y grupos sociales, teniendo presente el contexto moderno y lo que esto implica en la producción de tecnologías y los discursos que van de la mano con estas. Así también, se pudo constatar que las tecnologías pueden afectar o ejercer influencias en la dimensión significativa y representativa de las personas, de modo que estudiar esto en el discurso de los Bedroom Producers resulta una tarea pertinente, puesto que la forma en que estos significan y entienden las tecnologías con que trabajan puede repercutir en el contenido discursivo de sus proyectos musicales.

2. Identidad

Antes de comenzar con el trabajo teórico conceptual de los Bedroom Producers, cabe hacer una breve referencia a cómo se entenderá el concepto de identidad, debido a que es un elemento a tener en cuenta al tratar con las expresiones artísticas de individuos, ya que como se vio anteriormente, es parte esencial del trabajo en el campo de la cibercultura. Por lo tanto, identidad se entenderá como un principio de semejanza y diferencia, donde una colectividad o individuo posee señales de distintividad que lo definen, pudiendo éstas cambiar en relación con aspectos del sistema social más amplio (Gundermann, 1997), por lo que la conformación identitaria es un proceso de distintividad, el cual puede ser influenciado por un sistema social mayor y dicho proceso requiere una construcción consciente y activa por parte de los sujetos (Portal, 1991).

3. Bedroom Producers, virtualidad y DIY

Como se planteó en la problemática, el estudio de la cibercultura será llevado a cabo en la relación que existe entre las tecnologías digitales y del internet con los músicos independientes de la categoría “Bedroom Producers” (productor de dormitorio en español). Por lo tanto, a continuación, se procederá a desarrollar dicho concepto partiendo por definir brevemente según Pierre Levy (1999) el concepto de lo virtual o virtualidad, el cual es el medio y espacio por el cual los sujetos de estudio desarrollan la mayoría de su práctica como productores, en tanto uso de internet y uso de softwares. Luego se definirá y caracterizará este tipo de músicos en función de las prácticas que llevan a cabo para generar sus proyectos musicales. Para esto se usarán los estudios realizados por Daniel Walzer (2016), Anders Kile (2017) y Tuomas Auvinen (2017). El primero es un estudio que trabaja los temas de la individualidad, tecnología y emprendimiento creativo, y cómo se configuran en las prácticas musicales contemporáneas, tomando como objeto de estudio a los Bedroom Producers a modo de categoría para el análisis desde una perspectiva filosófica del fenómeno. El segundo es una tesis para la obtención del magister en Bellas Artes con una metodología etnográfica centrada en el estudio del espacio en el que trabajan los Bedroom Producers (habitación) y cómo este afecta la creatividad de los músicos. El tercero es un artículo publicado en la “Journal on the Art of Record Production” en el cual el autor busca generar a través de la etnografía una imagen del trabajo de un productor de “Home Studio” (estudios armados en el hogar de los productores) que está en camino a convertirse en una figura establecida en la industria.

Con respecto a lo virtual, según Levy (1999) en su libro “¿Qué es lo virtual?”, este es un término que de partida no debe ser entendido como algo efímero y utópico ya que alude a una realidad de espacio-tiempo actual y real, de modo que la virtualidad y lo real están en una estrecha relación de continuidad, siendo lo virtual una extensión de lo real, potenciando lo que se da en esta. Por lo tanto, lo virtual es lo que existe en potencia, pero no en acto, en donde existe una mutación de identidad de un objeto o realidad específica propiciado por las tecnologías de informática.

Respecto a los Bedroom Producers, estos representan una práctica que da cuenta de una evolución en las ideas de la música DIY (házo tú mismo) tanto en la producción como la distribución (Walzer, 2016), la cual es posibilitada por el desarrollo de las tecnologías digitales musicales, que van de la mano con el desarrollo del ordenador personal, y también por el desarrollo del internet (Kile, 2017), por medio de las cuales, agrega Walzer, se han generado comunidades de “inspirados practicantes” de producción musical que comparten conocimientos y herramientas digitales.

Estos músicos que nacen gracias al desarrollo tecnológico digital que les permite trabajar bajo la idea del “házo tú mismo” y que en el último tiempo, dice Kile, han proliferado de tal manera que han causado grandes cambios en la industria musical, son principalmente una sola persona que trabaja en su estudio casero, que puede o no estar en el dormitorio, con materiales de bajo costo en comparación a lo que se puede encontrar en un estudio de grabación (el cual además posee espacio para el trabajo con un equipo) y realiza todo el proceso creativo, de producción y publicación/distribución por sí mismo, pudiendo colaborar con otros músicos, pero sin afectar la autogestión del proyecto. (Kile, 2017) Como dice Walzer (2016), los músicos independientes deben asumir múltiples roles para lograr la concepción, producción, distribución y promoción de sus productos musicales, los cuales en un proceso de producción de un álbum en estudio profesional o de discográfica suelen ser realizados por diferentes personas que trabajan de forma específica para cada proceso, de modo que se realiza un trabajo por etapas.

Cabe destacar que para esta investigación los procesos llevados a cabo por los Bedroom Producers serán divididos en composición, producción, y publicación, distribución y promoción, donde la producción será entendida como el diseño sonoro, mezcla y masterización, los cuales -como se vio anteriormente en un pie de página- corresponden al trabajo sonoro posterior a la grabación, en donde se trabaja el timbre de los sonidos y se crea la pista de audio final.

La proliferación de Bedroom Producers, dice Auvinen (2017), se debe a que los “Home Studio” pueden competir de forma pareja con estudios comerciales y a que esto permite a los productores tener control holístico sobre todos sus proyectos. Además, el Home Studio se ha vuelto una especie de prerrequisito tácito para cualquier aspirante a músico pop (“pop” en el sentido de música popular, no del género), lo cual ha creado la tendencia del “ingeniero-productor” o a lo menos el productor que sabe algo de ingeniería, lo que simultáneamente ha hecho que los productores se volvieran emprendedores independientes.

Lo anterior resulta ilustrador para entender los efectos que pueden tener las tecnologías en cuanto a cómo se crea este prerrequisito del Home Studio y cómo esto se instaura culturalmente como tal, y para lo cual debe existir un tipo de discurso específico que lo sustente.

Auvinen (2017) también plantea que la idea del productor como sujeto creativo, o artista, es algo que también se originó debido al desarrollo de las tecnologías de la música debido a que el productor en sus orígenes de los estudios comerciales era un sujeto administrativo

y técnico, pero gracias a tecnologías como la cinta magnética hubo un incremento en la capacidad de edición de las grabaciones, lo cual “empoderó al personal de los estudios con agencia creativa” (p.2). Por lo tanto, aquí también es posible ver cómo las tecnologías actúan en las personas, en este caso en cómo entienden su trabajo, ya que el incremento en la capacidad de edición de las tecnologías con que trabajaban estos productores y la asimilación de esto genera nuevas formas de entendimiento de su realidad laboral. Algunos ejemplos de los primeros productores con agencia creativa son George Martin (The Beatles) y Phil Spector, es decir, se remonta a la década de los 60s.

Por otra parte, Kile agrega que un punto importante en la práctica realizada por este tipo de productores musicales es la utilización del internet como medio para diferentes fines, entre ellos la adquisición del conocimiento necesario para la producción y distribución de su música, para publicar su música, generar colaboraciones, y también como plataforma desde donde adquirieren los software y herramientas de procesamiento de audio (plugins) que usan en sus producciones.

Cabe destacar que Kile también da cuenta de que la calidad de los productos musicales publicados por los Bedroom Producers con los que trabaja no necesariamente demuestran que no sean de estudios profesionales, debido a que la motivación por aprender y generar música repercute de forma positiva en la calidad sonora de las producciones. Así también, Moorefield (2005) da cuenta de cómo para la fecha en que hizo tal publicación en lo más alto de las listas de éxitos musicales era posible encontrar cada vez más artistas que son músicos, productores, compositores e ingenieros de todos sus proyectos.

Además, como se logra apreciar anteriormente, para hablar de los Bedroom Producers se recurre siempre al término DIY o Hazlo tú mismo, por lo que es necesario aclarar qué se entiende por esto. La sigla DIY refiere a “Do It Yourself” que en español significa “Hazlo tú mismo” y básicamente se autodefine, es decir, hacer las cosas por uno mismo. Pero para trabajarlo como un concepto ligado a una práctica cultural es necesario tratarlo bajo esa misma perspectiva.

De este modo, según Juan Gallego (2009), el concepto DIY en la música nace como una producción contracultural que aboga a que cualquier persona pueda producir, distribuir o promocionar un producto de manera autogestionada, lo cual se ligaba a la idea de que todos pueden crear arte independiente de su formación y origen, oponiéndose a las ideas de especialización del trabajo y la separación entre los trabajadores y los creadores, y además se encuentra la idea de libertad creativa que permite el trabajo autogestionado. En relación a esto, Walzer (2016) dice que en estos casos la tecnología permite la independencia.

Una esfera importante del DIY, prosigue Gallego, se ha dado en torno a la producción de tecnologías para el uso libre de ellas, los cuales suelen ser programas creados para su distribución gratuita y que también se asocian con la liberación de programas de pago a través del crackeo, que es el compartimiento de estos softwares de pago con archivos modificados para que funcionen sin la adquisición de una licencia. Esto es importante, puesto que en la fase de exploración sobre el tema de los Bedroom Producers se pudo

constatar que muchos de estos usaban los DAW y plugins crackeados, es decir, los descargaron de forma gratuita de comunidades de productores y de software libre. De este tema no se habla en las investigaciones de Bedroom Producers que fueron recopiladas, por lo que hay que profundizar en este aspecto para ver cómo es la accesibilidad de las tecnologías en un país como Chile y qué ideas hay tras el uso de programas “pirata”, ya que según cifras del Business Software Alliance (2012) en Chile se estima que el 61% de los softwares son pirateados y la razón principal para hacer esto es que los softwares son demasiado caros, siendo las personas con mayor conocimientos computacionales quienes lo hacen y que se ha vuelto una situación crítica en países en vías de desarrollo donde existe menor control en estos temas. (Pedrero y Araya, 2013)

Para este trabajo, el concepto DIY tiene la función de definir las prácticas que llevan a cabo los Bedroom Producers en cuanto a la autogestión de sus proyectos musicales y también ver bajo qué ideas están pensando las prácticas que realizan, es decir, ver si la idea de DIY en cuanto a posicionamiento político existe como tal en la actualidad o si hay músicos que solo trabajan de esta forma por la libertad creativa que supone el trabajo individual.

Ahora bien, cabe profundizar en las prácticas realizadas por este tipo de músicos para llevar a cabo sus producciones, en lo cual el internet tiene mucha relevancia al poder posicionar al músico en una gran red de personas afines con los que se intercambia información y con una potencial audiencia de carácter global (Walzer, 2016)

En cuanto a la adquisición del conocimiento a través de la red, Walzer afirma cómo el internet ha servido para romper con el misterio que representaba la grabación y producción musical de modo que éste funciona como una fuente virtual “infinita” de conocimiento a través de tutoriales, podcasts y videos de acceso libre en plataformas como YouTube. Teniendo en cuenta esto, el autor señala que la saturación de esta información en el internet ha democratizado la forma en que los artistas independientes crean su arte, lo que tiene que ver directamente con la emergencia de este tipo de músicos, lo cual tiene sentido teniendo en cuenta que Kile asegura que muchos Bedroom Producers comienzan sin ningún conocimiento técnico de cómo llevar a cabo un proyecto a través de estas tecnologías.

Por lo tanto, el internet y las plataformas virtuales son recursos de vital importancia para la realización de esta práctica, lo cual es evidente al tener en cuenta que la emergencia de esta es en función del desarrollo informático y digital. Además, el internet no sólo aporta este tipo de conocimiento, sino que también sirve como mecanismo para el aprendizaje de las técnicas de promoción y distribución. (Walzer, 2016)

Por otra parte, Taha (2011) habla sobre cómo las redes en línea promueven la colaboración entre pares desde donde no sólo pueden generar contenidos juntos, sino que también sirven como medios de influencia para el uso de ciertas tecnologías y sonidos particulares. A esto Walzer agrega que las redes de músicos en línea pueden llevar a contribuciones desde diferentes ciudades o incluso diferentes países y que estas colaboraciones suelen ser asincrónicas, lo que quiere decir que cada uno trabaja por su cuenta en base a una

organización que establecen pero que no requiere a los dos o más sujetos conectados en línea para llevar a cabo el proyecto.

Para definir esta práctica de colaboración Walzer se vale del concepto “creatividad distribuida” desarrollado por Sawyer y DeZutter (2009) que describe un proceso en el cual un grupo crea un producto mediante la interacción colectiva, donde el resultado que se vaya a dar es desconocido, las acciones individuales son inmediatamente determinadas por las de otra persona, cada persona forma sus propias percepciones del grupo en base a las acciones de estos, todo el proceso es colectivo con cada integrante trabajando de forma igualitaria, y se trata de anticipar de forma colectiva la forma en que dará la creación del producto.

Además, este mismo autor agrega que esta colaboración entre productores no está basada en estructuras jerárquicas, ya que cada productor que colabora está guiado por ideas de transparencia y de libertad creativa que no están sujetas a concepciones económicas del trabajo.

Por otra parte, Kile agrega otra dimensión a esto que es la colaboración dentro del mismo espacio del productor, es decir, su habitación. Aquí él ve que este espacio permite una comunicación más rápida y productiva que en los estudios tradicionales al no existir barreras físicas que separen a los colaboradores. Además, ve que en estos casos la idea de legitimación del espacio está muy presente en el productor, puesto que la persona con la que está colaborando puede considerar el espacio y los materiales como poco profesionales y no entregar su máxima capacidad creativa por esta razón, lo cual lleva a una permanente comparación con la idea de estudios tradicionales.

En cuanto a las prácticas llevadas para la producción, distribución y promoción del material creado, Kile afirma primeramente que ningún estudio de los Bedroom Producers es igual ya que los factores determinantes de lo que es estudio de grabación de dormitorio permiten una gran variación en cómo estos están configurados. Estos factores que definen el estudio de grabación y producción son el tener un ordenador personal, sea de escritorio o laptop, y que el productor o músico (que son lo mismo para este tipo de prácticas) lo nombre como su estudio. Eso en cuanto a lo físico, lo otro son los servicios de internet y software digitales que son mediados por el ordenador.

En este estudio/habitación, prosigue Kile, el productor ocupa los roles de artista, productor, ingeniero en sonido, ingeniero de mezcla e ingeniero de masterización. Los cuales en un estudio o producción tradicional cada uno de esos roles son tomados por un individuo diferente o a veces por más de uno en cada rol. Aquí la prominencia de los instrumentos digitales que se usan como plugins (aplicaciones) en los DAW anima o incentiva a los Bedroom Producers a explorar diferentes instrumentos y arreglos para sus canciones debido a la rápida accesibilidad y a que todo se concentra en el computador.

Como se dijo anteriormente en los antecedentes, los productores usan los DAW para grabar, componer, mezclar y masterizar, ya que estos son estaciones de trabajo virtual que

tienen estas funciones y que también son usadas en los estudios profesionales junto con el resto de equipos análogos.

Muchos de los Bedroom Producers no necesitan más que esto para producir una canción, pero dependiendo de qué tipo de música se haga los individuos pueden necesitar de micrófonos e interfaz para grabar la voz o instrumentos físicos como guitarras, bajos, violines, trompetas, etc. lo cual depende de las preferencias y accesibilidad a instrumentos que tenga el productor, ya que dentro de los DAW de igual forma se pueden emular estos instrumentos. Además, un aspecto importante que ha sido tratado sobre los DAW en cuanto relación con el productor, es lo que Hofer (2006) identificaba como el impulso que ejercen los DAW en los Bedroom Producers para llevar diferentes proyectos desde diferentes facetas del individuo, lo que quiere decir que los individuos estudiados por él tienden a generar diferentes proyectos musicales en base al autoestudio de las facetas identitarias que pueden tener, lo que se debe a la capacidad de generar música de manera ilimitada en los DAW y a que son ellos mismos quienes controlan todos los procesos de la producción y publicación de la música, por lo que no existen límites de tiempo o límites discursivos instaurados por externos.

Por otra parte, dentro del aspecto creativo y de producción del material musical, como se dijo anteriormente, pueden existir colaboraciones con más músicos a través del internet o dentro del mismo estudio casero. Para este segundo punto, Kile introduce el concepto de “Vibe”, que puede ser traducido al español como “ambiente” y que es un término muy común en la producción musical y que refiere al ambiente o energía que se da en el espacio de creación y que está asociado a discursos de colaboración y creatividad, donde la percepción de un buen “Vibe” resulta en buenas tomas de grabación o creaciones mejores. El autor argumenta aquí que la habitación y su ambientación tiene mucho que ver con el “Vibe”, lo cual vuelve a introducir el tema de la legitimidad del espacio en función de la comparación que se hace con el imaginario cultural de lo que es un estudio profesional con grandes equipos análogos y grandes salas de grabación, lo cual trae consigo el cuestionamiento de la calidad de las producciones que hace que los sujetos deban establecer una posición de legitimar su práctica a través de los materiales que usan (equipos que funcionan como símbolo de calidad) y el producto que realizan.

Una cita esclarecedora sobre el tema de la legitimidad la da el mismo autor en base a su propia experiencia, donde dice que “la legitimidad percibida del estudio casero está relacionada con la legitimidad percibida del productor de ese estudio casero” (p.74), lo cual hizo que él tratara de emular los estudios profesionales en su dormitorio “persiguiendo la idea de un estudio casero que pudiera producir grabaciones de una calidad profesional” (p.13)

El aspecto de la legitimidad es una idea importante a tener en cuenta para las reflexiones finales de la investigación debido a que esa búsqueda de ella, si es que existe en los Bedroom Producers de la muestra propuesta, está involucrada directamente con el discurso de sus proyectos musicales, ya que a través de tales proyectos es la forma en que deben legitimarse, por lo cual tales ideas de legitimación se convierten en parte constituyente de

las ideas que guían sus proyectos, sin que necesariamente se exprese en las letras, si no que el motivo tras la música viene impulsado en parte por la búsqueda de legitimidad.

Además, Kile añade otras características al proceso productivo, tales como que la falta de una restricción de tiempo, como la que existe en los estudios profesionales, hace que el productor pueda estar dedicado completamente a su proyecto y asimismo el espacio. También la colaboración en este tipo de espacio puede verse afectada por ocurrir en el espacio personal del productor, lo que lleva también a que el lugar pueda no ser el adecuado para trabajar con más personas en cuanto a su tamaño.

En cuanto a la distribución y promoción de sus trabajos, Walzer afirma que el internet es lo que contribuye significativamente a esto a través de las plataformas que publica la música, como Bandcamp, SoundCloud, YouTube, etc., como también en la promoción por redes sociales.

No hay mayor detalle de las estrategias específicas usadas para la distribución a modo de caracterización de los Bedroom Producers, lo cual debe ser planteado en esta investigación, pero Walzer señala que “la distribución digital facilita un rápido intercambio entre artistas y consumidores” (p.18) donde algunos artistas a través de plataformas como Bandcamp o Discord atraen a su audiencia con el servicio de suscripción mensual para recibir acceso a nuevo contenido de ellos. Así también, en Bandcamp es posible comprar la música en formato digital o físico si se contacta con el artista a través de alguna tienda virtual o red social. Estas prácticas “permiten a los artistas a tener el control de la distribución, incrementar su audiencia y trabajar para generar ganancias” (p.18).

LANDR, un sitio web que propicia la distribución digital de la música, explica en su blog que “La distribución musical es la forma en que tu música llega al oyente. Tradicionalmente, los distribuidores llegan a acuerdos con los sellos para vender la música a las tiendas. Sin embargo, la distribución digital ha cambiado, eliminando al intermediario—lo cual permite a los artistas distribuir su música directamente en las tiendas en línea, conservando así el 100% de los royalties.” LANDR, es una de las plataformas que se conocen como “Agregadoras”, las cuales actúan como intermediario con los servicios de streaming musical como Spotify, iTunes, Google Play, etc. para publicar las canciones de una persona o banda.

Las plataformas de streaming, explica LANDR, sirven para “escuchar, descargar y comprar música. A cambio recibes royalties en función de cómo y cuándo ha sido escuchada.” Y se diferencian de Bandcamp, SoundCloud y YouTube en que para publicar en las plataformas de streaming se requiere a la agregadora para hacerlo, las cuales funcionan en base a suscripciones anuales en su mayoría. Ejemplos de agregadoras son: LANDR, Distro Kid, CD Baby, Tune Core, Ditto Music, entre otras.

En cuanto a los royalties, Kile afirma que muchos de los productores de dormitorio no tienen expectativas de generar recompensas por el trabajo más allá de un reconocimiento del público.

En conclusión, es posible ver cómo las redes del internet y de la globalización han permitido el intercambio de conocimientos y herramientas para la producción musical. Esto ha generado una proliferación de músicos independientes que llevan las ideas del hazlo tú mismo a niveles que antes no eran posibles, en donde una persona puede realizar todo el trabajo que conlleva la producción y publicación de un registro musical. Un escenario posible de esto, ilustra Walzer, es una persona aprendiendo a grabar vocales, grabarlas en un micrófono USB o en un celular, arreglarlas en el DAW y subirlas a SoundCloud todo en un mismo día.

Para esta investigación en particular se utilizará este concepto en función de las dinámicas personalizadas de prácticas “hazlo tú mismo” que se estiman convenientes para el estudio de discursos, por ser trabajos independientes y gestionados por los propios músicos sin la intervención de terceros, lo cual supone una expresión de sus subjetividades directa en los proyectos que gestionan.

Lo anterior es sustentado por Nelly Richard (2010) que dice cómo las prácticas de autogestión favorecen la generación de “redes de expresividad socio-culturales y artísticas que estimulan la producción de nuevas identidades territorializadas.” (p.82) Lo que implica que las prácticas llevadas por los Bedroom Producers favorecen la creación de nuevos discursos en función también de su territorio, lo cual puede relacionarse con las ideas de la tecnología en su sentido económico-político a nivel global del cual habla la antropología de la cibercultura.

4. Tecnologías digitales de la música y el internet

En cuanto a las tecnologías digitales de la música y el internet, estas han sido tratadas en el apartado anterior sobre Bedroom Producers y también fueron expuestas en los antecedentes, dando cuenta de los grandes cambios que habían introducido estas en la industria musical, siendo este el sector creativo que mayores transformaciones tuvo debido a los procesos de digitalización (IMICHILE, 2018). Además, como se señaló anteriormente al hablar de cibercultura, las tecnologías con las que se trabajará en este informe son las que Escobar define como de inteligencia artificial, que refiere a las tecnologías de computación e información, por lo que para este estudio estas representan al uso del internet con sus diferentes fines, el computador como estación de trabajo, los softwares usados en computadores (tecnologías digitales virtuales) y los instrumentos musicales digitales (virtuales y análogos). Por lo tanto, cabe recalcar que el computador es parte de lo que se considera como tecnologías digitales de la música y el internet.

Por otra parte, cabe agregar un punto importante sobre estas tecnologías, y es que, como dice Ferreira (2001), estas han permitido la exploración del universo sonoro, de modo que han abierto la posibilidad a nuevos tipos de sonidos, los cuales previo a sus existencias no eran trabajados. Este asunto también es tratado por el compositor chileno Gabriel Brnčić (2011), que dice que estas han ensanchado el horizonte auditivo en el siglo XX hasta la

actualidad. Además, Rowe (2001) explica que la tecnología computacional ha hecho posible nuevas formas de creación.

Por lo tanto, es posible concluir, retomando toda la información sobre tecnologías de inteligencia artificial de la música expuesta hasta ahora, que:

1.- Existen dos ámbitos de innovación tecnológica en la música, como explican Adell (2005) y Kile (2017). Por un lado, se encuentra el desarrollo de nuevas máquinas que abren nuevas posibilidades para la producción de sonidos. Por otro lado, se encuentran las innovaciones en las formas de grabación, edición y reproducción. Ambos ámbitos estando estrechamente relacionados.

2.- Las principales tecnologías ocupadas por los Bedroom Producers son el computador, el DAW, plugins, instrumentos musicales físicos, redes sociales y plataformas de streaming mediadas por agregadoras.

3.- Dentro del mundo de las artes, la música es donde las tecnologías digitales y de información han tenido mayor repercusión. De este modo, Adell (2005) explica que diversos críticos apuntan a que la música “es uno de los discursos que más intensamente y en más ocasiones ha sufrido el impacto de la tecnología.” (p.19) Así, por ejemplo, la invención de la grabación produjo una revolución que permitió:

“no sólo el tener la posibilidad de reproducir una ejecución musical, que es algo bien diferente a tocar la misma pieza, ni que esa reproducción pueda realizarse en el momento y en el lugar deseados, sino que también el hecho de que la música del pasado, en sus diversas interpretaciones, forme parte de un repertorio al que se puede acceder de una forma más o menos inmediata.” (Ídem)

Esto fue un fenómeno que afectó más que cualquier transformación del lenguaje musical al panorama del siglo XX, siendo sus consecuencias sobre la música y sobre la cultura imprevisibles (Chion, 1994). Además, las tecnologías digitales permitieron la exploración de nuevos sonidos, lo cual expandió el horizonte auditivo desde el siglo XX hasta la actualidad y que hizo posible nuevas formas de crear.

5. Discurso

El concepto de discurso es parte importante de esta investigación dado que es ahí desde donde se analizará el fenómeno, es decir, es en el discurso tras las propuestas artísticas de los proyectos de los Bedroom Producers de dónde se obtendrá la información necesaria para ver los efectos de las tecnologías digitales en ellos, o más bien, cómo las ideas y prácticas que asocian a las tecnologías digitales pueden afectar los discursos de este tipo de músicos independientes.

Lo que se entenderá por discurso viene del lado de los estudios culturales de la escuela de Birmingham, cuyos postulados han sido debatidos y repensados desde Latinoamérica por

autores como Nelly Richard, Eduardo Restrepo, Néstor García Canclini y Jesús Martín Barbero. Se verá desde esta corriente de estudios puesto que el tipo de prácticas que estudian se asocian a la problemática de la presente investigación. Tales prácticas eran “una forma específica del proceso social, correspondiente a la atribución de sentido a la realidad, al desarrollo de una cultura, de prácticas sociales compartidas, de un área común de significados.” (Wolf, 1996, p.121) Lo cual es pertinente al ser la música una práctica de atribución de sentidos y generación de significados.

Para entender lo que es discurso según esta escuela de pensamiento hay que tener en cuenta su relación con las ideas de contexto y texto. Entonces, a continuación, se procederá a definir contexto, luego discurso y finalmente texto.

Los estudios culturales entenderán el contexto como “el ensamblaje de articulaciones que en un momento dado producen y definen la singularidad de cualquier aspecto de la vida social” (Restrepo, 2015, p.341) lo que implica la labor del investigador de dar cuenta del contexto del fenómeno estudiado y cómo éste lo produce y define. Para el caso de esta investigación, esto está relacionado con el perfil sociocultural de los sujetos estudiados, ya que a través de las experiencias vividas en su entorno sociocultural han generado ciertas representaciones específicas sobre las diversas tecnologías digitales que usan.

Por otra parte, el discurso es entendido como lo explica Vanessa Bringas (2004), basándose en autores como Stuart Hall y Michael Foucault. Esto es un sistema de representaciones que actúan en la significación del mundo trabajando como un complejo que ordena el lenguaje y que los sujetos son producidos dentro del discurso. Así también ve que el discurso es “la producción de conocimiento que a su vez se transmite por el lenguaje” (p.34), lo que refiere a que estas son ideas o conocimientos subjetivos del mundo transmitidos a través del lenguaje.

En cuanto al concepto de texto, Bringas (Ídem) basándose en Turner, explica que éste es entendido dentro de los estudios culturales como los productos culturales, prácticas sociales e instituciones, es decir, elementos que integran una sociedad leídos como procesos que representan discursos. Así, no sólo lo escrito es considerado texto, sino que diversos elementos de la sociedad como prácticas, rituales, vestimentas, etc. pueden ser entendidos dentro de esta categoría, en cuanto estudiados como contenedores de significados y discursos. Por lo tanto, “el texto es una unidad de significado que trabaja dentro del contexto” (p.23). Para el caso de esta investigación, el texto vendría a ser lo informado en las entrevistas, ya que no se estima necesario ver la práctica en sí misma de lo que hacen los Bedroom Producers.

Un ejemplo relacionado al mundo de la música respecto al discurso es que con el desarrollo de las tecnologías digitales que se concentraban todas en un dispositivo, y que posibilitaba que todo pudiera ser manejado por una sola persona, comenzaron a aparecer discursos de aprobación que mostraban la influencia que tenía el trabajo en estas tecnologías. Este es el caso del músico Moby, quien en una entrevista del 2011 relató que estar en una banda resulta difícil al tener que coordinar a un grupo de personas en cuanto a tiempo y espacio, en comparación al trabajo con instrumentos electrónicos en el que no se necesita de más

gente, pudiendo tener libertad de horario y espacio, y además que “los instrumentos electrónicos están siempre esperando por ti. Nunca se quejan y no tienen novias.” Estas frases entregadas por Moby dan cuenta de cómo la individualización del trabajo en la música facilitada por las tecnologías digitales genera discursos de aprobación a la práctica y un discurso negativo frente al trabajo colaborativo por las dificultades que representa este, lo cual debe estar mezclado con elementos de la personalidad del músico.

Por otra parte, también es posible ver la relación tecnología y discurso en el estudio realizado por Sherry Turkle (1984) en el que afirma que el computador es “un objeto evocativo”, el cual actúa como medio para proyectar la construcción de una variedad de mundos privados y públicos. La autora expone que a medida que el uso del computador aumenta, más personas comienzan a pensarse a sí mismos en términos de computadores. Escobar (2005) agrega que “los computadores personales están cambiando nociones de identidad y de ser en modos que son poco comprendidos.” (p.23)

Ahora bien, en relación a una mirada más estructural de la cultura sobre las tecnologías y el discurso, según Andrade et al. (2005), en el mundo globalizado en el que vivimos en la actualidad es posible ver cómo el desarrollo de las tecnologías y sus propiedades objetivas interactúan con los elementos subjetivos de las esferas organizacionales de lo político-económico, sean estados, gremios, conglomerados supranacionales, etc., generando discursos relacionados a estas y que se traducen en acciones específicas en aspectos políticos, legislativos y económicos. De este modo, los cambios organizacionales que han ocasionado las tecnologías son legitimados, es decir, la incorporación de las tecnologías a todos los aspectos de la vida social y los efectos de esas incorporaciones son aceptados por los discursos promovidos desde las esferas de poder. Por lo tanto, estos discursos moldean “los procesos de cambios organizacionales ocasionados por la incorporación de TSI (Tecnologías y sistemas de información) en la sociedad”, de modo que los institucionalizan. Esto se debe a que, como prosigue el autor, al “desenvolvemos socialmente recurrimos a un discurso que le da coherencia a nuestras actuaciones (p.1)” y a que se debe “fortalecer la hegemonía del poder desarrollada en la sociedad de la información.” (Ídem).

Para clasificar estos discursos se ha optado por las tres categorías que propone el autor y que son el “determinismo tecnológico”, “democracia tecnológica” y “nacionalismo tecnológico”.

El determinismo tecnológico se basa en la idea de que las TSI fomentan y albergan la transformación social (Mosco, 1989). Este discurso ha sido utilizado por “agentes dominantes, tales como empresas privadas locales y organizaciones supranacionales.” (p.6) y se relaciona con la retórica política neoliberal que se hizo presente en occidente desde la década de los 70s en Estados Unidos y de la década de los 80s en Europa. La idea de la tecnología como motor del cambio social tiene relación directa con la idea de la tecnología autónoma, separada de lo subjetivo del humano, y se centra en una causalidad que es muy difícil de establecer. El fundamento de esto está en que se cree que la base técnica de una sociedad es la “condición fundamental que afecta a todos los modos de existencia social” (Ídem).

El discurso de la democracia tecnológica, al igual que el discurso anterior, se sustenta en las cúpulas dominantes. La base de esta corriente, prosigue Andrade et al. (2005), es que las TSI promueven la participación y el acceso y control de la ciudadanía, lo que ha tenido efecto en acciones claves de los gobiernos en políticas de eliminación de procesos regulatorios y estrategias de mercadeo. Así también, este discurso está atado con el concepto de sociedad de la información, el cual refiere a un comportamiento oficial que “supone que con la incorporación del uso de las tecnologías y sistemas de información a la sociedad se podrán alcanzar mayores y mejores niveles de bienestar y desarrollo” (p.8). Detrás de este concepto, el autor plantea que se enmascara el rol central que debe tener el Estado “en definir, estimular y preservar el desarrollo tecnológico, con un discurso desarrollista para democratizar el uso de las TSI al ofrecer, en un solo paquete, la posibilidad de acercar las tecnologías de información y comunicación a los sectores desposeídos, en zonas marginales urbanas y rurales, de forma tal que estas se integren masivamente a la ahora llamada economía del conocimiento”, lo cual tiene claros beneficios para la industria privada, ya que se incentiva su uso y el surgimiento de expresiones relacionas al uso de estas. Por lo tanto, es posible ver que el determinismo tecnológico es el que juega un rol importante tras este discurso, es una evolución de este, y es posible verlo en organizaciones como el Banco Mundial, la ONU, la UNESCO, entre otras. Pero lo que ha permitido la democratización tecnológica, con la búsqueda de la accesibilidad a través de políticas públicas, es que se propicie la comunicación entre grupos y se coordinen acciones de protesta.

Por último, el discurso del nacionalismo tecnológico también se construye sobre las bases del determinismo tecnológico, pero “este tipo de discurso es muy difícil encontrarlo beneficiando a las empresas privadas.” (p.9), dado que se relaciona más con el discurso nacionalista de los gobiernos. Así, son las necesidades de población local las que determinan el tipo de tecnología a usar y cómo usarla. De este modo, Charland (1986) señala que este discurso descansa en la idea de que las tecnologías tienen la capacidad de crear y transformar la nación a través de la mejora en la comunicación que suponen sus funcionalidades. Un ejemplo de este discurso es posible verlo en la década de los 30s en Canadá, donde el primer ministro Bennett señaló la necesidad de controlar las estaciones de radio con el fin de mantener la unidad nacional.

Estos discursos han sido tratados aquí porque, como se dijo anteriormente, el contexto en que el que se enmarcan los discursos de los Bedroom Producers se hace indispensable para entenderlos, teniendo en cuenta que la forma en que estos son recibidos por la población se condiciona por la subjetividad del individuo.

Por consiguiente, el discurso es un sistema de representaciones que actúa en la significación del mundo trabajando como un complejo que ordena el lenguaje. Además, los sujetos son producidos dentro del discurso, el cual se relaciona a un contexto que define o moldea estas ideas, de modo que es posible identificar el discurso tras cierto fenómeno a través de la herramienta analítica del “texto”. Además, en el ámbito de las tecnologías es posible identificar discursos que han sido promovidos por las esferas de poder y que

legitiman los cambios producidos por las nuevas tecnologías, basándose estos en un determinismo tecnológico que ve en estos objetos los motores de cambio de la sociedad.

De este modo, para la problemática del presente estudio, trabajar con esta idea sobre el “discurso” permite relacionar cómo las ideas que se tiene sobre ciertas tecnologías afectan en el sistema de representaciones que actúan en la significación del mundo de las personas. En este caso es cómo forman los Bedroom Producers la propuesta artística de sus proyectos, pudiendo también establecer relaciones con el contexto en el que se encuentran los sujetos, de manera que no se caiga en un determinismo tecnológico, siendo el contexto descrito a través de una caracterización general del perfil socio-cultural del sujeto estudiado en cada caso e identificando aspectos que puedan hablar sobre los discursos promovidos por las esferas de poder.

Así, el discurso será estudiado desde las ideas que actúan en la orientación del proyecto musical, lo cual será tratado desde cómo los propios actores significan las letras y la ambientación sonora de las canciones, y también cómo significan o entienden las prácticas realizadas para llevar a cabo los proyectos, es decir, requiere entender aspectos significativos de cómo entienden la música en su aspecto general, sus influencias para llevar a cabo la práctica de Bedroom Producer, y las ideas específicas que quieren plasmar en su música.

6. Propuesta artística

En cuanto a la propuesta artística, y relacionándolo con la idea de discurso, Ondina Rodríguez (2015) explica que esta se presenta como la construcción de una concepción de la realidad que al mismo tiempo construye al sujeto que la idea, de modo que “enfatisa de alguna manera una situación de cultura” (p.1) y sustenta o guía la producción artística, de tal manera que se puede tratar como la orientación tras los proyectos y, por lo tanto, debe ser trabajada en base al discurso que la motiva.

De este modo, la expresión de la propuesta artística se encuentra en la música, lo que implica la atribución de sentido a sonidos y versos. Así, el sonido debe ser entendido como portador de sentidos (Chalkho, 2014), cuyo uso no es arbitrario o meramente estético, siendo lo difícil saber dar con ese tipo de respuestas, ya que requiere un desplante del entrevistado con una voluntad de dar cuenta sobre lo que va más allá de lo musical y que toca espacios más reflexivos sobre lo que le evoca tal sonido o efecto, lo cual para esta investigación exploratoria-descriptiva desborda sus posibilidades de ahondamiento, pero que igual será explorado. Es por esto que para entender la concepción o visión sobre una canción que puede tener un Bedroom Producer se utilizará el concepto de “paisaje sonoro” (Schafer, 1977), que permite entender cualquier campo acústico como un texto, es decir, mientras los entrevistados hablen sobre su música, esa creación propia de la que hablan es símbolo contenedor de significados en toda su expresión sonora y poética. De esta forma, el paisaje sonoro en una canción es un espacio determinado en donde hay sonidos interactuando de manera intencionada con referentes del entorno social donde es

producido, “siendo así un indicador de las condiciones que lo generan y de las tendencias y evolución de una sociedad.” (Woodside, 2008, p.2) Así, los paisajes sonoros están en constante evolución, por la diversidad de contexto de los que provienen los músicos, por lo que tienen un carácter histórico y expresan momentos de la sociedad.

Un ejemplo del sonido portador de sentido se puede ver en el “Lo-Fi”, término que también se incluye por su alta ocurrencia en las entrevistas con los Bedroom Producers de la muestra al hablar de su propuesta artística.

Diego Cornejo (2015) escribe sobre el Lo-Fi en un artículo en el medio online Sopitas.com⁵, en el que relata que este es un término común de escuchar en la escena musical y que apunta a un sonido de baja calidad intencionado, o que se busca ese sonido a través de “grabaciones realizadas con equipos de grabación de gama baja que son accesibles para muchos y evita los altos costos de grabar en un estudio profesional.”

Pero más allá del sentido económico “muchos artistas no están tan interesados en grandes producciones, sino en plasmar su música lo más natural posible.” De modo que para Cornejo “son un registro ‘sincero’ del músico, nos lo expone de la forma más natural posible”. Esto ya que “los avances tecnológicos ayudan mucho a ‘maquillar’ la música”.

Además, es posible desprenderlo de lo económico al tener en cuenta que “bandas como Unknown Mortal Orchestra, Ariel Pink’s Haunted Graffiti, Devendra Banhart, John Maus, Mac DeMarco, Neutral Milk Hotel y muchísimos más han adoptado este estilo a pesar de contar con grandes disqueras” (Ídem).

Por consiguiente, esto constituye un tipo de discurso ligado a las tecnologías, el cual es entendido como una forma en que los artistas logran expresarse en su música de forma más natural y sincera, sin ocultar el sonido más puro, con errores y con rastros de que un humano lo está haciendo a través de una máquina.

7. Conclusión

Para concluir con el marco teórico, este nos otorga las herramientas conceptuales necesarias para generar reflexiones sobre la problemática, de manera que cada arista del fenómeno establecido se ha esclarecido durante las páginas anteriores. Así, la antropología de la cibercultura resulta ser un campo adecuado para la investigación, puesto que estudia las prácticas sociales significativas que se producen en torno a las tecnologías digitales de información y comunicación (Ardévol, 2002), de modo que se atiende a las construcciones y reconstrucciones culturales donde en su base se encuentren las tecnologías mencionadas, que en el caso de este estudio se centra en un área de este campo que es la que estudia los efectos de estas en el imaginario y en las representaciones de las prácticas populares. Esto último resulta pertinente dado que se trabajará con un área de las

⁵ Plataforma online de noticias y entretenimiento con aproximadamente 200.000 seguidores en Instagram.

artes, que es la música, y en específico con Bedroom Producers, los cuales se han definido como personas que a través del medio virtual que les ofrecen las tecnologías que utilizan, realizan por ellos mismos todos los procesos involucrados en la composición, producción, publicación y promoción de su música, por lo cual asumen todos esos roles que comúnmente (antes de la aparición de tecnologías como el DAW o las redes sociales) eran realizados por un grupo de diversos profesionales. Por lo que es una práctica que nace gracias al desarrollo de estas tecnologías.

Uno de los puntos más importantes de este marco es la profundización en los efectos que tienen las tecnologías en los sistemas de representaciones que actúan en la forma en que las personas significan el mundo, es decir, el discurso. Algunos de los ejemplos que pudieron dar cuenta de estos fueron el caso de las nuevas tecnologías reproductivas, el Walkman, la búsqueda de la legitimización en los Bedroom Producers debido a las tecnologías y espacios que difieren a la imagen de estudio profesional, el cambio del productor como ayudante administrativo y técnico a uno con agencia creativa, el establecimiento de un prerrequisito tácito de que los aspirantes a músicos en la actualidad deben tener un Home Studio, y por último la influencia del DAW y su ilimitación sobre la exploración de diferentes facetas de la personalidad de los músicos.

Por lo tanto, se cree que con el trabajo teórico se ha podido delimitar el campo de la investigación, como también la forma en que se tratará la relación tecnología-productor-discurso, donde las ideas que posea el productor sobre las tecnologías que usa son las que se verán en relación al discurso presente en la propuesta artística de sus proyectos musicales, de modo que se puedan establecer los efectos e influencias de estas ideas en la propuesta artística, teniendo en cuenta siempre el contexto de cada individuo y el contexto macro.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

Para trabajar la problemática es necesario un marco de métodos, técnicas y herramientas que permitan la recolección de datos y el procesamiento de estos. De esta manera, es necesario exponer qué tipo de conocimiento es el que se quiere generar con esta labor investigativa, el cual es uno interpretativo, es decir, se trabajará desde la hermenéutica como método de aprehensión de la realidad.

1. Tipo de investigación

La hermenéutica, según Gadamer (1993), es un enfoque interpretativo que tiene por objetivo descifrar el significado que se oculta tras el contenido manifiesto en una producción cultural o práctica social. Entonces, es la búsqueda de la comprensión de fenómenos a través de los significados. Estos fenómenos y sus componentes son entendidos bajo la idea de texto, utilizando de manera ampliada la idea de comprensión lingüística (Jaumel, 2017), lo cual en este trabajo se asocia a la visión semiótica que tenía Clifford Geertz (1973) sobre la cultura en cuanto a ser una trama de significados compartidos socialmente y que se presentan como estructuras significativas que son producidas, percibidas e interpretadas por las personas de una sociedad. Por lo tanto, el análisis de este tipo de enfoque consiste en “desentrañar las estructuras de significación” (p.24).

Tolosona (1983), al referirse a la teoría de Geertz explica que esta marca un hito importante en la antropología por darle protagonismo a lo interpretativo sobre lo descriptivo, de modo que “entender o interpretar es algo más que conocer el significado de las palabras de los informantes; requiere, primero y además, captar no solo el sentido semántico percibido, sino la intencionalidad latente que exige a veces una reformulación creativa” (p. 34).

Además, para trabajar la problemática desde la hermenéutica resulta pertinente el uso del enfoque cualitativo, ya que se espera “obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes” (Hernández et al., 2014, p.8), donde los datos a recolectar son “expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual” (Ídem). Esto se adecúa con el fenómeno a estudiar puesto que en éste se busca dar cuenta de discursos y representaciones, lo cual desde otra perspectiva -como la cuantitativa- no se podría realizar con profundidad en los detalles que puede presentar este tipo de información.

Por ende, para el fenómeno a estudiar en esta investigación resulta esencial el enfoque cualitativo hermenéutico, ya que la información que se obtendrá de los sujetos en su relación con las tecnologías digitales es principalmente asociada a ideas y puntos de vista que requieren ser interpretados para dar cuenta de tal relación.

2. Diseño de investigación: Exploratoria-Descriptiva

Dentro de la investigación cualitativa, este estudio es de tipo exploratorio, el cual tiene como finalidad “familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, poco estudiados o novedosos, permitiendo identificar conceptos o variables promisorias, e incluso identificar relaciones potenciales entre ellas.” (Cazau, 2006, p.26)

En Chile y Latinoamérica este es el primer acercamiento académico que se le hace a este tipo de músicos. Anteriormente se han realizado trabajos en la zona de Santiago relacionados a la música independiente, pero no representaban al tipo de prácticas más individualizadas que llevan a cabo los sujetos de esta investigación. Además, la cualidad de ser un trabajo en el que se busca identificar el efecto de las tecnologías digitales en las prácticas populares a nivel simbólico y representativo también resulta un campo en el cual no se ha profundizado anteriormente, al menos en el territorio en el que se enmarca este trabajo.

Por otra parte, la investigación también se trata desde una perspectiva descriptiva, lo que según Cazau (2006) significa que se busca especificar las propiedades importantes de una persona, grupo, comunidad o algún fenómeno en específico. Esto se logra a través de la “medición precisa de una o más variables dependientes” (Hyman, 1955, p.102). Por lo tanto, para esto se requiere un mayor conocimiento sobre el fenómeno para tener claro qué variables describir y cómo hacerlo.

El diseño descriptivo es pertinente en este caso ya que desde las categorías y análisis resultantes de los trabajos con Bedroom Producers en Australia y Estados Unidos es posible conocer las variables que presenta esta categoría de músicos, pudiendo hacer un trabajo directo con estas de modo que se describan y especifiquen sus particularidades, pero teniendo en cuenta que las categorías se presentan dentro de un contexto diferente. Además, se está buscando detallar de forma profunda la relación entre las tecnologías digitales y las representaciones asociadas a estas con el discurso y propuesta artística del músico.

Por lo tanto, con el carácter exploratorio y descriptivo de la investigación se espera conocer la realidad de los Bedroom Producers en el contexto latinoamericano a través de una muestra específica que sirva como base para seguir generando conocimiento en futuras investigaciones y, por sobre todo, describir la relación de estos con las tecnologías que utilizan y conocer los posibles efectos simbólicos en el discurso y propuesta artística de ellos.

Para lograr lo que se ha expuesto resulta esencial que las reflexiones se lleven a cabo a través de la construcción de la experiencia artística de los sujetos a través de sus propias palabras, ideas y expresiones.

3. Enfoque Metodológico

Como enfoque metodológico se adoptó el estudio de casos puesto que se cree pertinente que la investigación se dedique al estudio profundo de una unidad, la cual corresponde a un grupo de diversos Bedroom Producers. La elección de este enfoque se fundamenta en que, como dice Stake (1994), aborda de forma intensiva una unidad, la cual se delimita a través de un muestreo de casos. Además, la utilización de este enfoque metodológico en investigaciones cualitativas implica una descripción profunda del caso o casos sin el propósito de realizar generalizaciones (Gilgun, 1994), que es lo que se busca en este estudio al ser una investigación exploratoria descriptiva de una relación sujeto-objeto particular y los efectos de las representaciones asociadas a tales objetos en los discursos de sus proyectos musicales; por lo que no presenta un afán por dar cuenta de los Bedroom Producers como categoría, sino más bien cómo las prácticas realizadas mediante las tecnologías digitales que las permiten ejercen efectos sobre los artistas en cuanto a propuesta y discurso de sus proyectos, lo cual a través del estudio de casos particulares puede llegar a ser más fructífero que tratar de dar cuenta una generalidad sobre una categoría de músicos tan variados en propuestas, géneros musicales, edades, género, etc.

4. Muestra

La muestra de Bedroom Producers que se utilizó es de tipo no probabilística, ya que la elección de las personas estudiadas dependió estrictamente de las características de esta investigación, la cual se basa en un modelo exploratorio dentro de un ámbito donde las plataformas de distribución de música digital no poseen estadísticas públicas descriptivas del universo de artistas que las utilizan para publicar su contenido. Por lo cual, el único dato con el que se pudo llevar a cabo la muestra es con el entregado por la Asociación Gremial Industria Musical Independiente de Chile (2016) respecto a la cantidad de músicos registrados en la Sociedad Chilena del Derecho de Autor (SCD), cuya cifra corresponde a 9.015 asociados y que, en palabras de ellos, “es la única pista respecto de la cantidad de músicos existentes” (p.18) en Chile. Además, como se vio en los antecedentes, esta cifra se concentra en la región metropolitana con un 72,8%, lo cual fue el primer indicador para la delimitación del territorio en el que se seleccionaría la muestra.

Para seleccionar a las personas dentro del territorio delimitado, y teniendo en cuenta la poca claridad respecto al universo, se recurrió al muestreo intencionado conocido como “Sujetos-tipo”, el cual tiene como base la riqueza, profundidad y calidad de la información que pueda ser entregada por la muestra y no la cantidad y estandarización de esta. (Hernández et al., 2004) El objetivo de esta muestra es seleccionar casos representativos del fenómeno, que en este caso al estar estudiando los efectos de objetos y las representaciones que giran en torno a estos sobre las propuestas artísticas y discursos de los proyectos musicales de los Bedroom Producers, se cree que cualquier Bedroom Producer resulta ser un sujeto representativo de esta relación y que puede entregar información particular y profunda sobre cómo se relaciona con las tecnologías digitales. Con

esto se quiere decir que el muestreo tiene como intención establecer en cada caso cómo pueden estar actuando las representaciones asociadas a las tecnologías digitales en los discursos tras las creaciones artísticas de los músicos. Además, el hecho de que la investigación apunte directamente a la relación “Tecnología – Bedroom Producer – Discurso” quiere decir que no hay una intención en generar reflexiones que apunten a hablar sobre los Bedroom Producer como un grupo homogéneo, es decir, las reflexiones se limitan a la muestra, por lo cual el producto final sirve como ejemplos de Bedroom Producers y de la relación a trabajar.

Un ejemplo de llevar a cabo este muestreo para este tipo de fines es el trabajo realizado por el sociólogo Howard Becker con músicos de jazz, en el que escogió músicos típicos de jazz para “adentrarse en el análisis de los patrones de identificación y socialización.” (Hernández et al., 2004, p.264)

Por otra parte, debido a la alta variabilidad de los sujetos categorizados como Bedroom Producer es que también se trabajó con el tipo de muestreo que Miles y Huberman (1994) nombran como “muestra variada” y que busca a través de la diversidad exponer diferencias y semejanzas de manera que se puedan establecer patrones y particularidades. Como se dijo, no se busca establecer generalidades de los Bedroom Producers, pero aun así se está trabajando con ellos como unidad, por lo cual las semejanzas y patrones son esenciales para dar cuenta de la pregunta de investigación. Trabajar con una muestra variada permite que las personas escogidas representen de forma diferenciada a la unidad a la que pertenecen. Las variables tomadas en cuenta son: género musical, edad, género y nivel socioeconómico de la comuna en que reside.

El tamaño de la muestra se delimitó a cuatro Bedroom Producers con el fin de trabajar en profundidad los lineamientos de esta investigación exploratoria-descriptiva, para que de este modo se lograra entender lo esencial de sus realidades en relación a las tecnologías digitales que utilizan para llevar a cabo sus prácticas artísticas, y de esta manera generar una base de información para futuras investigaciones. Para escogerlos, se recurrió a los siguientes criterios:

- 1.- Como mínimo tres canciones publicadas o por publicar. (Se recurrió al estudio de un caso en el cual el sujeto tiene un disco listo para ser publicado, pero aún no lo hace. La decisión de hacerlo se debe a tener mayor diversidad de casos, y así una perspectiva mayor del fenómeno.)
- 2.- En la actualidad siguen creando o promocionando su producto musical.
- 3.- El género musical en el que el o la sujeto categorizan su música sea diferente al de los músicos ya seleccionados.
- 4.- La edad debe ser diferenciada del resto de los músicos ya seleccionados. No existen límites en la edad.
- 5.- Que el género con el que se identifica la persona no sature la muestra. Es decir, que si la persona es considerada hombre y la muestra ya posee tres hombres, esta no puede ser

elegida. La relación límite es de 2:2, por lo cual si sólo hay dos géneros con los cuales se trabaja, puede haber dos como máximo de unos de esos dos géneros.

6.- Que la comuna en la que reside sea diferente a las que ya son representadas por los músicos ya escogidos. El nivel socioeconómico se tratará desde el ámbito de la comuna ya que la categorización de los niveles socioeconómicos de cada una de las comunas ya existe. Además, que el nivel socioeconómico sea variado es pertinente debido a que el acceso a las tecnologías depende mucho de este indicador.

Se esperó que fuese difícil encontrar personas que quisieran ser entrevistadas, debido a que, como explica Bennett (2011), la primera dificultad en este tipo de trabajos es encontrar a un productor que quiera exponer sus procesos, ya que están acostumbrados a trabajar solos.

En concreto, la muestra de Bedroom Producers es:

1.- Nombre: Diego (solo permite que se exponga su nombre de pila)

Edad: 26

Comuna: La Florida

Nombre de sus proyectos musicales: Coartar Voluntad

Género musical con el que identifica sus proyectos: Post Punk, Glitch Pop

2.- Nombre: Jorge Figueroa Ketterer

Edad: 44

Comuna: Pudahuel

Nombre de sus proyectos musicales: Ketterer – Juligans – Pista Celofán – Compose

Género musical con el que identifica sus proyectos: Ketterer como Pop playero, Juligans como Electro Pop. No sabe cómo clasificar los otros proyectos.

3.- Nombre: Nicole (solo permite que se exponga su nombre de pila)

Edad: 25

Comuna: Las Condes

Nombre de sus proyectos musicales: Prefiere mantenerlo anónimo

Género musical con el que identifica sus proyectos: Ambient, New Age, Synth Pop y Dream Pop

4.- Nombre: Bárbara (solo permite que se exponga su nombre de pila)

Edad: 20

Comuna: Santiago Centro

Nombre de sus proyectos musicales: Bárbara Boham

Género musical con el que identifica sus proyectos: Ambient, Darkwave y Drone

La forma en que se ubicó y contactó a los Bedroom Producers fue a través de plataformas de publicación de música en el internet, específicamente a través de Bandcamp y SoundCloud, y en un solo caso a través de la red social Instagram.

5. Método de producción de datos

Para generar los datos necesarios para ser sometidos a análisis, se recurrirá a la entrevista en profundidad. Según Robles (2011), esta consiste en reuniones orientadas a la comprensión de las perspectivas que tienen los sujetos sobre sus experiencias, expresadas a través de sus propias palabras.

Por lo tanto, las entrevistas en profundidad buscan aprehender la subjetividad de los sujetos de estudio, de modo que la intencionalidad principal es la de “adentrarse en la vida del otro, penetrar y detallar en lo trascendente, descifrar y comprender los gustos, los miedos, las satisfacciones, las angustias, zozobras y alegrías, significativas y relevantes del entrevistado; consiste en construir paso a paso y minuciosamente la experiencia del otro.” (Robles, 2011, p.40)

Para llevar a cabo este método, prosigue Robles, se debe plantear un guion de temas a seguir con todos los tópicos que se abordarán. Para esta investigación, se requieren respuestas a temas muy específicos, por lo que también se contó con una pauta de preguntas abiertas además del guion general. El uso de las preguntas abiertas se hace indispensable para que la entrevista cumpla con ser profunda y se logre aprehender la subjetividad de los sujetos de estudio a través de la expresión libre, de modo que se pueda profundizar en temas y surgir nuevos.

Por ende, bajo la definición anterior, las entrevistas son de carácter semiestructuradas, ya que se busca que a través de un guion de asuntos se pueda establecer una conversación en la que se pueda ahondar en aspectos o agregar nuevos tópicos (Hernández et al., 2004).

De este modo, a través de las entrevistas en profundidad se obtuvieron las reflexiones y conceptos esenciales para la comprensión de las representaciones y significados que son partícipes del trabajo que realizan los Bedroom Producer en la producción de su arte.

Cabe destacar que en un caso se recurrió a la plataforma virtual “Documents Google” para profundizar en algunas preguntas que no pudieron ser realizadas presencialmente.

6. Plan de análisis

Para analizar los datos obtenidos a través de las entrevistas en profundidad se recurrió al análisis de contenido tal como lo explica Bardin (1996):

“Pertenece al campo del análisis de contenido toda iniciativa que, partiendo de un conjunto de técnicas parciales pero complementarias, consista en explicitar y sistematizar el contenido de los mensajes y la expresión de ese contenido con ayuda de indicios cuantificables o no. Todo ello con el objetivo de efectuar deducciones lógicas y justificadas concernientes a la fuente (el emisor y su contexto) –o eventualmente los efectos– de los mensajes tomados en consideración” (p. 32).

Para ocupar este método se procederá a la extracción de citas claves por cada caso según cada objetivo propuesto en la problematización de la investigación, de modo que tales citas sean coherentes a las categorías centrales de cada objetivo. De esta forma es posible realizar un análisis interpretativo a la par con los enunciados de las personas entrevistadas y así cumplir con los objetivos propuestos para dar respuesta a la pregunta de investigación.

De este modo, los objetivos específicos se tratarán de la siguiente forma:

1.- Perfil sociocultural de los Bedroom Producers: En este apartado se busca conocer de modo general el entorno en el que el sujeto se ha desarrollado en el área laboral, educacional, musical y de las tecnologías, con el propósito de tener un entendimiento más acabado del fenómeno, incorporando aspectos constitutivos del sujeto en sociedad, de modo que se pueda identificar cómo estas áreas actúan en los sujetos de estudio generando sus realidades actuales y cómo se pueden estar relacionando con los discursos de sus proyectos musicales. Así se pueden generar reflexiones en relación a las representaciones y significaciones asociadas a las tecnologías usadas por los Bedroom Producers, formulando una respuesta a la pregunta de investigación que sitúe en contexto a las representaciones y significaciones de las tecnologías y los posibles efectos o influencias en el discurso de las propuestas artísticas, y así evitar reflexiones que caigan en el determinismo tecnológico.

2.- Discursos de los proyectos musicales gestionados por los Bedroom Producers de Santiago de Chile: Como se explicó en el marco teórico, el discurso es un sistema de representaciones que actúan en la significación del mundo trabajando como un complejo que ordena el lenguaje, de modo que los sujetos son producidos dentro del discurso, y siendo de suma importancia el relacionarlo al contexto en el que está inserto, ya que éste tiene un rol importante en la conformación de estas ideas. De este modo, dando cuenta del aspecto discursivo de los Bedroom Producers se podrá establecer relaciones con las prácticas y tecnologías que utilizan, entendiendo que el discurso será tratado desde las ideas que orientan los proyectos de los sujetos y que tienen que ver con los aspectos significativos de cómo entienden la música en sus aspectos más generales, las ideas

específicas que quieren plasmar en sus letras y propuesta sonora, y sus influencias a modo de referentes en sus proyectos.

3.- Prácticas llevadas a cabo por los Bedroom Producers para la concreción de sus proyectos musicales: Se busca la descripción de las prácticas que realizan los Bedroom Producers, las cuales se presentarán en tres etapas. La primera corresponde a los procesos de adquisición de conocimientos y softwares, la segunda a los procesos de composición y producción musical y, por último, los procesos de publicación, distribución y promoción. El fin de esto es tener una descripción clara de la práctica y de las relaciones de uso que existen con las tecnologías digitales, de modo que las representaciones y significados asociados a estas sean entendidos en estos procesos.

4.- Conocer las tecnologías y plataformas digitales usadas por los Bedroom Producers para la concreción de sus proyectos musicales y los significados y representaciones que asocian a estas: En este apartado se expondrá una lista con las tecnologías y plataformas digitales usadas por los productores, junto con la interpretación de sus comentarios para conocer las representaciones y significados asociados a estas. Cabe aclarar que la interpretación para conocer las representaciones y significados sólo serán realizadas en función de los comentarios, mas no de las prácticas.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

A continuación se procederá a la presentación y análisis de los datos obtenidos a través de las entrevistas realizadas, lo cual -al ser un estudio de casos- se encuentra organizado como tal.

De esta forma, se comenzará con la presentación de los resultados de cada caso según cada objetivo específico a través de citas a las entrevistas, las cuales incorporan preguntas y acotaciones del investigador entre paréntesis, y que fueron modificadas levemente en los modismos, dejando solo los que no podían corregirse o que daban énfasis a lo dicho, pero en el anexo 1 es posible encontrarlas transcritas textualmente. Además, varias citas fueron utilizadas más de una vez debido a que daban cuenta sobre diferentes aspectos de los distintos objetivos específicos.

Luego, se recopilarán las ideas centrales del proceso anterior para generar un cuerpo de ideas según cada caso, concluyendo este segmento con una descripción de la muestra en base a estas reflexiones, lo que tiene como fin establecer un análisis unitario de los objetivos específicos y de la muestra.

Finalmente, se responderá a la pregunta de investigación por cada caso, es decir, se identificarán los efectos de las tecnologías digitales en el discurso tras los proyectos musicales de cada productor, para luego concluir con una descripción de la muestra según estos efectos, de modo que se genere una relación entre los casos de la muestra que permita entenderla como unidad.

Por otra parte, el orden de exposición de los casos sigue el orden en que fueron realizadas las entrevistas. Además, cabe destacar que previo a la realización de la pauta de entrevista, se le explicó presencialmente a cada productor de qué trata la investigación, dándole a conocer la pregunta de investigación y una introducción al campo de la antropología de la cibercultura.

1. Análisis descriptivo e interpretativo por casos

1.1 Caso 1: Diego de “Coartar Voluntad”

- Nombre: Diego (solo permite que se exponga su nombre de pila)
- Edad: 26
- Comuna: La Florida
- Nombre de sus proyectos musicales: Coartar Voluntad
- Género musical con el que identifica sus proyectos: Post Punk, Glitch Pop.

El caso de este productor es el único en que aún no existe la publicación de música, pero fue escogido ya que tiene el material listo para ser publicado y que corresponde a un álbum de cuarenta minutos aproximadamente. Además, afirma que lleva siete años creando música como productor independiente. Por otra parte, cabe destacar que es el único caso en el que existe un compañero de proyecto, quien se dedica a la composición de baterías, y cuya participación no afecta en lo que el productor considera como “libertad creativa” (esto fue dicho fuera de entrevista).

En cuanto a la entrevista, esta se llevó a cabo presencialmente en un parque cercano a la casa del entrevistado, la cual se ubica en la comuna de La Florida. Sumado a esto, algunas preguntas que surgieron tras la entrevista fueron contestadas a través de Documents Google.

Sobre las redes sociales o plataformas del internet donde ver su trabajo, a la fecha en que se está armando esta investigación aún no posee nada publicado, pero dio la autorización para adjuntar el Instagram⁶ del proyecto, ya que desde marzo del 2021 estará activo en esa red social debido a que en ese mes publicará el disco. Éste es @coartar.voluntad⁷

1.1.1 Perfil sociocultural del productor

La entrevista realizada a Diego del proyecto Coartar Voluntad dio como puntos centrales las siguientes ideas sobre el perfil sociocultural de este productor:

- Ocupación: Estudiante universitario.

“Soy estudiante, no te quiero decir de qué (risa) porque no sé, no quiero que se sepa eso si alguien lo lee (risa). No tiene nada que ver con música o sonido en todo caso”

Por lo tanto, el entrevistado no realiza la práctica de productor como actividad principal en su vida, sino como una entre otras que realiza a la par, en este es ser estudiante universitario.

Además, cabe destacar que Diego estudió un año informática en la Universidad de Santiago de Chile, lo cual fue informado fuera de entrevista.

- Razones para trabajar de forma DIY en la música:

Es posible identificar que el sujeto relaciona sus razones a la idea de “control”, siendo los más importantes el control creativo y el control de los tiempos:

“Sinceramente, es que puedo hacerlo solo y no necesito a nadie más, ó sea igual hago cosas con mi compañero pero igual podría hacerlo solo. (¿y qué te gusta de esa soledad?) Que no tengo que andar buscando a nadie, que no tengo que debatir

⁶ Aplicación y red social de origen estadounidense, cuya función principal es el compartimiento de fotos y videos.

⁷ <https://www.instagram.com/coartar.voluntad/>

las decisiones... poder expresarme totalmente sin que alguien me diga que 'eso' no o 'eso' sí... más que nada es la libertad que me otorga el hacer todo por mí mismo."

"(¿Qué ventajas y limitaciones tiene trabajar bajo la idea del 'hazlo tú mismo'?) Yo creo que las ventajas son el completo control de la música y los tiempos."

"Al final, para mí, mi equipamiento es mi banda, y yo la hago funcionar, yo les digo que hagan tal cosa y lo hacen, porque yo lo programo, obvio."

Así también, frente a estos comentarios se puede identificar que el entrevistado ve en la práctica individual la libertad de expresar su creatividad y de controlar los procesos, lo cual, por consiguiente, no es algo que sienta que ocurra de la misma manera en el trabajo con más personas. Por lo tanto, que nombre el control de los procesos puede reflejar que el sujeto considere que por él mismo puede realizar mejor las cosas que estando con otras personas, pudiendo esto estar relacionado con lo que Escobar (2005) plantea sobre tener en cuenta que la modernidad constituye el trasfondo de entendimiento de las nuevas tecnologías, de modo que moldea los discursos y prácticas en torno a ellas. Así, esta expresión puede estar relacionada a la idea de exaltación del individuo que promueve la modernidad, donde el individualismo liberal se manifiesta de modo en que la propiedad privada es la expresión de la libertad individual. (De Julios, 1995)

Además, el entrevistado explica que también se interesó en hacer música por él mismo debido a que la gente que conocía no era comprometida:

"Como a los 19 me interesé por grabar y producir canciones más elaboradas, con instrumentos digitales como baterías y sintetizadores ... Principalmente porque no conocía gente que quisiera hacer música o la que conocía no era muy comprometida"

Esto puede ser visto como resignación de trabajar con más gente y, ante la posibilidad que brindan las tecnologías, se adentró al mundo de la autogestión de su proyecto musical.

- Acceso y uso de tecnologías digitales e informáticas de la música y el internet, y ambiente musical en el que se ha desarrollado:

Respecto a esto, el entrevistado da cuenta de su temprano acceso e interés por el computador y el internet:

"(¿Desde qué edad aproximadamente tienes acceso al computador y a internet?) Desde que tengo memoria creo... y eso tiene que ser que lo empecé a usar desde que tengo como 5 años. (¿A esa edad aprendiste a usar el computador?) Sí. (¿Para que lo usabas en ese tiempo?) Para jugar no más, si era niño (risa), igual después cuando empecé a tocar guitarra 'caché' que podía aprender de ahí canciones y acordes y cosas."

"Empecé a tocar guitarra a los 6 años porque había en mi casa por mi hermano y también crecí escuchando harta música por él y por mis hermanas, entonces me

interés por aprender. Ahí una de mis hermanas me enseñó los acordes básicos y el resto fue puro aprendiendo por internet, sacando 'covers'⁸.”

Así también, en la cita anterior se puede identificar que el entrevistado tuvo un temprano acceso e interés a la música, además de tener una familia nuclear que influenció su gusto por esta, lo cual puede ser visto también en la siguiente cita:

“(¿Cómo comenzó tu gusto por la música?) Por mis hermanos. Desde muy temprana edad me incentivaban a escuchar música y a tocar algún instrumento. Ellos tocaban igual, ó sea mis dos hermanas tocaban guitarra pero básicamente y mi hermano que es el mayor tocaba más... y tenía guitarra, bajo, teclado, entonces ahí me metí hartito.”

En este sentido, se identifica un tipo de relación particular con sus hermanas y hermano en función de la música, a lo cual, fuera de entrevista, Diego agregó que con una de sus hermanas y su hermano asistían a varios conciertos y que participó en una banda con su hermano en el año 2017, siendo en la actualidad uno de los temas centrales de conversación cuando está con ellos.

Además, el entrevistado asegura que su círculo de relaciones más cercanas *“también es apasionada por la música”*.

1.1.2 Discurso del proyecto musical gestionado por el productor

En la entrevista llevada a cabo con Diego de Coartar Voluntad se pudo obtener la siguiente información respecto a las ideas que dan cuenta del sistema de representaciones que posee el productor y que guían su proyecto:

- Música en general, e ideas plasmadas en letras y sonidos del proyecto:

Diego da cuenta de cómo la música es un aspecto muy importante en su vida al decir:

“Y en general la música es lo que más me motiva en esta vida (risa), ó sea descubrir música, escucharla, saber la historia detrás de esta, es algo que es parte muy importante de mi vida... Todo lo hago con música... suelo refugiarme en esta cuando tengo problemas o cuando estoy feliz también, es algo que siempre está presente en mi vida...”

Y lo anterior se complementa con que el entrevistado vea en la música una parte de su identidad, de modo que entiende sus gustos musicales como reflejo de su identidad. En sus palabras:

“Ah verdad, los uso (samples) como referencias a artistas que a mí me gustan mucho, me gusta que mis gustos se vean reflejados en mi música, como aparte de las ideas que meto en el sonido y en las letras, que yo como persona me refleje en la música y eso lo hago igual poniendo las cosas que me gustan a modo de referencia.”

⁸ Interpretación de la canción de otro artista.

Por lo tanto, él ve en la ocupación de samples de la música que le gusta una forma de representar su identidad.

Ahora bien, en relación a la idea de que la música que le gusta se relaciona directamente con cómo él define su identidad, esto es posible justificarlo y ahondarlo en cómo él busca expresarse como “persona” a través de su música:

“La música es una extensión de mí, es mi forma de expresarme más pura y... genuina diría yo, porque es donde pongo mis sentimientos de forma más real... siento que, en lo cotidiano, mi forma de ser es opacada por mis problemas para sociabilizar, entonces en la música veo mi forma de realmente mostrarme, a pesar de que nadie llegue a escucharlo, me sirve para poner todo lo que tengo dentro y materializarlo.”

De este modo, el entrevistado da a conocer cómo la música en general se relaciona con su identidad, tanto en la influencia de la música que escucha como en la forma en que entiende su propia música, en la que ve un medio de expresar su identidad y en la que adjunta referencias a la música que lo influencia y que para él forman parte de su identidad. Así, Diego da a entender que a través del sonido y sus letras puede expresar ideas o sentimientos que logren expresar su “persona”.

Además, esto se asocia a que él entiende el producto musical como algo especial por ser trabajado por él mismo, procesando sonidos por su cuenta y en paralelo con la composición, de modo que va tanteando ideas en el momento según lo que tiene como base:

“los resultados muchas veces son muy diferentes a lo que uno piensa en el principio, aunque eso igual lo veo como algo que hace especial lo que se crea.”

Lo que da a entender que ve de forma positiva los imprevistos del sonido final por ser trabajados y explorados por él mismo, y que puede ser relacionado a que en el mismo proceso de trabajo sonoro y creativo, los matices que se van dando a medida que se trabaja con las herramientas pueden ser entendidos como una forma de expresar su identidad de mejor manera a que mantenerse con una idea imaginaria inicial, ya que él mismo está manipulando a consciencia el sonido en la práctica. Esto es importante para el discurso en cuanto a que está validando su práctica y los resultados de esta.

Ahora bien, en relación al uso de samples como extractos de canciones y su justificación, el entrevistado genera la siguiente reflexión respecto a la música en la actualidad:

“pienso la música como algo público, algo que en la actualidad está presente en internet... gratis para que cualquier persona pueda escucharlo y hacer lo que quiera con ella, reinterpretarla o lo que sea, con tal que haya un trabajo sobre esta y no sea solo una copia.”

De modo que la idea de música como un arte de acceso público la justifica en cuanto a la existencia de internet y cómo éste permite tener acceso directo a la escucha de música.

Así también, esto se puede relacionar a que Diego no vea como meta principal la monetización de su arte:

“no ando buscando la aprobación de un sello, o tratar de llegar a uno, sino que sólo quiero hacer música porque es lo que me hace feliz, aunque no me dé dinero o aunque nunca me lo dé...”

Además, complementa su opinión de la música actual con:

“Me gusta, que haya tantas expresiones diferentes de la música, que las industrias grandes no sean las únicas exponentes de músicos y que haya tantos músicos experimentando con los límites de lo que pueden hacer con lo digital.”

Esto implica que el productor ve un escenario positivo de la música actual por la experimentación en sonido con tecnologías digitales.

Además, esta idea expresa una opinión respecto a las relaciones de poder dentro del mundo de la música, en la cual se identifica que el área independiente de la música entra de modo más competitivo en cuanto a exponentes musicales que pueden formar, siendo una acotación exclusiva a ese aspecto ya que sólo se habla de alcanzar reconocimiento, mas no de control económico.

En relación a esta mirada crítica sobre las grandes industrias de la música, el entrevistado da cuenta de cómo las ideas principales que definen su proyecto musical y sus letras también tienen que ver con un discurso crítico, haciéndolo al estado actual del mundo en cuanto sistemas políticos, económicos y culturales, en donde el entrevistado ve cómo las nuevas tecnologías tienen un rol central en cómo se configura la realidad actual. Ejemplo de esto es:

“...lo que definiría el proyecto son las ganas de encapsular desde una mirada pesimista o oscura la realidad de nuestro contexto como latinos, la cual igual sin tener que exagerar ya es una realidad decadente encuentro yo, ó sea desde ser el territorio de saqueo de las economías centrales, depender económicamente de estas, ser el lugar de experimento de los gringos como pasó con el neoliberalismo... y también mostrando las consecuencias de ello, como los territorios de sacrificio, la pobreza, la contaminación, incluso en ser consumidores de los productos culturales de esos países que al final se terminan replicando acá sin ninguna dada vuelta de las ideas pensadas desde nuestro propio contexto... También las enfermedades psicológicas y físicas que tiene esta forma de vida en la que estamos... En fin, es como expresar la miseria del sistema en el que estamos.”

“es a lo que va nuestro discurso en las letras, de cómo la vida o la sociedad se siente que tomó el camino errado.”

“Y también hablamos de otros aspectos de la vida actual relacionado a este sistema en el que vivimos y que es el mundo digital, el internet, las relaciones que se dan aquí y ese tipo de cosas. (¿Y por qué sobre esto?) Porque es algo que igual encontramos

que es muy característico de la vida moderna y que igual es consecuencia del sistema en el que vivimos, y donde la gente pasa más vida que en el mundo físico, entonces igual es interesante hablar de eso, de cómo existe la gente en esta virtualidad.”

Entonces, es posible identificar que Diego define estas ideas como oscuras o que hablan desde una mirada pesimista y que se relacionan a una perspectiva territorial de Latinoamérica. En concreto, estas ideas son críticas al neoliberalismo y a la dependencia económica, política y cultural de Latinoamérica.

Cabe destacar que el entrevistado no realiza un juicio moral sobre lo digital o las tecnologías, sólo lo nombra en cuanto a que es característico de la actualidad y que por eso forma parte del sistema de representaciones con el que él guía su proyecto, pero en el contexto en el que lo dice se puede entender que considera que hay ciertas tecnologías que han sido partícipes de transformaciones que a él no le parecen correctas.

Ahora bien, el medio por el que se expresan estas ideas, como se dijo anteriormente, son las letras (que tratan de forma más directa estas ideas) y la sonoridad de la música, la cual es caracterizada por el entrevistado como:

“el sonido que hago encuentro que es oscuro, tanto en las melodías como en el ambiente que genera la unión de los instrumentos, además uso mucho reverb⁹ lo cual igual provoca esa sensación... y eso se relaciona directo con las temáticas que te dije po, que no son para nada felices (Risa)... ah y también encuentro que el uso del glitch¹⁰ y como todo ese ruido que uso da esa sensación igual de cosas negativas, o como esa idea de ‘error’ que es a lo que va nuestro discurso en las letras, de cómo la vida o la sociedad se siente que tomó el camino errado”

De este modo, el sujeto por sí mismo da cuenta de la unión discurso y sonido, y cómo él entiende el sonido y lo significa de tal modo en que éste represente el discurso de su proyecto. Además, lo relaciona a elementos digitales como plugins de “reverb” que permiten que él logre ese sonido que pueda expresar su discurso. Así, él considera que su sonido es oscuro en melodías y ambientes, al igual que como entiende sus ideas que guían el proyecto, y que contiene sonidos glitch que para él representan errores, asemejándose a su discurso en cuanto a que él considera que “la sociedad tomó el camino errado”, lo que también profundiza su discurso crítico.

⁹ Refiere al fenómeno sonoro de la reverberación, el cual es la reflexión del sonido en múltiples superficies creando la sensación de espacio, y que en la actualidad puede ser imitado a través de instrumentos virtuales.

¹⁰ Sonidos de fallos electrónicos con los que se produce el efecto de corte y distorsión, los cuales comúnmente son realizados por computadora.

Además, prosigue:

“el sonido muy limpio lo encuentro demasiado artificial y poco real, como que me gusta el toque de realidad que entrega ese sonido del Lo-Fi con los errores y distorsiones propias de la tecnología y la vida.”

“el sonido que busco es bien lofi, no es que busque un sonido de calidad profesional.”

“(¿Y cómo fue que quisiste hacer Lo-Fi?) Es que a medida que iba haciendo más y más música, el sonido que resultaba de esto sentía que le pegaba mucho más a la temática y a lo que quiero expresar en las letras, y al tiempo después mi conocimiento musical se fue ampliando en cuanto a artistas y bandas y ahí conocí muchos grupos que se basaban en un sonido distorsionado, o como ‘barato’, que no sonaba ultra producido pero que aun así era bueno y llegaba a harta gente, y lo que me llamaba más la atención es que mucha de esta música era intencionalmente... como con ese sonido... como que hacían a propósito que se escuchara de esa forma, entonces obvio vi una posibilidad ahí para mí...”

Entonces, el entrevistado define su sonido como Lo-Fi porque cree que este concepto en el sonido representa una expresión de la realidad más genuina al mantener intencionadamente los *“errores y distorsiones propias de la tecnología y la vida”*, y que, por lo tanto, él considera que representa de mejor forma las ideas que guían su proyecto, siendo esta también una idea importante en su discurso, es decir, entender las tecnologías y el sonido como representantes de sus ideas.

Además, de las citas anteriores se puede ver la influencia de músicos Lo-Fi en la construcción de su sonido.

- Influencias o referentes para su proyecto:

Siguiendo con la idea de Lo-Fi, Diego también nombra artistas ligado a este tipo de sonido al referirse a sus influencias, y que además son bandas o personas relacionadas al DIY:

“(¿En qué te has influenciado para llevar a cabo tu proyecto como músico?) Kate Bush y Phil Elvrum, y la banda Have a Nice Life. (¿Por qué estos artistas?) Porque ellos hacían su propia música, todo lo hacían ellos, ó sea quizás la promoción y ese tipo de cosas no, pero ellos componían, grababan y producían su música, lo cual me hizo darme cuenta que yo podía hacer todo por mí solo.”

Tanto Phil Elvrum como Have a Nice Life son artistas a quienes se les cataloga como Lo-Fi. Además, prosigue:

“Y también obvio toda la cultura DIY, no solo de la música, sino que como postura política ante el acaparamiento de los medios de producción por grandes empresas y transnacionales. (¿Qué es lo que te llama la atención del DIY?) El hecho de posicionarse ante este sistema de producción y darle ‘cara’ desde mi propia práctica

cotidiana, aunque obvio que sé que al final la música que haga entrará a un mercado musical pero al menos lo estaré gestionando yo.”

Lo que implica que para este Bedroom Producer su práctica representa una postura política desde las artes y que se ve influenciada por la “cultura DIY”, lo cual pone de manifiesto la concepción del entrevistado sobre la existencia de relaciones de poder dentro de la industria con las cuales él no está de acuerdo, y que existe dependencia por parte de los músicos independientes a las grandes empresas.

Por otra parte, Diego al referirse al género musical de su proyecto dice:

“que difícil es clasificar nuestra propia música sin sonar pretencioso, me la pones difícil (risa). Pero “pucha” yo diría que es post punk, con un poco de noise o glitch, emo o hardcore quizás también... e incluso pop.”

1.1.3 Prácticas llevadas a cabo por el productor para la concreción de su proyecto musical

- Procesos de adquisición de conocimientos y softwares:

El productor comenzó su formación desde temprana edad:

“Empecé a tocar guitarra a los 6 años (...) una de mis hermanas me enseñó los acordes básicos y el resto fue puro aprendiendo por internet, sacando covers.”

Así, se puede ver que comenzó aprendiendo a tocar instrumentos a través de su familia y principalmente por Internet, como reafirma a continuación:

“cuando empecé a tocar guitarra ‘caché’ que podía aprender de ahí canciones y acordes y cosas.”

Esta es una situación que se repite con la adquisición de los otros conocimientos y softwares, lo cual es esperable ya que, como explican Kile (2017) y Walzer (2016), el internet es usado por los Bedroom Producers para la adquisición de conocimientos necesarios para todas las áreas de la música y para la adquisición de softwares. Esto puede ser constatado en las siguientes palabras de Diego:

“Ahí (Internet) aprendí cosas como tocar instrumentos o cosas más técnicas de la producción musical”

“A usar esos programas (DAW y plugins) aprendí por youtube principalmente, hay ‘caleta’ (much) de gente haciendo tutoriales super completos de todo lo que hay que hacer para sacar una canción de calidad y que se pueda subir a las partes donde normalmente la gente escucha música.”

Por lo tanto, el entrevistado aprendió a producir a través de internet, específicamente por Youtube. Además, la producción la aprendió sobre softwares obtenidos desde internet:

“Los consigo por internet todo, hay páginas dedicadas a subir los programas crackeados o por Torrent¹¹”

Los cuales explica que:

“Todos son crackeados o son gratis. Los que son gratis los tengo porque son muy buenos, sino usaría unos pagados pero crackeados...”

“Además sin Internet no podría tener ni uno de los plugins que tengo porque ‘ni cagando’ podría comprarlos, algunos son ‘entero’ caros, incluso más caros que un instrumento físico, o promocionar de la forma en que lo haremos.”

Así, el productor usa todos los softwares de paga crackeados, y su razón para hacerlo es económica, es decir, no tiene dinero para destinarlo a este tipo de compras.

Además, en el caso de la distribución se puede apreciar que los conocimientos también son adquiridos a través de internet, tanto por medio de plataformas que enseñan estrategias, como también por el estudio empírico de la industria a través de la observación de otros músicos en su comportamiento para promocionarse por internet:

“Bueno y para la promoción lo que tenemos planeado y que igual lo hemos planeado viendo al resto de personas que publican su música y sacando ideas de las personas que enseñan estrategias de esto por Instagram.”

“Igual, ocuparemos otras formas de atraer a la gente a nuestras cuentas como subiendo covers a nuestro Instagram y poniéndole hashtags¹² que puedan servir para que la gente con gustos afines nos escuche y sobre todo eso, mantenerse activo en redes sociales siempre es bueno hemos notado al ver otros músicos, como que los que no tienen una constante producción de contenido en redes sociales, no tan solo musical, no tienen tanta llegada con la gente, o al menos eso hemos ‘cachado’ (notado) nosotros.”

Cabe recordar que Diego aún no publica su álbum, por eso habla en tiempo futuro.

También el productor asocia al internet con el aprender sobre temas que relata en sus letras, sobre músicos y sobre cultura DIY:

“...hay tantas cosas que me aporta el internet igual, como no sé hasta aprender de cosas de las que hablo en mis letras, como que igual va más allá de lo técnico o musical. Mucho de lo que hablo lo he podido aprender de PDF¹³ que están descargables gratis en internet... O también el poder influenciarme de otros músicos, de lo que dicen, de cómo hacen sus proyectos ellos...”

¹¹ Tipo de archivo informático que, mediante softwares específicos como uTorrent, permite la descarga de contenido a través de internet.

¹² Etiqueta asociada a una publicación en redes sociales y blogs con el fin de indexarla a una página en donde se recopilan todas las publicaciones con dicha etiqueta.

¹³ Formato de archivo que contiene documentos digitales.

“ó sea quizás lo del DIY fue más algo que conocí por amigos pero también conocí mucho mas sobre eso a través de internet.”

Por otra parte, el entrevistado asegura que el aprender por internet puede ser una limitante:

“Las limitaciones son el conocimiento, que hay que seguir aprendiendo constantemente porque al no haber estudiado profesionalmente uno no sabe por dónde empezar y en que momento ya se sabe lo suficiente.”

Por lo cual, la práctica de adquisición de conocimientos está presente constantemente en el trabajo de Diego, ya que además él demuestra la intención de entregar un producto de calidad, como se puede ver a continuación:

“me dedico hartito a seguir aprendiendo para realizar mejores mezclas y masters.”

“(¿Por qué no habías publicado nada antes?) Porque estaba esperando a tener un mejor conocimiento técnico de lo que estoy haciendo, porque igual las primeras cosas que hacía me gustaban hartito pero sonaban muy amateur...”

- Procesos de composición y producción musical:

Con respecto a la composición y producción, cabe recordar que el proyecto de Diego lo está llevando en conjunto con un compañero, el cual compone y graba las baterías:

“Mi proyecto musical se compone de mi compañero y yo, con quien compartimos el mismo gusto por la música en general, no solo en cierto género o banda... y también compartimos ideas parecidas sobre la vida, entonces igual tenemos una buena conexión en lo que queremos expresar... al final no me siento coartado por trabajar con él sino que potenciamos nuestras ideas.”

Teniendo eso en cuenta, el modo de trabajo del productor es el siguiente:

“Para componer empiezo con alguna idea en algún instrumento y luego voy agregando capas de otros instrumentos, ‘onda’ grabo ‘altiro’ (en el instante) la idea que me gusta y luego voy grabando encima en el Ableton. Al mismo tiempo voy arreglando los sonidos para que queden como quiero o lo hago al finalizar la composición de todo, pero a veces parte importante de la composición es el sonido y efectos, entonces lo hago ‘altiro’. Luego de componer regrabo lo que deba hacerlo porque muchas veces copio y pego guitarras o bajos para apurar el proceso y porque igual me resulta cómodo componer de esa forma, luego solo lo toco de forma natural para grabarlo... (Entonces, por lo que entiendo, ¿el que tú hagas todo lo de la grabación con tu equipo te ayuda a componer igual?) Sí, trabajar por mí mismo con la grabación y la producción me ayuda ‘caleta’ a componer, se me da mejor así, encuentro que llevo a cosas mejores que componiendo por ejemplo todo el rato con la guitarra en mano. Con el Ableton puedo ir grabando la guitarra, editando la guitarra,

volver a grabar nuevas partes, recortar lo grabado, generar 'loops'¹⁴, y un montón de cosas que yo creo que funciona bien con el sonido que quiero lograr con mi compañero..."

Por lo tanto, es posible ver que la forma de llevar estos procesos sólo puede ser llevada a cabo porque él es quien realiza todos los procesos involucrados. De esta manera puede utilizar su DAW, que en este caso es Ableton, para así ir componiendo y produciendo al mismo tiempo, ya que si estuviera trabajando con un productor no podría tener tales dinámicas por ser otro el encargado de realizar ciertas funciones. De este modo, esta forma de trabajo representa un tipo de práctica que se ve influenciada por las cualidades que tienen los DAW o que es efecto de estas, y las cualidades son significadas de cierta forma por el Bedroom Producer para generar esa práctica.

Además, acota el productor que:

"los resultados muchas veces son muy diferentes a lo que uno piensa en el principio, aunque eso igual lo veo como algo que hace especial lo que se crea."

Lo que es producto de la práctica de estar componiendo y produciendo al mismo tiempo en contacto directo con las tecnologías que procesan los sonidos, que es lo que describe en su modo de trabajo.

Por otra parte, una cualidad importante del trabajo de Diego en Coartar Voluntad es que utiliza la técnica del sample recurrentemente:

"en todas las canciones del disco hay samples que saqué de muchos lados, de música que me gusta y que a mi compañero igual le gustan. Yo siempre que escucho música y encuentro algún sonido que me gusta o partes que me gustan las anoto para luego usarlas en alguna composición mía, y para este caso usé varios de los que tengo anotados, alrededor de unos setenta samples de diferentes fuentes y mi compañero aportó con ideas de samples también, alrededor de veinte. Igual yo los modifico mucho al ajustarlos a las canciones que tenemos, muchos de ellos pasan desapercibidos y otros son más notorios. (¿Y por qué los usas? ¿No te preocupa que la gente pueda decir que estás robando o algo así, porque igual hay un pensamiento de mucha gente y de las compañías especialmente de que todo es propiedad privada?) Mira, los uso por dos razones, una que es que hay sonidos tan específicos y que me gustan tanto que me gusta usarlos tal cual, total después los modifico y los trabajo mucho para que acomoden a las canciones que estoy haciendo..."

"igual creo que el sample es una técnica más para crear música, a partir de un sonido en particular, aislarlo, arreglarlo, y hacer que vaya bien en la canción, igual yo no uso partes extensas, son super cortos, entonces no es que esté apropiándome de una canción, es solo un sonido, y a mí no me importaría si luego una persona desde nuestras canciones hace lo mismo"

¹⁴ Repetición de una pista de audio o parte de esta.

Además, el entrevistado explica que el trabajo para realizar el álbum con su compañero se dio mayoritariamente comunicándose por internet debido a la pandemia, además de haber realizado colaboraciones con más gente por este medio:

“he colaborado por internet con otros músicos y productores, nunca hemos publicado nada pero sí lo he hecho. Además, igual la mayoría de este disco lo hicimos colaborando por internet con mi compañero, porque la cuarentena igual hizo que no pudiéramos hacerlo físicamente entre ambos, entonces el internet ayudó ‘caleta’ en ese sentido. (¿Cómo hicieron para colaborar por internet y construir todo el disco?) Principalmente uno tenía una idea y la mandaba al otro para que agregara lo pertinente y luego íbamos haciendo feedbacks.”

- Procesos de publicación, distribución y promoción:

Como aún no publica su álbum, lo que se mostrará a continuación son las ideas y estrategias que piensa llevar a cabo Diego:

“vamos a partir publicando a través de DistroKid a plataformas como YouTube y Spotify, a Bandcamp igual por nosotros mismos y para promocionar es lo que más... incierto tenemos”

“Bueno y para la promoción lo que tenemos planeado y que igual lo hemos planeado viendo al resto de personas que publican su música y sacando ideas de las personas que enseñan estrategias de esto por Instagram.”

“igual, ocuparemos otras formas de atraer a la gente a nuestras cuentas como subiendo covers a nuestro Instagram y poniéndole hashtags que puedan servir para que la gente con gustos afines nos escuche y sobre todo eso, mantenerse activo en redes sociales siempre es bueno, hemos notado al ver otros músicos.”

Es posible identificar en estas declaraciones que utilizarán la agregadora musical “DistroKid”, de modo que su música esté en las plataformas de streaming principales. Por lo tanto, su lugar de distribución musical será por internet. Además, existe un plan para publicitarse, pero el productor considera que esta parte del proceso es la que más débil tiene en cuanto a conocimiento y experiencia.

1.1.4 Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor para la concreción de su proyecto musical, y significados y representaciones que asocia a estas

- Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor en su proyecto: Estos serán divididos en físicos y en virtuales: (Véase entrevista en anexo 1, ya que esta información es recopilada durante toda la entrevista. Además, véase anexo 2 para ver el Home Studio del productor)

i. Dispositivos digitales físicos:

- Computador Notebook Acer Aspire 3

- Controlador MIDI Novation
- Audífonos de monitoreo
- Interfaz
- TASCAM DR-40
- Micrófono
- Guitarra eléctrica Squier
- Bajo eléctrico Squier

ii. Dispositivos virtuales:

- DAW: Ableton y Cubase
- Instrumentos virtuales (plugins): Sintetizador Arturia
- Softwares de edición, mezcla y masterización (Plugins): Waves, Valhalla, iZotope y Span
- Páginas web de descarga de Torrents y softwares crackeados.
- YouTube
- Agregadora musical: DistroKid
- Bandcamp
- Redes sociales: Instagram

- Representaciones y significados que el productor asocia a las tecnologías digitales de la música y el internet que utiliza:

i. Dispositivos digitales físicos:

El material físico de trabajo se encuentra en estrecha relación con los virtuales, ya que son los dispositivos físicos los que permiten acceder a los virtuales y que entregan la información a estos.

En la entrevista con Diego, él otorgó la siguiente información relevante para la interpretación en función de representaciones y significaciones que asocia a las tecnologías físicas que utiliza:

“Tengo un controlador MIDI, audífonos de monitoreo, una interfaz si es que se puede llamar así a la cosa que tengo (risa), una TASCAM DR40 y micrófonos. Y instrumentos musicales igual, pero eso es para componer. (¿Por qué dices eso sobre la interfaz?) Porque no es una interfaz, me costó siete lucas (risa)... graba súper mal, pero no he podido comprar un interfaz aún, lo único que grabo ahí son las guitarras

y voces, aunque igual no me molesta tanto porque el sonido que busco es bien Lo-Fi, no es que busque un sonido de calidad profesional.”

“(¿Cómo describirías tu material de trabajo?) Yo creo que... precario (risa). Es que tengo lo más básico no más po... como que lo mejor que tengo son los instrumentos físicos como la guitarra o el bajo y el controlador MIDI. Pero por ejemplo, las cosas para grabar son ‘basura’, me costaron como el 10% de lo que cuesta lo más básico grabar. La interfaz que tengo, no es una interfaz real, es como un conector de línea para el pc... El micrófono que uso también es ‘penca’...”

“Porque principalmente es lo que he podido comprar hasta ahora”

En esta parte de la entrevista, Diego significa su material de trabajo como precario, es decir, de mala calidad, lo cual lo especifica por sobre todo en su interfaz y en su micrófono. La razón principal de usar ese equipo es una razón económica, pero aun así trabajar con estos no le presenta un problema, ya que el sonido que busca tener en su proyecto lo define como Lo-Fi, es decir, aunque tuviera un equipo de alta calidad él intencionaría el sonido para sonar corrompido o distorsionado. Sobre esto, Diego dice lo siguiente:

“En realidad, no es algo que me afecte. O sea obvio todo sería mucho más fácil teniendo una buena interfaz, para grabar directo al pc todo, pero no siento que me afecte. Aparte igual creo que el sonido de las cosas de mala calidad le da un toque especial que ando buscando en el sonido de lo que hago, un sonido ligado a lo Lo-Fi, de ese sonido corrompido o como distorsionado.”

“(¿Y desde que empezaste quisiste hacer música Lo-Fi?) No, o sea siempre aspiré al sonido de calidad de lo que podía ser un estudio con ingenieros y cosas, pero obvio no iba a llegar eso con los materiales que tenía y tengo aún (risa). (¿Y cómo fue que quisiste hacer Lo-Fi?) Es que a medida que iba haciendo más y más música, el sonido que resultaba de esto sentía que le pegaba mucho más a la temática y a lo que quiero expresar en las letras, y al tiempo después mi conocimiento musical se fue ampliando en cuanto a artistas y bandas y ahí conocí muchos grupos que se basaban en un sonido distorsionado, o como ‘barato’, que no sonaba ultra producido pero que aun así era bueno y llegaba a harta gente, y lo que me llamaba más la atención es que mucha de esta música era intencionalmente... como con ese sonido... como que hacían a propósito que se escuchara de esa forma, entonces obvio vi una posibilidad ahí para mí...”

“Es que el sonido muy limpio lo encuentro demasiado artificial y poco real, como que me gusta el toque de realidad que entrega ese sonido del Lo-Fi con los errores y distorsiones propias de la tecnología y la vida.”

Por lo tanto, es posible ver que el hecho de que la razón principal sea económica no quiere decir que su equipamiento lo esté limitando, ya que él entiende ese sonido que logra como más “real”, o como dice Cornejo (2015) sobre el Lo-Fi “natural y sincero”. Así también, el productor relaciona ese sonido que le otorga su material de trabajo con el discurso tras su

proyecto, ya que su sonido con errores y distorsiones lo asemeja a sus ideas críticas de la vida actual.

Por otra parte, se destaca la frase en que dice *“a medida que iba haciendo más y más música, el sonido que resultaba de esto sentía que le pegaba mucho más a la temática y a lo que quiero expresar en las letras”*, ya que en la misma práctica con su equipamiento fue generando una propuesta en sonido en la que la baja calidad que le otorgaba su equipo la interpretó como positiva en función de la representación de su discurso. Esta relación será conceptualizada como una relación retroalimentaria.

A pesar de esa baja calidad, el productor no la maquilla o arregla para que esas imperfecciones sean borradas del registro, ya que busca mantenerlas conscientemente. Sin embargo, esto no quiere decir que el producto final sea de baja calidad, sino que está trabajado de esa forma con el fin de expresar algo concreto, pero en sí la canción se trabaja apuntando a un producto final de calidad, razón por la cual él quiere seguir aprendiendo para ser mejor productor y tomar las precauciones necesarias para generar ese producto final de calidad, como se puede ver a continuación al hablar de su dispositivo de grabación TASCAM DR-40:

“El bajo lo grabé en la Tascam porque necesitaba claridad ahí, ya que es más difícil trabajar con frecuencias bajas, y las baterías mi compañero igual las grabo con la TASCAM y micrófonos externos.”

Además, el productor asegura querer invertir en mejor equipo, pero no con el fin de abandonar el sonido Lo-Fi con el que trabaja, sino que por las facilidades que significa tener mejores herramientas:

“(¿pero igual quieres tener cosas mejores?) Sí, obvio, pero más que nada por las facilidades que otorga tener una buena interfaz, buenos monitores y micrófonos.”

“mi prioridad es comprar monitores porque me hacen falta”

En estos comentarios del entrevistado se puede ver que él está dispuesto a invertir en dispositivos físicos, pero no pasa lo mismo con los virtuales, que como se vio anteriormente, son crackeados y no demuestra interés en comprarlos.

ii. Dispositivos virtuales:

Los dispositivos virtuales son todos los que existen en el espacio virtual de la informática y el internet, los cuales pueden ser accedidos a través del computador o smartphones.

En la entrevista con Diego, él otorgó la siguiente información que se considera relevante para interpretar en función de representaciones y significaciones que asocia a las tecnologías virtuales que utiliza:

“Como DAW uso el Ableton para todo, el Cubase muy pocas veces. Tengo plugins de sintetizadores hechos por Arturia, y plugins para edición y mezcla de Waves principalmente y Valhalla, y algunos de uso libre como SPAN y algunos de iZotope...”

“...trabajar por mí mismo con la grabación y la producción me ayuda ‘caleta’ a componer, se me da mejor así, encuentro que llego a cosas mejores que componiendo por ejemplo todo el rato con la guitarra en mano. Con el Ableton puedo ir grabando la guitarra, editando la guitarra, volver a grabar nuevas partes, recortar lo grabado, generar loops, y un montón de cosas que yo creo que funcionan bien con el sonido que quiero lograr con mi compañero...”

El DAW lo representa como un espacio virtual que potencia su capacidad compositiva, ya que este es el dispositivo que permite que pueda *“trabajar por mí mismo con la grabación y la producción”*, de modo que lo ve como una plataforma de exploración de sonidos e ideas al poder ir grabando, componiendo, produciendo y editando casi de forma simultánea, con el fin de llegar a sonidos que puedan representar de mejor manera lo que se propone.

Además, lo anterior se ve apoyado en que el entrevistado ve que a través del trabajo en el DAW consigue un producto diferente a su idea inicial:

“También que los resultados muchas veces son muy diferentes a lo que uno piensa en el principio, aunque eso igual lo veo como algo que hace especial lo que se crea.”

Esto quiere decir que sí existe esa exploración y prueba de sonidos e ideas dentro del DAW, y que esto es lo que termina generando un producto diferente a la idea inicial.

Otro aspecto importante respecto a los softwares que nombró anteriormente el productor es que:

“Todos son crackeados o son gratis. Los que son gratis los tengo porque son muy buenos, si no usaría unos pagados pero crackeados... Los consigo por internet todos, hay páginas dedicadas a subir los programas crackeados o por Torrent.”

De este modo, el entrevistado da cuenta de que los dispositivos virtuales no son algo que pagaría puesto que el internet es un medio por el cual se pueden conseguir gratis. Esta idea del internet es algo que se repite en diversos ámbitos, es decir, el internet es significado y valorado como un espacio de compartimiento público de contenido de todo tipo, lo cual puede relacionarse con que el sujeto no presenta interés en pagar por los softwares que utiliza dado que están compartidos de forma gratuita en internet.

Para ejemplificar la idea de que el internet es significado y valorado como un espacio de comportamiento público de contenido de todo tipo, la siguiente cita resulta ilustradora:

“Como te digo, es prácticamente el pilar de que pueda estar haciendo todo lo que hago como música. Ahí aprendí cosas como tocar instrumentos o cosas más técnicas de la producción musical, además me da la posibilidad de promocionarlo incluso sin pagar nada... Ah y también no puedo dejar de lado que el internet me ha dado la oportunidad de conocer un montón de música sin la cual la música que hago yo no tendría la misma forma que tiene ahora.”

De este modo, la cita anterior nos presenta al entrevistado generando un comentario valorativo de carácter positivo sobre lo que el internet representa para él, un espacio donde adquirió conocimientos de cómo ejecutar instrumentos musicales, de producción musical y de músicos, siendo esto último valorado específicamente porque sin haber conocido a la cantidad de músicos que ha conocido gracias al internet su música no sería como es en la actualidad.

Otro ejemplo es:

“...hay tantas cosas que me aporta el internet igual ‘po’, como no sé hasta aprender de cosas de las que hablo en mis letras, como que igual va más allá de lo técnico o musical. Mucho de lo que hablo lo he podido aprender de PDF que están descargables gratis en internet... O también el poder influenciarme de otros músicos, de lo que dicen, de cómo hacen sus proyectos ellos...”

En este caso, el productor da cuenta de otros tipos de conocimientos que ha adquirido a través de internet de forma gratuita, los cuales son sobre las ideas que plasma en sus letras, sobre músicos y cómo estos llevan sus proyectos, de modo que pueda influenciarse de sus prácticas.

También, el entrevistado lleva la idea del internet como espacio de compartimiento público al producto musical de otros artistas, donde ve en este espacio un lugar para compartir y usar la música de otras personas:

“pienso la música como algo público, algo que en la actualidad está presente en internet... gratis para que cualquier persona pueda escucharla y hacer lo que quiera con ella, reinterpretarla o lo que sea, con tal que haya un trabajo sobre esta y no sea solo una copia.”

Un aspecto importante de que el productor entienda el internet de esta forma se encuentra en relación a las plataformas de publicación y distribución, lo cual se puede ver en la siguiente cita:

“(¿Qué facilidades te aporta el internet para tu propuesta artística?) Yo creo que ante todo, la posibilidad de poder subir lo que se me dé la gana, me permite escribir de lo que se me dé la gana (risa) y hacer la música que quiera, porque igual no ando buscando la aprobación de un sello, o tratar de llegar a uno, sino que sólo quiero hacer música porque es lo que me hace feliz aunque no me dé dinero o aunque nunca me lo dé... Entonces igual el poder tener esa capacidad de apuntar solo al placer que me provoca crear música y no preocuparme de que para que llegue a las personas deba pasar por un sello, como era antes.”

Esto quiere decir que la significación del internet como espacio de comportamiento público de contenido de todo tipo implica la idea del internet como espacio de publicación libre, o de publicación sin monitoreo/filtro específico para ser subido a la red, lo que actúa en el sujeto de modo que insta a hacer la música que él quiera, ya que no hay nadie que juzgue

lo que puede o no ser publicado, llevándolo a la concepción del internet como espacio que le otorga libertad creativa. Esta implicancia existe puesto que en la misma experiencia con las plataformas de publicación de música ve que no presentan filtros, pudiendo subir los archivos de audio que el artista estime.

Teniendo en cuenta todas las interpretaciones expuestas, tanto de lo físico como de lo virtual, es posible ver que Diego es consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet tienen un rol principal en la conformación de su proyecto, lo cual es expresado por él mismo a continuación:

“El rol es principal porque es prácticamente lo esencial que permite que podamos hacer todo nosotros, ‘onda’ sin el computador no podríamos grabar nada nosotros mismos o quizás sí pero no lo podríamos editar y producir nosotros. Además sin Internet no podría tener ‘ni uno’ de los plugins que tengo porque ‘ni cagando’ podría comprarlos, algunos son ‘entero’ caros, incluso más caros que un instrumento físico, o promocionar de la forma en que lo haremos.”

“en el computador puedo tener todos los instrumentos que requiero y controlarlos a través del MIDI. Entonces sin esto no podría crearlo todo yo mismo, necesitaría comprar los instrumentos reales o tener gente que tenga esos instrumentos.”

Teniendo esto en cuenta, y junto que Diego considera la música una parte muy importante de su vida, es posible ver a continuación cómo el productor genera sentimientos de apego con su equipo de trabajo por entenderlo como los medios por los cuales se puede expresar, es decir, al entender que el rol de las tecnologías que utiliza es principal en la conformación de su proyecto musical, por el cual expresa su identidad y genera sentimientos de apego con los medios que permiten esa expresión:

“y quizás suene raro pero de verdad le tengo mucho cariño a las cosas con las que hago música porque son la vía para mi expresión, hacen que todo lo que tengo en mi cabeza se materialice, además permiten que yo le dé el sonido que yo quiero... obvio siempre hay limitancias que tiene que ver con el conocimiento técnico, pero aun así eso hace que suene más auténtico a mí.”

“(Entonces, ¿en la misma relación que tenías con tu material de trabajo te fuiste inspirando por ese sonido? ¿O me equivoco?) Sí, en realidad si no sonara de esa forma no sentiría que estuviera haciendo algo mío, como que no me gustaría que alguien más me grabara o produjera por lo mismo, porque me gusta ese sonido que he trabajado y que mis cosas me lo dan.”

“Al final para mí, mi equipamiento es mi banda, y yo la hago funcionar, yo les digo que hagan tal cosa y lo hacen, porque yo lo programo, obvio”

Por otra parte, Diego representa al internet y a la virtualidad como algo característico de la modernidad por su uso masificado y por ser consecuencia de esta, además de ser un espacio vivo por la acción e interacción humana que se da en ella:

“Y también hablamos de otros aspectos de la vida actual relacionado a este sistema en el que vivimos y que es el mundo digital, el internet, las relaciones que se dan aquí y ese tipo de cosas. (¿Y por qué sobre esto?) Porque es algo que igual encontramos que es muy característico de la vida moderna y que igual es consecuencia del sistema en el que vivimos, y donde la gente pasa más vida que en el mundo físico, entonces igual es interesante hablar de eso, de cómo existe la gente en esta virtualidad.”

1.2 Caso 2: Jorge Figueroa Ketterer

- Edad: 44
- Comuna: Pudahuel
- Nombre de sus proyectos musicales: Ketterer – Juligans – Pista Celofán – Compose
- Género musical con el que identifica sus proyectos: Ketterer como Pop playero, Juligans como Electro Pop. No sabe cómo clasificar los otros proyectos.

El caso de este productor es el que más trayectoria tiene en cuanto a tiempo y proyectos realizados. Su proyecto más antiguo es Compose, banda que se origina el año 2004 y estaba compuesta por cuatro integrantes, en el que Jorge componía junto a ellos y realizaba la producción de los álbumes. Además, es el único caso en el cual la ocupación principal del sujeto es la producción, aunque no es solo de su propia música, sino que produce música para otras personas también, siendo esto último lo que le da el sustento para vivir.

En cuanto a la entrevista, esta se llevó a cabo presencialmente en casa de un músico al cual se encuentra produciendo un álbum, lugar al que llevó su equipo de trabajo a excepción del computador, puesto que el músico tenía uno con el mismo DAW que usa Jorge.

Sobre las redes sociales o plataformas del internet donde ver su trabajo, todos sus proyectos están en Spotify a excepción de Compose, el cual puede ser encontrado en YouTube. Con Ketterer también tiene videos en YouTube. Además, en Instagram tiene la página @ketterermusica¹⁵

1.2.1 Perfil sociocultural del productor

La entrevista realizada a Jorge dio como puntos centrales las siguientes ideas sobre el perfil sociocultural de este productor:

- Ocupación: Producción musical

“Producir gente, dedicado cien por ciento a eso.”

¹⁵ <https://www.instagram.com/ketterermusica/>

Esto quiere decir que ha podido hacer de la producción su sustento económico al producir música para otras personas, es decir, grabar, mezclar y masterizar las composiciones de otros músicos en su Home Studio.

- Educación:

El sujeto de estudio de este caso es egresado de una carrera profesional ligada a la música, específicamente de composición musical, pero no aprendió producción en esta:

“Estudié en la Escuela Moderna, egresado. Y estudié un año programación, informática... y duré un año.”

“Igual yo estudié en la Escuela Moderna composición y tenía un ramo como de producción, pero como que no ‘caché’ mucho.”

Además, cabe destacar que haya estado interesado en la informática, ya que el medio computacional sigue siendo su herramienta de trabajo como productor.

- Razones para trabajar de forma DIY en la música:

La principal razón que nombra Jorge para realizar todos los procesos él mismo es el control creativo que le supone esto, ya que él antes de empezar a trabajar de este modo había trabajado con otras personas para que le produjeran su música, pero no quedaba satisfecho con el resultado. Esto supone que el resultado no era creativamente lo que él había pensado para su música, es decir, no era el tipo de sonido que esperaba. Por lo tanto, en la práctica individual puede asegurar que sus ideas se expresen en todos los procesos que implica la producción de una canción o álbum.

Tales ideas se pueden encontrar a continuación:

“fue más que nada por la necesidad, yo diría que eso es po, cuando... parte desde Compose la necesidad de... querer grabar y que te quede bien, mezclar y que te quede bien, porque de repente como que he mandado a mezclar y quedaba mal, uno no quedaba conforme, yo creo que por ahí parte, una necesidad... la producción yo no la aprendí como queriendo dedicarme a eso, sino queriendo mezclar mis cosas, mezclar y masterizar, o producir bien mis cosas, de ahí parte. (Entonces como que igual sientes que si lo haces tú, ¿mejor va a quedar?) Eso pensaba yo, porque nunca quedaba conforme.”

“(¿Qué ventajas y desventajas tiene realizar todos esos procesos tú mismo?) Es que hay mucha gente que dice que... por ejemplo alguien tiene que hacer la mezcla y otra persona tiene que hacer el master, pero yo me acostumbré a hacerlo así ‘po’, últimamente siempre lo he hecho así (¿Pero es más por control creativo tuyo?) Sí, control creativo, sí, pero no toda la gente utiliza el mismo sistema, es difícil hacer como... al final te conviertes en un ‘maestro chasquilla’ de la música...”

“(Pregunta de entrevistador para retomar la idea de las ventajas) control creativo porque sí ‘po’, para mi es una ventaja cien por ciento...”

“(¿Qué motiva que trabajes de forma en que tú hagas prácticamente todo el proceso de composición, producción, publicación y promoción?) Como te dije anteriormente, es libertad creativa sobre todo.”

- Acceso y uso de tecnologías digitales e informáticas de la música y el internet, y ambiente musical en el que se ha desarrollado:

Respecto a esto, es posible identificar que el entrevistado no se desarrolló en un entorno en el cual las tecnologías como el computador y el internet estuvieran presentes, pero eso tiene que ver más con la variable edad, ya que en la época de su infancia recién se estaban desarrollando los computadores personales (década de los 80). Aun así, él demostró un temprano interés en relación a su contexto por la informática, como se puede ver en que haya entrado a estudiar dicha carrera en los 90s, cuando recién se estaba masificando el uso de las computadoras en Chile:

“Y estudié un año programación, informática... y duré un año.”

Además, se puede ver un temprano acceso e interés por la música ligado a que sus padres escuchaban mucha radio:

“Es que mis papás siempre estuvieron ligados a la radio y yo de chico estuve metido, acompañándolos y escuchando la radio, escuchando los programas y escuchando los hits y toda la ‘weá’...”

“... de que partí componiendo desde chico grababa melodías en un cassette”

Estas citas también dan cuenta de que desde temprana edad se interesó por la composición de música, lo cual va más allá del solo interés en escucharla. Ello fue facilitado por la existencia de las grabadoras de cassette.

1.2.2 Discursos de los proyectos musicales gestionados por el productor

En la entrevista llevada cabo con Jorge se pudo obtener la siguiente información respecto a las ideas que dan cuenta del sistema de representaciones que posee el productor y que guían su proyecto:

- Música en general, e ideas plasmadas en letras y sonidos del proyecto:

El productor da cuenta de cómo la música es un aspecto muy importante en su vida al decir:

“Putá, es mi ‘señora’ ‘po’, yo me casé con la música... fue el día que recibí la baqueta de Paul McCartney... fui al concierto de Paul McCartney, con un compañero de curso, estábamos como en tercero medio y estaban promocionado Off the Ground, ese disco... habían 60.000 personas y tira una baqueta y se rompió, y tiró la segunda y digo ‘por favor que me llegue, por favor’ y sabes que no sé cómo me llegó ‘weón’ y

me cayó en mis pies y la agarré... y dije 'no está weá me llegó por algo' y ahí como que me dio más fuerte la 'weá'."

"es super importante 'po'... de hecho, hasta puedo ir con el instrumento, me pasa que voy a otras parte o salgo fuera y no llevo instrumento, me empiezo a sentir mal, como que me falta algo, por eso ahora llevo ukelele a todos lados, hablando de instrumentos, pero también es necesario meterme al computador, porque ya no es como un trabajo, es como una necesidad, por ejemplo estoy en la casa y puedo hacer cualquier cosa y al final siempre me meto a la música nuevamente, como que no paro porque me entretengo o si no me aburro."

En esta última cita se logra apreciar que la importancia de la música en su vida se relaciona también a que él la cree e interprete, en donde crearla e interpretarla es parte esencial de su cotidianidad. Hacerlo o no puede afectar su ánimo, de modo que cuando no tiene la oportunidad de hacerlo se siente mal, lo cual puede ser entendido como que la música es parte de su identidad, ya que esta pasa a definir a su persona en las prácticas que lleva en lo cotidiano y que disfruta. Además, que la música sea un aspecto importante en su vida también puede relacionarse a que ese es su sustento económico, lo cual es algo que refuerza esa idea.

Que la música sea muy importante en su vida lo ha llevado a tener prácticas de constante búsqueda de nueva música:

"Los he conocido por búsqueda, siempre como que he estado buscando música..."

"igual me gusta buscar música nueva, me encanta, me aburro de escuchar siempre lo mismo."

Por otra parte, Jorge tiene la siguiente opinión sobre la música en la actualidad:

"...igual encuentro como más nostálgico como era antes, que había más compromiso, no sé 'po', ahora todo es más sencillo, viene todo listo, a veces viene... hasta tú puedes bajar MIDI y viene con los acordes listo y montas los acordes, les cambias el timbre, como que se ha perdido un poco la composición real, de sentir e ir buscando el acorde 'cachai', está todo hecho, eso es 'penca'"

"es que lo que pasa es que encuentro que la música está muy mediática, como desechable, no hay cosas que queden, hay muchos discos con baterías de computador, que al final no es arte, porque todos los discos suenan iguales, hay diez o veinte grupos que suenan iguales, en cambio tú grabas una batería, puedes tener distintos micrófonos, distintos 'pre' (preamplificadores), depende de la tocada del baterista, yo encuentro que es más rico así, o sea son cosas que... y nadie se preocupa, no hay periodistas que se preocupen de buscar música así, a nadie le importa nada, eso está súper mal acá encuentro, sobre todo aquí en Chile."

Por lo tanto, el productor tiene una visión negativa de la música en la actualidad debido a que ciertos productores contemporáneos recurren a prácticas en el proceso de composición

que él considera que no representan un trabajo comprometido por crear algo propio, lo cual está directamente relacionado con las tecnologías digitales de la música en los computadores y el internet. Esta visión crítica se puede relacionar a que la idea central en el discurso tras su música sea la búsqueda de la autenticidad, como se puede ver a continuación:

“Siempre he tratado ser bien auténtico, irme en la ‘volá’, no copiar, solamente gusto personal... igual siento que mi cabeza está dividida como en dos partes, como más el lado de Ketterer y el otro lado Pista Celofán, son como los dos... el lado de Pista Celofán es más como digital y también las armonías son distintas, como armonías más modal, es como otra búsqueda, quizás Ketterer es un poco más tonal, pero siento que son como los dos caminos que más me gustan... (¿Igual las letras son como más introspectivas cierto?) Sí. Claro, es que es gusto personal al máximo, nunca voy a hacer algo que quiera ser parecido a algo.”

Esa búsqueda de la autenticidad se relaciona a su vez con que Jorge vea en su música una práctica que requiere la búsqueda o experimentación con el sonido para llegar a algo que sienta como auténtico, un sonido propio de su trabajo que lo distinga como músico, ya que no quiere parecerse a otros:

“Es que la búsqueda ‘po’, siempre hay como una búsqueda de ‘colores’, yo creo generalmente... (¿Como más experimentar con lo que estás haciendo en el momento?) No tanto una búsqueda paso a paso, por ejemplo, las guitarras de Ketterer igual como que fue una búsqueda, siento que igual le encontré un sonido, búsqueda de pedales, de escuchar pedales por YouTube y decidirme a irme a un sonido.”

De este modo, es posible identificar que ese sonido que resulta tras su búsqueda es representativo de su idea de autenticidad, ya que él lo ve como propio de su trabajo. Esto se puede interpretar como que el entrevistado ve el sonido como capaz de representar ideas o discursos.

Además, en la búsqueda de la autenticidad es importante lo que él considera como “control creativo”, ya que esto pasa a fundar su discurso en cuanto a que es el control creativo lo que le permite llegar a sonidos que cree auténticos de su trabajo, lo que puede relacionarse a que en su experiencia trabajando con otras personas que produjeron su música no se sentía conforme con el producto, es decir, no sentía en ese sonido la autenticidad a la que buscaba llegar:

“fue más que nada por la necesidad, yo diría que eso es po, cuando... parte desde Compose la necesidad de... querer grabar y que te quede bien, mezclar y que te quede bien, porque de repente como que he mandado a mezclar y quedaba mal, uno no quedaba conforme, yo creo que por ahí parte, una necesidad... la producción yo no la aprendí como queriendo dedicarme a eso, sino queriendo mezclar mis cosas, mezclar y masterizar, o producir bien mis cosas, de ahí parte. (Entonces como que

igual sientes que si lo haces tú, ¿mejor va a quedar?) Eso pensaba yo, porque nunca quedaba conforme.”

Por otra parte, Jorge considera que hacer música en la actualidad no genera dinero:

“hoy en día hacer música es gastar plata, nadie está ganando plata, nadie... ese es el camino de la producción ‘po’ (risas). (Intromisión cliente que está grabando: al final es la producción la que te está dejando ‘lucas’) Claro, solamente la producción, producir a otra gente, y lo que gano con eso me lo gasto en mis proyectos, en más música (risas)...”

Esto también puede ser visto en el discurso de músicos estadounidenses que se encuentran consagrados en la industria musical y que producen su propia música, como por ejemplo el rapero Jpegmafia, el cual en su canción “Beta Male Strategies” narra que no hay dinero en hacer rap, que solo está en la venta de merchandising.

- Influencias o referentes para sus proyectos:

“Es que estoy súper variado, estoy escuchando demasiada música y cintas... pero si tengo que elegir, así como influencias de la vida, los Beach Boys, The Beatles, Metronomy ahora, Tame Impala un tiempo estuve ‘pegado’.”

“Kevin Parker de Tame Impala o Joseph Mount de Metronomy que son ellos... es su música y con el soporte de una banda.”

A excepción de The Beatles, todas las influencias que nombra son proyectos donde una persona compone y produce la música siendo acompañado por una banda, al igual que él en Ketterer. Aun así, fuera de la entrevista él dice que tanto Tame Impala como Metronomy son proyectos que comenzó a escuchar mucho tiempo después de empezar a producir por sí mismo, y a Beach Boys los nombra como banda, mas no nombra a Brian Wilson, quien es el productor y compositor.

1.2.3 Prácticas llevadas a cabo por el productor para la concreción de sus proyectos musicales

- Procesos de adquisición de conocimientos y softwares:

Como se vio anteriormente, el productor estudió composición en la Escuela Moderna, pero no aprendió producción en una institución, sino que:

“ir mirando a gente que sabe... ir probando, eh... eso generalmente. Igual yo estudié en la Escuela Moderna composición y tenía un ramo como de producción, pero como que no ‘caché’ mucho”

Su instrucción en la producción fue a través de la observación empírica en los años en que estaba en la banda Compose (dicho fuera de entrevista). Esa “gente que sabe” eran los productores que él consideraba que no llegaban a los resultados que él esperaba en su

música, lo que quiere decir que de ellos fue de quienes aprendió lo necesario para producir a través de la observación, lo que luego fue poniendo a prueba en su música.

Por otra parte, los softwares necesarios los ha descargado crackeados desde páginas de descarga de Torrents:

“(¿Y esos los tienes originales o crackeados?) Yo soy el rey del crackeo (risas), pero sí quiero empezar a comprar, de hecho, ya estoy empezando a comprar cosas ya de a poquito, el otro día había una promoción de todos los ‘Abbey Road’, como a treinta dólares y era un día y me metí a comprarlo y justo se había acabado... era la ‘papa’ ‘po’ (¿Y cómo los obtienes?) Por Torrent, siempre he descargado por Torrent.”

Sin embargo, Jorge muestra interés en comprarlos, pero no nombra ninguno que haya comprado.

- Procesos de composición y producción musical:

El modo de trabajo que práctica el productor para la composición es:

“Mira, en general en mi día tengo como un... siempre de que partí componiendo desde chico grababa melodías en un cassette, ahora grabo en el celular, voy con el ukelele o la guitarra y grabo ‘caleta’ de melodías, todos los días grabo una o día por medio, como para jugar, después las escucho, las que me gustan las empiezo a desarrollar. También tengo el sistema de meterme al computador y empezar a grabar desde cero, y con la pista del computador crear melodías... esos son como los dos caminos que más utilizo.”

La primera forma de trabajar la composición que explica Jorge tiene como requisito material la existencia de las tecnologías digitales, sin la existencia de estos equipos que permiten la grabación instantánea, no podría ir guardando ideas para trabajarlas en otro momento. Esta práctica representa una transformación en las formas de crear música, propiciada por las tecnologías digitales, lo que implica que sea un efecto de la existencia de estas. En cuanto a la segunda forma que explica Jorge, también ocurre lo mismo, ya que el medio para componer en esa práctica es el computador, partiendo el proceso desde ahí.

Respecto a la producción, el entrevistado dice:

“Mira, en cuanto a la producción, siempre como... hay que buscar un ‘look’ musical... ver qué elementos tienes... después de ver los elementos empezar a ver que sonido quieres sacarle, te pongo un ejemplo, cuando hice lo de Pista Celofán me compré una Volca Beats, una caja de ritmos chica y dije ‘me gusta cómo suena’, el bombo era como un colchoncito ‘cachai’ y dije ‘esta es la onda que quiero’... aparte que tampoco tenía mucha influencia en cuanto a música electrónica así que me fui como en la ‘volá’, y ahí empecé a buscar el ‘look’, el Micro Korg y después apareció el otro ‘sinte’ (sintetizador) que me compré, un Dave Smith, el ‘Mopho’... y ya con esos elementos dije ya voy a hacer música con estos elementos, no le voy a poner nada más... y ahí empezar a jugar, porque de repente te puedes marear ‘po’, si no tomas

decisión “ya voy a ocupar este tipo de guitarra o este tipo de sonido o estos pedales” ... yo creo que hay que ordenarse en eso, te ordenas, ya tienes el ‘look’ musical y ya puedes empezar a producir.”

“Es que la búsqueda ‘po’, siempre hay como una búsqueda de ‘colores’, yo creo generalmente... (¿Como más experimentar con lo que estás haciendo en el momento?) No tanto una búsqueda paso a paso, por ejemplo, las guitarras de Ketterer igual como que fue una búsqueda, siento que igual le encontré un sonido, búsqueda de pedales, de escuchar pedales por YouTube y decidirme a irme a un sonido.”

“por ejemplo cuando mezclo un tema voy mezclando y masterizando al mismo tiempo, tengo todo metido en el mismo proyecto y ahí voy ‘cachando’ (¿entonces vas agregando cosas al master bus de la mezcla al mismo tiempo?) claro, ya empiezo a mezclar y llega un momento donde tengo más o menos ordenada la mezcla y tiro el master, y ahí voy regulando y hago todo el ‘cuento’ de una.”

De esta explicación de su trabajo para producir se puede interpretar que la idea principal es ir explorando los sonidos que le acomoden lo que quiere expresar ese momento, de modo que se puede dar una relación retroalimentaria con su material de trabajo, en la que un sonido que le otorga un instrumento como el dispositivo análogo digital “Volca Beats” puede hacer que el sujeto lo entienda como funcional a lo que quiere representar y base su proyecto en eso. Además, respecto a que mezcle y masterice en la misma sesión del DAW, da cuenta de una práctica que solo es posible por su trabajo individual con el DAW, ya que, como se vio en el marco teórico, estos procesos suelen ser realizados por diferentes personas o como un “paso a paso”, es decir, primero se mezcla y luego se exporta el *track*¹⁶ a un nuevo proyecto para ser masterizado. Esto se puede relacionar a la búsqueda o exploración de sonidos, ya que va probando a la par de los procesos el sonido que quiere lograr como resultado.

Por otra parte, Jorge también ha realizado colaboraciones con otras personas, lo que es conocido como *featuring*, es decir, crear canciones con otra persona o participar como interprete vocal o de algún instrumento en el proyecto de otro, o al revés. Él da cuenta de eso al ser preguntado por si ha colaborado con más gente por internet:

“No... poco, cuando tengo que trabajar ‘po’... he hecho featuring con otras personas”

Cabe aclarar que lo que dice sobre trabajar no está relacionado a lo del *featuring*, esto último lo dice como un aparte para aclarar que sí ha colaborado con más gente.

También, el productor ha pagado para que alguien masterizara análogamente su música, debido a que él no posee el equipo análogo para masterizar y quería ese tipo de sonido para un álbum:

¹⁶ Pista de audio.

“... así igual he enviado a masterizar a más personas, por ejemplo, cuando he querido hacer master análogo y toda la onda, pero tampoco hay presupuesto para esas cosas... mandar a masterizar un disco análogo te sale cuatrocientas ‘lucas’¹⁷... el ‘Sonido Valens’ de Ketterer lo mandé a masterizar análogo y me salió eso... gasté cuatrocientas ‘lucas’ de una”

Además, el entrevistado da cuenta de una desventaja de trabajar por él mismo todos estos procesos y es el cansancio de oídos, lo cual hace que deba darse descansos que hacen que el proceso de producción avance más lento, además de tener que estructurar su forma de trabajar en base a esta desventaja:

“Es que de repente igual me canso porque tengo que hacer mi música y aparte estoy haciendo para otra gente, y de repente igual es cansador ‘po’, por ejemplo, no puedo masterizar un tema a las nueve de la noche, ahí ya tengo el oído cansado, trato de masterizar en la mañana porque de repente me salen hartas pegadas de hacer master y siempre prefiero hacerlo temprano para que esté el oído descansado.”

- Procesos de publicación, distribución y promoción:

El productor considera que esta parte del proceso de ser independiente es la que más le cuesta y es donde aún le falta conocimiento, por lo cual debe pedir ayuda a otras personas para esto:

“No... toda esa parte después de la producción es como lo que más me cuesta, me cuesta más, como que ese es mi... lo que me falta todavía, me falta aprender más, igual sé harto, pero me ‘pajea’ (aburre) ... De hecho, tengo un amigo que me ayuda con el Instagram...”

Además, fuera de entrevista dice que esto no lo motiva porque va más allá del aspecto creativo de la música, y por eso le aburre.

En cuanto a lo que hace en esta etapa, es:

“Ahora está como más estructurado, pero lo hago por CD Baby. Igual me preocupa... hay que preocuparse de tratar de hacer, si vas a sacar algo, una nota de prensa, es importante también... tampoco puedes sacar las cosas sin invertir ni siquiera nada, por los menos unas 20 lucas¹⁸, en Facebook Ad¹⁹, en Spotify”

*“(Entonces, ¿tú igual has usado los servicios de anuncio por Facebook e Instagram?)
Sí, sí he utilizado, pero con poca plata porque tampoco... igual es un gasto... todo suma”*

¹⁷ Cuatrocientos mil pesos chilenos.

¹⁸ Veinte mil pesos chilenos.

¹⁹ Anuncios a través de la red social Facebook, la cual es una página web y aplicación de origen estadounidense.

De esta manera, se puede ver que utiliza una agregadora musical y publicidad en redes sociales, además de recurrir a la difusión en prensa.

1.2.4 Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor para la concreción de sus proyectos musicales, y significados y representaciones que asocia a estas

- Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor en su proyecto: Estos serán divididos en físicos y en virtuales: (Véase entrevista en anexo 1, ya que esta información es recopilada durante toda la entrevista)

i. Dispositivos digitales físicos:

- Computador (no especifica modelo)
- Interfaz RME Baby Face
- Monitores de estudio
- Pre-amplificadores: DS audio 272 Class A Solid State Mic Pre y Avalon M5 (Véase anexo 2)
- Micrófonos: Sólo nombra el “Blue Bird”, pero dice tener más
- Amplificadores Fender Deluxe y Vox
- Sintetizador análogo Mopho 4x
- Máquina de ritmos: Roland Aira Tr-8 y Volca Beats
- Guitarra Fender Telecaster
- Bajo eléctrico tipo Jazz

ii. Dispositivos virtuales:

- DAW: Cubase
- Softwares de edición, mezcla y masterización (Plugins): Waves, Soundtoys y fabfilter
- Páginas web de descarga de Torrents
- Agregadora musical: CD Baby para publicar principalmente en Spotify
- YouTube
- Redes sociales: Instagram y Facebook

- Representaciones y significados que el productor asocia a las tecnologías digitales de la música y el internet que utiliza:

Para partir se tratarán las ideas sobre su equipamiento en general, es decir, tanto físico como virtual.

En cuanto a esto, el sujeto demuestra ser consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet tienen un rol principal en la conformación de su proyecto, haciendo hincapié en que si no fuera por estas él no podría hacer nada, es decir, no podría sustentar su vida en base a la producción musical ni producir su propia música, lo cual puede ser visto en la siguiente frase:

“No, hoy en día es súper importante, lo más importante, sin eso no se podría hacer nada...”

Por otra parte, Jorge relaciona su equipamiento tecnológico con su identidad al decir:

“... yo creo que las cosas que tengo y mi lugar de trabajo es como una extensión de mí mismo, y estoy tan metido en el cuento que estoy respirando eso todo el día, hasta sueño con eso, es súper importante ‘po’... de hecho, hasta puedo ir con el instrumento, me pasa que voy a otras parte o salgo fuera y no llevo instrumento, me empiezo a sentir mal, como que me falta algo, por eso ahora llevo ukelele a todos lados, hablando de instrumentos pero también es necesario meterme al computador, porque ya no es como un trabajo, es como una necesidad, por ejemplo estoy en la casa y puedo hacer cualquier cosa y al final siempre me meto a la música nuevamente, como que no paro porque me entretengo o si no me aburro.”

Él nombra su espacio de trabajo como extensión de sí mismo, y tal espacio se constituye por sus instrumentos musicales no digitales y las tecnologías digitales musicales. Es decir, esa extensión de su persona se puede entender como que son objetos que lo constituyen como persona a nivel representativo. Así también, el sujeto a través del desplante en la entrevista demostró un gran interés y emoción al hablar de las tecnologías digitales de la música que utiliza, tanto físicas como virtuales.

Por otra parte, el productor manifiesta la idea de que la existencia de diversas tecnologías y la capacidad de tener muchas al mismo tiempo (lo cual es permitido por la existencia de estas en la virtualidad, el crackeo y de que el tamaño de las tecnologías digitales análogas haya ido disminuyendo durante los años) puede ser una desventaja en cuanto a tener demasiadas posibilidades y que esto confunda la toma de decisiones, como se puede ver a continuación:

“y ya con esos elementos dije ya voy a hacer música con estos elementos, no le voy a poner nada más... y ahí empezar a jugar, porque de repente te puedes marear, si no tomas decisión ‘ya voy a ocupar este tipo de guitarra o este tipo de sonido o estos pedales’... yo creo que hay que ordenarse en eso, te ordenas, ya tienes el ‘look’ musical y ya puedes empezar a producir.”

Por ende, esta concepción del sujeto sobre las tecnologías digitales se basa en su experiencia con ellas y en relación a su práctica de búsqueda de sonidos que logren ser auténticos para él, ya que al no tener una referencia musical clara de a lo que se quiere llegar, es más difícil decidir con qué elementos trabajar.

i. Dispositivos digitales físicos:

El material físico de trabajo se encuentra en estrecha relación con los virtuales, ya que son los dispositivos físicos los que permiten acceder a los virtuales y que entregan la información a estos.

En la entrevista con Jorge, él otorgó la siguiente información relevante para la interpretación en función de representaciones y significaciones que asocia a las tecnologías físicas que utiliza:

“(Igual algo que me llamó la atención en Juligans y Pista Celofán era la predominancia del sonido de sintetizadores ¿qué es lo que te llama la atención de estos y de las máquinas de ritmo? ¿Qué te gusta de ellos?) De los ‘sintes’ (sintetizador) que... por ejemplo ahora estoy más metido en el ‘sinte’ análogo, de que puedes crear tu propio sonido, ‘írte en la volá’, puedes cambiar filtros, resonancias, frecuencias, puedes llegar a lo que tú quieres más fácil, eso me gusta harto, es parecido con la onda de los pedales, la gente que ocupa ‘caleta’ de pedales igual busca su sonido propio.”

Esto puede ser interpretado de manera en que este productor ve en las tecnologías digitales análogas de la música, como el sintetizador y los pedales de efecto, un material que permite la exploración de sonido y la búsqueda de un sonido propio.

Así también, de las siguientes citas es posible interpretar que, en desmedro de las tecnologías virtuales, el sujeto valora de mejor forma el sonido que las tecnologías análogas producen:

“así igual he enviado a masterizar a más personas, por ejemplo cuando he querido hacer master análogo y toda la onda, pero tampoco hay presupuesto para esas cosas... mandar a masterizar un disco análogo te sale cuatrocientas lucas (\$400.000) ... el ‘Sonido Valens’ de Ketterer lo mandé a masterizar análogo y me salió eso... gasté cuatrocientas lucas de una”

“hay muchos discos con baterías de computador, que al final no es arte, porque todos los discos suenan iguales, hay diez o veinte grupos que suenan iguales, en cambio tú grabas una batería, puedes tener distintos micrófonos, distintos ‘pre’ (preamplificadores), depende de la tocada del baterista, yo encuentro que es más rico así”

De este modo, el hecho de que haya gastado una cantidad de dinero que él considera alta en masterizar de forma análoga, da cuenta de que ese sonido que produce lo análogo lo valora de mejor forma, ya que él pudo haberlo masterizado por sí mismo con las tecnologías

virtuales que posee. Esta valoración puede estar relacionada a que considera que con los instrumentos virtuales hay una mayor limitación en la búsqueda de sonidos propios, ya que explica que con lo análogo es posible incorporar más elementos que permitan moldear el sonido.

ii. Dispositivos virtuales:

Los dispositivos virtuales son todos los que existen en el espacio virtual de la informática y el internet, los cuales pueden ser accedidos a través del computador o smartphones.

En la entrevista con Jorge, él otorgó la siguiente información que se considera relevante para interpretar en función de representaciones y significaciones que asocia a las tecnologías virtuales que utiliza:

“uso varios (plugins), por ejemplo me gustan harto los ‘Waves’, uso todos los ‘CL’, ocupar todos eso... me gustan harto para ‘irme en la volá’ los ‘Soundtoys’, me gusta esa marca, es buena... ‘Fabfilter’...”

En esta cita, el productor da cuenta de una significación a un tipo de plugins de la marca Soundtoys, de los cuales considera que permiten la exploración de sonidos o la búsqueda de sonidos, que en sus palabras es irse “en la volá”.

En este mismo sentido, el sujeto considera que el internet ha quitado la autenticidad del proceso de composición al permitir la descarga de patrones de notas y acordes en MIDI sin que los productores tengan que crearlos ellos mismos:

“igual encuentro como más nostálgico como era antes, que había más compromiso, no sé ‘po’, ahora todo es más sencillo, viene todo listo, a veces viene... hasta tú puedes bajar MIDI y viene con los acordes listo y montas los acordes, les cambias el timbre, como que se ha perdido un poco la composición real, de sentir e ir buscando el acorde ‘cachai’, está todo hecho ‘po’, eso es ‘penca’”

Por otro lado, Jorge valora de forma positiva el internet en cuanto a ser un medio para conocer música y sobre músicos, específicamente la plataforma de streaming Spotify:

“de repente tengo como un juego... mis carretes han sido así, estar solo escuchando Spotify y escuchando un tema y cambiando cada diez segundos las canciones, hasta que me gusta un tema, hacer mis listas...”

Así también, por ser un medio para conocer y aprender sobre tecnologías digitales musicales:

“por ejemplo, las guitarras de Ketterer igual como que fue una búsqueda, siento que igual le encontré un sonido, búsqueda de pedales, de escuchar pedales por YouTube y decidirme a irme a un sonido.”

Además, como un medio para la obtención de softwares pagados de forma gratuita, es decir, crackeados:

“Yo soy el rey del crackeo (risas), pero sí quiero empezar a comprar ... (¿Y cómo los obtienes?) Por Torrent, siempre he descargado por Torrent.”

Por otra parte, el productor significa al internet como un medio que permite la publicación de música libremente, sin la intervención de terceros, lo que puede ser tanto positivo como negativo:

“En cuanto a la difusión, la gracia es que puedes estar en tu casa y puedes hacer música y lanzarla y todo, eso es bueno... pero como todo tiene sus pros y sus contras...”

Respecto a lo negativo que puede ser esto, Jorge dice:

“hay ‘weás’ que tienen miles de visitas en Spotify y la música es mala ‘po’ ‘weón’, ni siquiera hay una responsabilidad a hacer algo bueno, todo está muy ‘al lote’ (desordenado), cualquiera puede subir un tema a las plataformas... puede sonar mal, muy mal e igual lo van a colocar, no hay un filtro, es un negocio no más ‘po’ ‘weón’...”

Por lo tanto, con esto quiere decir que la falta de filtro actúa en las personas de modo que no sienten la necesidad de generar algo de calidad, ya que podrán compartirlo igual.

También, el productor ve importante al internet en su trabajo por permitir publicitar su proyecto, esto ya que al preguntarle qué significa el internet para su trabajo, él responde en base a la existencia de plataformas para esto:

“(¿Qué significa el internet para tu trabajo como músico?) En Compose teníamos ‘MySpace’ y ‘Fotolog’ (risas), era lo que se usaba para publicitarse ‘po’, pero tampoco se ‘pescaba’ mucho... y después salió el Facebook y nos hicimos una página, como a mediados del 2000 el internet no era tan social, era como más informativo, ya después con Facebook se abrió a como a eso...”

En esta cita también se muestra cómo el internet ha ido transformándose en el tiempo en cuanto a su uso.

En cuanto a estas transformaciones, el productor da cuenta de cómo han aparecido nuevos actores en la música que sólo a través del factor dinero publicitan a artistas, lo cual considera negativo por perderse la responsabilidad de hacer algo bueno, porque de todas formas va a ser escuchado gracias a que estas plataformas lo publiciten:

“...y realmente, ahora mismo hay por ejemplo... está ‘frontera music’²⁰ que puedes pagar para las listas, para estar en listas de Spotify, todo ese tema, porque ahora se compite mucho contra las ‘lucas’, contra la inversión ‘po’, igual es un poco negativo eso, hay ‘weás’ que tienen miles de visitas en Spotify y la música es mala ‘po’ ‘weón’, ni siquiera hay una responsabilidad a hacer algo bueno, todo está muy ‘al lote’ (desordenado), cualquiera puede subir un tema a las plataformas... puede sonar

²⁰ Según la página de su Instagram, es una agencia dedicada al impulso y difusión de proyectos musicales, la cual tiene más de mil seguidores.

mal, muy mal e igual lo van a colocar, no hay un filtro, es un negocio no más 'po' 'weón'..."

Por otra parte, Jorge ve al internet como un medio para trabajar con más gente, pero que no es una práctica que haga frecuentemente:

"¿y has colaborado con más gente por internet?) No... poco, cuando tengo que trabajar 'po', he hecho 'featuring' con otras personas"

"¿Y esto cómo ha andado en tiempos de pandemia? ¿a través de internet solamente?) Sí, de hecho, hay más 'pegas' (trabajos) ahora que antes... en mi caso he tenido muchas 'pegas', de hecho, ahora estoy como medio colapsado, dejé de tomar 'pegas' porque ya tengo que terminar tres discos ya no, no... prefiero esperar un tiempo... nunca me había pasado (risas)."

1.3 Caso 3: Bárbara Boham

Nombre: Bárbara (solo permite que se exponga su nombre de pila)

Edad: 20

Comuna: Santiago Centro

Nombre de sus proyectos musicales: Bárbara Boham

Género musical con el que identifica sus proyectos: Ambient, Darkwave y Drone.

El proyecto de Bárbara se puede encontrar en la plataforma "Soundcloud"²¹, en la cual ha publicado canciones a modo de singles²², y en la página de "Bandcamp" de "Irán Wym Organización"²³, que es una organización con la que colaboró para publicar su álbum. Además, se puede conocer de su proyecto a través de su perfil en Instagram²⁴ @8.8oham

Su primera publicación de una canción data del año 2016, es decir, tenía dieciséis años cuando comenzó a compartir su música.

La entrevista se llevó a cabo en un local de Santiago.

1.3.1 Perfil Sociocultural del productor

La entrevista realizada a la productora Bárbara Boham dio como puntos centrales las siguientes ideas sobre su perfil sociocultural:

- Ocupación: Venta y producción independiente de productos naturales.

²¹ <https://soundcloud.com/bohamic/>

²² Canción individual.

²³ <https://iranwymorganizacion.bandcamp.com/album/88>

²⁴ <https://www.instagram.com/8.8oham/>

“Yo me dedico a preparaciones de autocuidado como cosmético natural y herbolaria.”

Por lo tanto, la entrevistada no realiza la producción musical como ocupación principal en su vida, sino como una entre otras que lleva a cabo a la par. Su sustento económico es el trabajo independiente, lo que da cuenta sobre una perspectiva del “Hazlo tú mismo” (DIY) que va más allá de la música, y que es parte constituyente de las prácticas realizadas por la entrevistada.

- Educación: Media completa y curso de inglés.

“Media, o sea saqué la media y después hice un curso en un instituto y eso es todo.”

- Razones para trabajar de forma DIY en la música:

La razón principal es poder expresar su creatividad, es decir, considera que realizar todos los procesos por ella misma le permite manifestarla, a diferencia de lo que es trabajar con otras personas. Esto es importante para ella porque esa creatividad representa su identidad:

“poder llevar a cabo esa creatividad es lo que más me impulsa a hacerlo (...) es como importante para mí plasmar y registrar esta creatividad que fluye en mí porque es parte de lo que soy igual... entonces es como eso, mi energía creativa está muy activa casi siempre entonces como... no la puedo perder.”

- Acceso y uso de tecnologías digitales e informáticas de la música y el internet, y ambiente musical en el que se ha desarrollado:

Bárbara tuvo acceso al computador y al internet desde su infancia:

“Desde muy pequeña, onda como desde los cinco años. (¿A ambos tuviste acceso al mismo tiempo?) Quizás internet no, pero sí tengo recuerdos de como a los cinco años meter discos al computador y jugar.”

También, desde su infancia tuvo acceso e interés por la música:

“Siempre me gustó, desde pequeña tuve facilidad auditiva para cantar cosas, sacar canciones en instrumentos como el metalófono o la flauta. (¿Como desde qué edad?) Como desde los cuatro o cinco años.”

“estuve en un taller de rock en octavo básico que fue como la primera instancia donde pude compartir la musicalidad y después cuando entré al colegio también estaba con amigos y mi pareja en ese entonces como que... éramos todos de la misma ‘volá’”

Esta última cita también demuestra que la gente con la que se relaciona Bárbara son personas con las que comparte el gusto por la música en general.

Además, que la entrevistada se haya interesado por la música desde la infancia se relaciona a la influencia de su familia, ya que su padre y hermana realizan prácticas ligadas a la música:

“...y mi papá se dedica a la música así que a partir de él... él igual me dio ese empujón. Mi papá me dio como empujón constante como para reconocer mi talento. (¿A qué se dedica él?) Él es cantante, no es compositor, es... intérprete, imitador y comediante. Él se dedica a imitar a artistas de la nueva ola hispana como lo es el Puma Rodríguez, Juan Gabriel, de hecho, salió en ‘Mi Nombre Es’ y es como muy conocido en Chile e internacionalmente por ser el imitador de Juan Gabriel...”

“Mi hermana mayor cuando se metió al liceo en la media se metió como al conjunto folclórico del liceo y ahí conoció a alguien que la llevó a otro conjunto que era como un conjunto folclórico comunal como de la comuna de Quilicura, se llamaba las voces de Quilicura, ella empezó a cantar ahí y me llevó como un ensayo y como yo tenía dotes como para la danza fui bailarina ahí y aprendí harto de folklor chileno”

Por otra parte, Bárbara también ha practicado otras áreas de las artes, como la fotografía y la danza:

“Fui bailarina e igual estuve como en estas... como festividades comunales para el dieciocho... hubo un tiempo de mi vida que igual le di harto a la fotografía entonces era una foto hecha por mí, que me gustaba”

1.3.2 Discurso del proyecto musical gestionado por el productor

En la entrevista llevada a cabo con Bárbara se pudo obtener la siguiente información respecto a las ideas que dan cuenta del sistema de representaciones que posee la productora y que guían su proyecto:

- Música en general, e ideas plasmadas en letras y sonidos del proyecto:

La música ha sido un aspecto importante en la vida de Bárbara, lo cual puede ser visto en las diversas agrupaciones musicales en las que ha participado desde temprana edad:

“Sí, en varias... me he acordado harto últimamente de cuando estuve en un taller de rock en octavo básico que fue como la primera instancia donde pude compartir la musicalidad y después cuando entré al colegio también estaba con amigos y mi pareja en ese entonces como que... éramos todos de la misma ‘volá’, entonces como lo que salía era una cosa que para nosotros era muy ‘bacán’, y la banda que tuvimos como que duró un par de meses porque como terminé con mi, en ese entonces, pareja como que la banda no iba a seguir siendo lo que fue conmigo, se transformó en una cosa como que al principio era como medio post punk, un poco emo, alternativo, Lo-Fi, la ‘weá’ se volvió un grupo de math rock sin mí... igual la banda de ellos, lo que se transformó después de mi salida fue una ‘weá’ buena... ellos no siguen, estuvieron como dos años creo y después se disolvieron... igual estuve harto tiempo en agrupaciones folclóricas o sea como dos y después de eso cuando me salí estuve en un grupo de cueca chora... también estuve en un grupo de como post hardcore donde tocaba teclado...”

Así también, considera que la música es un área artística que le permite plasmar su creatividad, de modo que esta sirve como un registro sonoro que expresa su identidad, ya que ella considera que su creatividad es parte de lo que es como persona:

“Es como un plano donde tú puedes plasmar creativa o intelectualmente lo que piensas o lo que sientes sobre cualquier cosa, en mi caso es un plano creativo dentro de los otros muchos como ramas creativas que tengo donde yo puedo plasmar y registrar lo que ocurre en mi mente con respecto la sonoridad.”

“Creo que una de las cosas que más me mueve como en mi existencia es mi capacidad creativa y poder tener como la base intelectual por así decirlo para poder llevar a cabo esa creatividad es lo que más me impulsa a hacerlo (...) aunque sea una idea muy básica es como importante para mí plasmar y registrar esta creatividad que fluye en mí porque es parte de lo que soy igual... entonces es como eso, mi energía creativa está muy activa casi siempre entonces como... no la puedo perder.”

Entonces, con esta última cita la productora da a entender que la idea central tras su proyecto tiene que ver con la expresión de su creatividad, es decir, la expresión de su identidad. Esto también se relaciona a que considere que el control creativo sea un punto central en su decisión por trabajar de forma DIY, ya que poder controlar todos los procesos le da la libertad de expresarse de la forma en que ella quiera, lo cual puede ser visto en cómo describe su trabajo musical en bandas:

“me gustaba mi aporte, pero no me sentía cómoda porque no sentía lo que yo plasmaba, como que mi rol no venía desde mí, sino que desde lo que me pedían que hiciera, entonces como que no era tan auténtico para mí lo que fluía musicalmente o sea en mi parte al menos”

Por otra parte, la productora describe su música como expresión de ideas sobre la melancolía, la tristeza y la oscuridad que pueden sentir los humanos, lo cual lo relaciona al tipo de sonidos que ella crea en sus producciones, lo que quiere decir que considera al sonido como representante de ideas:

“Creo que siempre lo que me ha movido y resonado mucho al momento de imaginarme ciertos sonidos, ciertas atmósferas y sobre todo cuando me brota esta creatividad es como la melancolía, la tristeza y la oscuridad que podemos sentir, no solo yo sino todas las personas, como la oscuridad presente en cualquier aspectos de nuestras vidas y esta oscuridad puede a veces bordear cosas muy lindas igual como lo son viajes mentales, situaciones imaginarias, atmósferas y sobre todo como harta melancolía, siento yo como que me cuesta como no sonar así, a pesar de que he hecho temas no tan ‘dark’ con bases medias hip hop igual tienen un aire melancólico.”

En cuanto a la opinión que tiene Bárbara sobre la música en la actualidad, ella tiene una perspectiva positiva sobre esta, pero también afirma que existen aspectos negativos:

“Siento que hoy en día es como cosa de querer y tú puedes hacer música, onda ya ni siquiera es necesario comprar, por ejemplo, los sistemas y los softwares donde tú puedes hacer música, puedes crackearlos, es cosa de querer y googlear o buscar en YouTube y puedes hacer lo que quieras hacer ‘po’ ‘cachai’... entonces opino que estamos en una época donde la música que tú quieras escuchar la vas a encontrar, existe un poco de todo y eso es como... no es ni bueno ni malo, como que solo existe, si tú quieres escuchar música de hace más de un siglo puede que esté, si tú quieres escuchar música de ahora está, está la popular, está la más ‘under’, lo que sea que tú quieras encontrar va a estar, y entonces como que eso igual siento que es una ventaja porque igual puedes inspirarte a través de lo que ya existe y tal vez a raíz de todo lo que ya existe encontrar lo que te gusta hacer o escuchar, y si no existe puedes hacerlo tú... No es necesaria tanta formación para hacer música, no necesitas estudiar música para hacer música, solo necesitas... como ganas y constancias para... puedes hasta estudiarlo tú mismo, y eso puede ser tan bueno como malo, como que por un lado nos otorga esta amplia gama de... hay mucho material para escuchar, demasiado material para escuchar, pero eso también puede ser malo, hay mucho contenido que puede parecer más de lo mismo, un poco vacío, pero no me gusta ver las cosas como de un extremo u otro, sólo ‘es’, entonces si ‘es’ por mí prefiero verlo desde la mirada positiva.”

Entonces, se puede ver que la productora relaciona el estado actual de la música con las tecnologías digitales de la música y el internet, las cuales considera que han permitido que cualquier persona con la iniciativa de hacer música pueda hacerla, lo que para ella es bueno en cuanto a que hay menos limitaciones económicas, pero es malo en cuanto a que puede que el material que se produce sea de baja calidad por no existir las ganas y constancia necesarias para lograr algo con contenido, ya que de todas formas podrá publicarlo.

Además, Bárbara considera que la música en la actualidad es un bien de consumo, por lo cual la publicidad y los aspectos visuales estéticos son muy importantes para atraer a la gente a su música, lo cual ella considera como negativo porque se desvía de lo musical:

“igual considero que la música hoy en día es un bien de consumo, por lo que eso es un producto quieras o no, entonces si tú quieres que la ‘weá’ tenga una receptividad bacán, igual tienes que ‘darle color’... igual yo me he puesto a considerar que como te dije denante hoy en día existe una paleta enorme de música y tú tienes muchas posibilidades... lo que tú quieras, pero de ahí a lo que eliges escuchar depende igual de eso, de cómo te lo muestren, de cómo te lo presentan, si tiene video o no, de cuál es la imagen de portada, de cómo lo presentan... porque al final todo entra por los ojos, el nombre, la estética, todas esas cosas influyen en el momento en que alguien elige ponerle ‘play’ a tu música... lamentablemente es así.”

- Influencias o referentes para su proyecto:

Bárbara nombra a su padre como influencia para trabajar de forma independiente, además de la “cultura” DIY, dando a entender que el trabajo independiente en general es una parte importante de su vida y algo que la representa como persona:

“Siento... implícitamente mi papá siempre me ha influenciado a ser independiente, a pesar de que lo que hace es muy distinto a lo que hago yo, siempre ha sido independiente, entonces como yo misma buscar qué hacer, como yo quiero, cuándo yo quiero, a través del programa que yo quiero... pero igual supongo que lo indie es como lo que más me representa, como el ‘Do It Yourself’.”

También, la productora nombra a la música Lo-Fi como influencia, pero lo hace en función a que ella tiene un equipo de bajo presupuesto, por lo que el haber conocido el Lo-Fi la hizo sentir adecuada para crear música con esos materiales:

“y el Lo-Fi me hacía sentir como adecuada para poder crear porque al final no era necesario tener una interfaz, no era necesario tener como ninguna herramienta más poderosa, mi teléfono no más ‘po’ y así poder plasmar cualquier idea que a mí se me ocurriera. El Lo-Fi es como más cercano, más personal”

1.3.3 Prácticas llevadas a cabo por el productor para la concreción de su proyecto musical

- Procesos de adquisición de conocimientos y softwares:

La productora aprendió a usar el teclado musical a través de su hermana y en clases de música en su colegio de enseñanza básica. Además, en educación media asistió a un colegio artístico en el cual aprendió lo básico para grabar en el programa Audacity, luego pasando a usar Ableton, el que aprendió a usar en la propia experiencia con este. Esto representa una relación retroalimentaria al ser en la misma práctica con el software donde se adquieren los conocimientos de cómo utilizarlo y, por ende, se adquieren conocimientos sobre producción que no tenía previamente:

“Mis primeros indicios para saber cómo registrar mi creatividad musical fue en el colegio, estudié en el Colegio Artístico Salvador, donde tuve un ramo de recursos tecnológicos y ahí me presentaron el programa que me ha salvado muchas veces que se llama ‘Audacity’ y ahí aprendí a importar grabaciones ya hechas o a grabar en el mismo momento y saber cómo modificar ese sonido, como a cortar, como cuadrar y hasta ‘loopear’ análogamente sonidos. (¿Y hasta el día de hoy usas Audacity?) Sí, eso sí ahora aprendí a ocupar un DAW, el ‘Ableton’. Había conocido el ‘Fruity Loops’ antes, pero encontré que era demasiado, así como que me abrumaba tanto contenido y no sabía cómo ocuparlo.”

“(sobre el DAW Ableton) Porque lo sentí más práctico e intuitivo, y permanecí en él porque cuando lo bajé para probarlo me gustó al tiro y me pude desenvolver al toque, como que no me costó nada cacharle la ‘maña’ (como funciona), entonces fue muy cómodo, muy cómodo e intuitivo, simplemente esa weá hizo quedarme ahí y no querer indagar en nada más”

Por otra parte, para promocionar ha aprendido desde su propia experiencia en su negocio independiente de productos naturales (el cual lo gestiona por Instagram), además del estudio de otros músicos y productores que comparten su música a través de internet:

“porque igual ahora que he crecido y me mantengo en estos negocios como donde he aprendido marketing, yo no lanzo esos tracks con promoción o como con suspenso, así como ‘este día voy a lanzar este track’, no... hago la canción, la comparto, y cuando la comparto la publico en una historia, así como ‘hice esta weá, si quieren la escuchan’, como muy impulsivo igual... eso igual me trajo conflictos conmigo misma porque no recibía la audiencia que esperaba en comparación con otras personas... como que igual he caído en lo de compararme con otros seres, pero después de darle un par de vueltas me di cuenta que era por eso, porque yo no me daba como el color suficiente como para compartirlo igual, y eso es lo que quiero empezar a hacer, para ya darle más suspenso cuando voy a compartir algo que hice... menos impulsividad y más planificación para que tenga mejor receptividad”

En cuanto a los softwares, la entrevistada dice que hasta ahora solo ha usado Ableton con los plugins que trae este. Este DAW lo descargó crackeado:

“Tengo el Ableton crackeado, no me he bajado plugins, pero sí ocupo”

- Procesos de composición y producción musical:

En cuanto a la composición, Bárbara dice:

“si se me ocurre algo lo registro para cuando esté en esa ‘volá’ de crear. (¿Entonces tiene que ver más con tu personalidad la parte creativa?) Sí, de hecho, la mayoría de mis temas y de mis composiciones ya más como elaboradas han funcionado así, como que se me ocurre una idea, la registro, pasa un tiempo ‘x’, ningún promedio en especial, y la vuelvo a escuchar y se me ocurre otra cosa y ahí voy como complementando a su ritmo, nunca es como todo de una, siempre es tomándome mi tiempo y mi ritmo.”

“que hay periodos en los que no se me ocurre nada y hay periodos donde tengo ideas con cualquiera ‘weá’ que escucho en la calle entonces trato de no perderlo a medida que me voy acordando igual, por ejemplo si se me ocurre una idea, una melodía, la grabo con el celular como para usarla después a pesar de que mi proceso creativo no esté en el ahora igual lo reservo para cuando sí esté.”

Por lo tanto, su práctica de composición se basa en grabar ideas inmediatamente en su celular a medida que se le ocurren, para luego trabajarlas en su computador cuando esté inspirada. Esta forma de trabajar la composición tiene como requisito material la existencia de las tecnologías digitales. Sin la existencia de estos equipos que permiten la grabación instantánea, no podría ir guardando ideas para trabajarlas en otro momento, por lo que es una práctica que representa una transformación en las formas de crear música propiciada por las tecnologías digitales, lo que implica que sea un efecto de la existencia de estas.

En cuanto a la producción, Bárbara dice:

“Ahí es cuando yo digo ‘ya, voy a musicalizar’ y me siento, escucho grabaciones que he hecho, proyectos que he dejado a medias, y ya como ha pasado tiempo, estoy en otra ‘volá’, lo escucho y lo escucho con otro oído y otra mentalidad, y ahí es cuando

se me ocurren más cosas, entonces empiezo a registrar lo que se me va ocurriendo como para añadirle a lo que quizás ya en un principio elaboré hace ya mucho tiempo...”

“no siempre me gusta el mismo sonido, entonces dependiendo de cómo yo me siento, dependiendo de lo que se me ocurre, voy modificando parámetros, y eso es lo que me gusta de la música electrónica, que tú puedes ir modificando en el mismo momento que incluso vas tocando, y eso me representa totalmente”

Ambas prácticas descritas anteriormente sobre composición y producción se relacionan directamente con su idea central tras el proyecto, ya que Bárbara considera que estas formas de componer y producir permiten expresar su creatividad de mejor forma porque puede guardar ideas para trabajarlas completamente cuando está inspirada, es decir, cuando se siente más creativa. Además, expresa que la producción se basa en ir experimentando con las funciones de sus dispositivos digitales musicales para lograr un sonido que la represente en ese momento.

Por otra parte, la productora afirma que ha colaborado con más personas en este proceso, lo cual le parece una práctica positiva para complementar la creatividad:

“en lo que ha sido mi proceso solista por así decirlo yo igual he sentido ganas de componer colectivamente, como que eso igual me ha gustado, lo he hecho otras veces y me gusta, es bacán, pero... como un poco de ambas como que a veces me gusta estar sola pero a veces también como que anhelo esta como... ‘oh se me ocurrió esto’ y otra persona ‘oh sabís que escuché esto y se me ocurre esta otra weá’ y se complementa y suena algo muy bacán y así como una retroalimentación constante, eso es muy gratificante y como que igual me gusta también mucho.”

- Procesos de publicación, distribución y promoción:

“Hasta el día de hoy es cosa de yo producir el track, sentirlo concreto y compartirlo, así de manera casi inmediata, porque de alguna forma igual soy un poco impulsiva para la cuestión, entonces como que sin mayor ganas de decorarlo más, o dejarlo perfecto... igual es como ‘loco hice esta weá, escúchalo’, porque igual mi proyecto no es nada formal, es como la encarnación de algo que es necesario, como mi lado creativo sonoro, pero estoy en plan de hacer un proyecto más serio, más pensado, donde el proceso cuando yo vaya a promocionar cualquier tipo de material sea de una manera más calmada, más planificada también, para que funcione de manera más óptima, como que estoy en proceso, había funcionado de tal manera antes pero que quiero que funcione de otra forma igual.”

De esta cita, y relacionándolo con los procesos de adquisición de conocimientos sobre promoción, es posible ver que la productora ha tenido problemas con el proceso de promoción del material. Aunque ya ha identificado lo que no ha funcionado: no tener una estrategia clara.

Además, Bárbara se ha asociado con una organización musical autogestionada de dos amigos de ella, por medio de la cual publicó un álbum en Bandcamp, materializó su música

en cassette y tocó en vivo con otras personas (véase anexo 2 para ver fotografía de presentación en vivo):

“como que yo sé que hice ese cassette gracias a unos amigos que tienen una organización independiente de la cual yo he participado, gracias a esa organización yo he tocado en vivo, esa organización se llama ‘Irán Wym Organización’, y es como esa organización la que ha organizado las tocatas, ha organizado el sello discográfico... un día dijeron ‘queremos hacer un festival donde en el festival se haga lanzamiento de varios cassettes al mismo tiempo’ y esos cassettes eran interpretados por su círculo de amigos, entre esos estaba yo, entonces entre lo que es el hazlo tú mismo, ‘hagámoslo po’... si ellos dentro de la autogestión, el ser autodidactas se consiguieron las herramientas para poder grabar los cassettes por ellos mismos y me contactaron a mí, ‘queremos que tú igual seas parte de esto que quiero hacer’, entonces igual fue una colaboración, para mí eso más que como un trato o intercambio, es una colaboración, porque yo pongo el contenido creativo, la puesta en escena, pero ellos también me dieron copias en cassettes, la posibilidad de que mi disco estuviera en digital en Bandcamp, aunque las ganancias son para ellos igual yo lo tengo ahí en Bandcamp...”

1.3.4 Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor para la concreción de su proyecto musical, y significados y representaciones que asocia a estas

- Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor en su proyecto: Estos serán divididos en físicos y en virtuales: (Véase entrevista en anexo 1, ya que esta información es recopilada durante toda la entrevista)

i. Dispositivos digitales físicos:

- Notebook (no especifica modelo)
- Interfaz Behringer
- Monotron Korg
- Micrófono Shure dinámico
- Celular como grabadora de audio para usar directo en la mezcla
- Teclado musical MK con adaptador MIDI

ii. Dispositivos virtuales:

- DAW: Ableton
- Editor de audio: Audacity
- Instrumentos virtuales (plugins): Hydrogen

- SoundCloud

- Redes sociales: Instagram

- Representaciones y significados que el productor asocia a las tecnologías digitales de la música y el internet que utiliza:

Para partir se tratarán las ideas sobre su equipamiento en general, es decir, tanto físico como virtual.

En cuanto a esto, la entrevistada demuestra ser consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet tienen un rol principal en la conformación de su proyecto. Aun así, si no existiese el internet o los dispositivos digitales esenciales para un Home Studio, haría música en estudios:

“Básicamente todo, como si no fuera por esos sistemas o esas redes yo no podría ni componer, no podría ni publicar ni promocionar nada de lo que hago, básicamente es la base de toda mi difusión y mi forma de registrar... Igual podría hacer música sin estas plataformas ya que gracias a la vida me gusta lo análogo, igual me gustan los cassettes por ejemplo, y también he sabido lo que es grabar en estudio, sé lo minucioso que es, la paja que es, y si eso requiriese para mí el plasmar mi sonoridad lo haría ‘cachai’... como que cero atado con grabar parte por parte todas las cosas.”

Por otra parte, Bárbara da a entender que ha generado una significación de las tecnologías digitales de la música y el internet en cuanto a ser herramientas que le permiten trabajar bajo sus propias estructuras y características como persona, es decir, permiten que los procesos de creación, producción, distribución y promoción musical se adecuen a su identidad, la cual es descrita por ella como una “personalidad cíclica, del momento, cambiante e inestable”, lo que asemeja a la forma en que lleva a cabo esos procesos.

En cuanto a la composición, las citas representativas de esta significación son:

“Muy del momento, muy inestable igual... como que he pasado periodos donde no grabo ni se me ocurre nada, y después se me ocurren varias cosas y como que voy compilando lo que es como ideas no más a medida que se me van ocurriendo, de hecho es como muy yo, yo en sí soy muy como ya te dije cíclica, inestable, y lo mismo con la creatividad, a veces se me ocurren muchas cosas todo el tiempo y después paso a otro momento en mi vida y no se me ocurre casi nada, entonces es como que va de la mano conmigo... entonces si se me ocurre algo lo registro para cuando esté en esa ‘volá’ de crear. (¿Entonces tiene que ver más con tu personalidad la parte creativa?) Sí, de hecho, la mayoría de mis temas y de mis composiciones ya más como elaboradas han funcionado así, como que se me ocurre una idea, la registro, pasa un tiempo ‘x’, ningún promedio en especial, y la vuelvo a escuchar y se me ocurre otra cosa y ahí voy como complementando a su ritmo, nunca es como todo de una, siempre es tomándome mi tiempo y mi ritmo.”

“Hay periodos y periodos, a veces me fluye más vívidamente que otras veces... yo igual en sí soy muy cíclica, entonces como que hay periodos en los que no se me ocurre nada y hay periodos donde tengo ideas con cualquiera cosa que escucho en la calle, entonces trato de no perderlo a medida que me voy acordando igual, por ejemplo, si se me ocurre una idea, una melodía, la grabo con el celu como para usarla después a pesar de que mi proceso creativo no esté en el ahora igual lo reservo para cuando sí esté. (¿Entonces cuando te llegan esas ideas tú las grabas para luego trabajarlas más?) Sí, cuando siento que la idea es como potenciabile la registro, así ya sea con el celu tarareándola y ahí si puedo y estoy como con tiempo, estoy en mi casa con mis instrumentos, mis herramientas, la registro como más formalmente...”

Por lo tanto, esta significación se relaciona con la idea de inmediatez que otorga la grabadora portátil (celular), ya que en el momento en que se le ocurre una idea puede grabarla al instante, evitando que esa idea se le olvide, lo cual es importante debido a que ella explica que su creatividad no está siempre.

En cuanto a la producción de sonidos, la cita representativa de esta significación es:

“(¿Y qué te gusta tanto de los sonidos electrónicos, sintetizados y como toda esa rama?) ... la posibilidad de modificar el sonido, yo soy una persona muy mutable en sí, cambiante, como que no siempre me gusta el mismo sonido, entonces dependiendo de cómo yo me siento, dependiendo de lo que se me ocurre, voy modificando parámetros, y eso es lo que me gusta de la música electrónica, que tú puedes ir modificando en el mismo momento que incluso vas tocando, y eso me representa totalmente.”

Esto quiere decir que Bárbara considera a las tecnologías digitales musicales como herramientas que permiten experimentar con el sonido que se está creando y a través de esto generar un sonido que represente a su persona en ese momento, ya que esa expresión de su creatividad es representante de su identidad.

En cuanto a la publicación y promoción de su proyecto, la cita representativa de esta significación es:

“varios de los tracks que tengo en mi SoundCloud los he lanzado como de manera como un poco impulsiva (risa), así como ‘oh esta buena esta idea, quiero compartirla’ y la comparto, sin más preámbulo, sin una visión como más de producto, porque igual ahora que he crecido y me mantengo en estos negocios como donde he aprendido marketing, yo no lanzo esos tracks con promoción o como con suspenso, así como ‘este día voy a lanzar este track’, no... hago la canción, la comparto, y cuando la comparto la publico en una historia así como ‘hice esta weá, si quieren la escuchan’, como muy impulsivo igual... eso igual me trajo conflictos conmigo misma porque no recibía la audiencia que esperaba en comparación con otras personas... como que igual he caído en lo de compararme con otros seres, pero después de darle un par de vueltas me di cuenta que era por eso, porque yo no me daba como el color suficiente como para compartirlo igual, y eso es lo que quiero empezar a hacer, para

ya darle más suspenso cuando voy a compartir algo que hice... menos impulsividad y más planificación para que tenga mejor receptividad”

Por lo tanto, esta significación, al igual que la de composición, se relaciona con la idea de inmediatez, en este caso del internet, ya que permite compartir música al instante en que se tenga una canción lista, o en cualquier momento que se le ocurra al productor, a lo cual Bárbara relaciona con su personalidad en cuanto a ser impulsiva, es decir, el internet le acomoda a esa cualidad de ella.

i. Dispositivos digitales físicos:

En cuanto las significaciones particulares a los dispositivos digitales físicos, la productora considera que su material es de baja calidad o precario:

“Humilde (risas)... ni siquiera tengo un MIDI, ‘cachai’... tampoco es pobre, pero es humilde... no sé qué más decir respecto a eso, es un DAW crackeado, un computador que ni siquiera tiene una tarjeta de sonido apta para que el Ableton no se colapse, porque hay temas que yo he desarrollado en el Ableton y la ‘weá’ como que se ‘crashea’ (deja de funcionar) así mal... 130% en la CPU, así oh no, me da pena, lo paro altiro y ‘ah ya’, tengo que exportarlo primero y ahí escucharlo porque si no me da miedo que mi PC exploté ‘po’ ‘weón’... no es como lo más pobre del mundo, pero igual es humilde, ni siquiera tengo un MIDI... lo más bacán que tengo es un micrófono, el Monotron de Korg, pero ya tiene como cuatro años y como que si no tiene pilas nuevas la ‘weá’ funciona más o menos, y tiene como una pura entrada de sonido y si se echa a perder ‘cagai’...”

Por esta misma significación, la productora relaciona a su equipamiento físico al Lo-Fi, ya que:

“el Lo-Fi me hacía sentir como adecuada para poder crear porque al final no era necesario tener una interfaz, no era necesario tener como ninguna herramienta más poderosa, mi teléfono no más ‘po’ y así poder plasmar cualquier idea que a mí se me ocurriera. El Lo-Fi es como más cercano, más personal.”

Por lo que Bárbara al conocer la música y las ideas del Lo-Fi pudo justificar y acomodar en su discurso el uso de este equipamiento, de modo que se pudo sentir conforme y segura con las creaciones que hace a través de estos dispositivos, además de apoyar a través del Lo-Fi la idea de expresión de su creatividad e identidad, por la significación pública de este concepto que trata sobre un tipo de sonido más personal.

ii. Dispositivos virtuales:

Bárbara significa al internet como un medio para expresar su identidad, específicamente por las redes sociales:

“puedo manifestar cualquier tipo de pensamiento o emoción... yo, personalmente hablando, ocupo el internet para eso, para poder hacer saber, o para poder plasmar,

o expresar lo que siento, yo soy una persona que se muestra tal cual como es... entonces yo en internet puedo subir 'weás' llorando, o cosas con rabia o lo que sea por lo que esté pasando en el momento... y es más que nada un medio por el cual puedo expresarme..."

Además, la productora significa y valora positivamente al internet por ser un espacio de compartimiento público de contenido de todo tipo, entre ellos softwares crackeados, información sobre músicos y música para reproducir gratuitamente, siendo la siguiente cita representativa de esto:

"Siento que hoy en día es como cosa de querer y tú puedes hacer música, onda ya ni siquiera es necesario comprar, por ejemplo, los sistemas y los softwares donde tú puedes hacer música, puedes crackearlos, es cosa de querer y googlear o buscar en YouTube y puedes hacer lo que quieras hacer 'po' 'cachai'... entonces opino que estamos en una época donde la música que tú quieras escuchar la vas a encontrar, existe un poco de todo y eso es como... no es ni bueno ni malo, como que solo existe, si tú quieres escuchar música de hace más de un siglo puede que esté, si tú quieres escuchar música de ahora está, está la popular, está la más 'under', lo que sea que tú quieras encontrar va a estar, y entonces como que eso igual siento que es una ventaja porque igual puedes inspirarte a través de lo que ya existe y tal vez a raíz de todo lo que ya existe encontrar lo que te gusta hacer o escuchar, y si no existe puedes hacerlo tú... No es necesaria tanta formación para hacer música, no necesitas estudiar música para hacer música, solo necesitas... como ganas y constancias para... puedes hasta estudiarlo tú mismo..."

Esto puede estar relacionado al discurso de la democracia tecnológica que explica Andrade et al. (2005), ya que en las palabras de la productora vemos que considera que el compartimiento público de softwares, música y conocimientos, genera mayor nivel de acceso a conocimientos y otras tecnologías, indicando un mayor bienestar social y desarrollo.

Por otra parte, Bárbara significa y valora positivamente al internet por ser un espacio para publicar música de forma gratuita y que, por lo tanto, facilita su difusión. Además, esto lo relaciona a que sea un espacio de publicación libre, es decir, sin un filtro que juzgue lo que se va a publicar:

"Un canal que facilita mi difusión, yo sé que si no existiese el internet igual habría personas que se interesarían en escuchar lo que yo hago, pero lo que da el internet es la posibilidad de escucharme sin pagar nada, sin gastar nada más que esos tres o cuatro minutos o cinco minutos o siete en escucharme"

"El internet es un canal, básicamente el canal por el cual yo puedo difundir, yo puedo presentar, difundir lo que sea que yo quiera, es eso, es solo un canal."

1.4 Caso 4: Nicole

- Nombre: Nicole (solo permite que se exponga su nombre de pila)
- Edad: 25
- Comuna: Las Condes
- Nombre de sus proyectos musicales: Prefiere mantenerlo anónimo
- Género musical con el que identifica sus proyectos: Ambient, New Age, Synth Pop y Dream Pop

La productora manifestó previo a la entrevista que prefiere mantener sus proyectos musicales de forma anónima, por lo que no se dará el nombre de estos ni los enlaces a sus redes sociales. No informó las razones específicas de esta decisión, pero aceptó dar su nombre de pila, ya que este no es expuesto en sus proyectos.

Nicole ha publicado un álbum de siete canciones, un EP²⁵ de cuatro canciones, y tres canciones a modo de singles que no están incorporadas en el álbum ni en el EP. Su publicación más antigua data del año 2013, cuando ella tenía dieciocho años.

En cuanto a la entrevista, esta se llevó a cabo presencialmente en un parque cercano a la casa de la entrevistada.

1.4.1 Perfil Sociocultural del productor

La entrevista realizada a la productora dio como puntos centrales las siguientes ideas sobre su perfil sociocultural:

- Ocupación y educación: Ingeniera comercial en empresa de informática y estudiante de tecnología en sonido.

“Bueno, ahora estoy estudiando sonido, tecnología en sonido, y también trabajo para una PYME de informática de TI, y eso es lo que hago actualmente.”

“El año pasado me titulé de ingeniería comercial, en la Diego Portales.”

Por lo tanto, la entrevistada no realiza la producción musical como ocupación principal en su vida, sino como una entre otras que realiza a la par, pero el hecho de que esté estudiando tecnología en sonido da cuenta de un interés más profundo por ello, lo cual lleva a que esto tome mayor relevancia que su carrera profesional que le da el sustento económico, como se puede ver a continuación:

“como que el estudio de algo por un tiempo prolongado igual provoca que convivas con eso cachai, como que se forma una perspectiva en tu vida y yo creo que igual ya estaba chata de tener que soportar una carrera que no me gustaba cachai, como que

²⁵ Compilado musical de máximo cinco canciones.

la ansiedad por querer estudiar algo relacionado al sonido o a la música me entusiasmaba mucho.”

- Razones para trabajar de forma DIY en la música:

La productora informa como razón principal el control creativo que supone el trabajo DIY en la música, al ser ella la que tiene el control de todos los procesos involucrados, lo cual considera importante porque cree que la música es un medio de expresión de su intimidad, es decir, de sí misma:

“lo que más me motiva de eso es tener la independencia creativa en todo el proceso, porque siento que igual es algo como... la música en general para mí representa expresar algo súper íntimo, como un sentimiento o una sensación que viene muy de adentro tuyo y eso igual como que compartirlo con alguien es bonito, pero hacerlo tú mismo igual como que tú tienes toda la decisión en el proceso, como que no te ves coartado a tener que dialogar tu decisión, y eso es algo que me gusta mucho también...”

- Acceso y uso de tecnologías digitales e informáticas de la música y el internet, y ambiente musical en el que se ha desarrollado:

La productora tuvo acceso e interés por el computador y el internet desde su infancia, debido al gusto de su padre por la tecnología y la creación por él mismo de esta, lo cual influenció a Nicole para generar también gusto por las tecnologías en general y por el “hazlo tú mismo”, como se puede ver a continuación:

“Yo creo que, desde los dos, tres años tal vez... porque mi papá siempre estuvo muy involucrado con la tecnología y como con el avance tecnológico, entonces como que él desde igual chico estuvo interesado en comprarse aparatos y ‘cositas’ al respecto y eso hizo que igual tuviéramos computador a muy temprana edad... (Si tu papá era el que tenía ese tipo de cosas ¿a ti te enseñó a usarlas?) Mi papá fue como el impulsor de mi gusto por la tecnología tal vez, porque a él igual le gusta ‘caleta’ la electrónica, entonces como que en mi casa desde muy chica tenía aparatos electrónicos muy de cerca y yo veía como él soldaba cosas y hacía como ‘aparatos’ y creaba mini robots y cosas así, y eso a mí me llamaba mucho la atención... como el funcionamiento de las cosas... yo creo que eso fue porque quise como hacer las cosas yo misma, porque fue como un ejemplo, en ese entonces pequeña igual lo vi hacer cosas con sus manos específicamente, soldar o cosas así, o metido en el computador igual, y de alguna forma eso se instauró en mi mente y aparte que no sé igual siempre lo vi estando en YouTube desde muy chica y eso igual como se me anduvo ‘pegando’ un poco...”

Además, Nicole tuvo acceso e interés por la música desde su infancia, lo cual también se relaciona a la influencia de su familia nuclear:

“voy a empezar a hablar harto de mi papá porque él ha sido como el que ha fomentado ‘todo’ mi interés por la música y la tecnología, que igual se vincula caleta

con todo lo que te voy a contar. Bueno al principio mi papá cuando estaba trabajando como que con sus amigos se conseguían compilaciones de CD de lo que estaba sonando en esa época, como en los 90, recién en Chile estaba llegando como la nueva ola, el 'New Wave' (...) como que el panorama cuando éramos chicos con mi hermano era bailar, escuchar música y bailar... y también pasaba mucho que viajábamos como familia al norte (Antofagasta) pero con toda mi familia, entonces mi papá llevaba esos discos, entonces para nosotros igual era como escuchar a cada rato todo el rato esa música..."

Por otra parte, la entrevistada también practica otras áreas de las artes, específicamente la fotografía analógica y digital, lo cual fue dicho fuera de entrevista y pudo ser constatado a través de su Instagram.

1.4.2 Discurso del proyecto musical gestionado por el productor

En la entrevista llevada a cabo con Nicole se pudo obtener la siguiente información respecto a las ideas que dan cuenta del sistema de representaciones que posee la productora y que guían su proyecto:

- Música en general, e ideas plasmadas en letras y sonidos del proyecto:

Para Nicole, la música en general es un aspecto muy importante en su vida y la significa como una compañía emocional:

"empecé a meterme más como en la música y querer más como explorar más como... y en verdad, como querer indagar más, darme cuenta de que en verdad era algo importante en mi vida implicó haber estado en situaciones en las que requería de alguna forma olvidarme de la realidad 'cachai' y la música como que formó igual un como algo importante en esos momentos, como de olvidarme de cosas que no quería como seguir pensando tal vez, o incluso como ayudarme a sentirme más como acogida estando sola, como que en ese sentido la música como que me ayudó como a sentir mucha compañía como en los momentos que... en los momentos más difíciles"

Esto se complementa con que Nicole considere que hacer su música es una forma de expresar sentimientos, siendo el producto de esto una representación de su intimidad, es decir, de su persona:

"para mí representa algo como súper íntimo... o sea yo haciendo música la veo de esa forma, como encontrar de alguna forma con un sentimiento que quiero indagar o explorar y encontrar sonidos que emitan esa sensación y luego como exponerlo al mundo, para mí tiene mucho que ver con mi intimidad, mostrarle al mundo lo que estaba sintiendo en ese momento es algo como súper, no sé, sentirme un poco desnuda, pero es una sensación como muy acogedora..."

Por ende, la productora considera que los sonidos son representaciones de ideas y sentimientos, y para que su intimidad se exprese en estos debe explorar sonidos en busca

de los que ella crea que emitan de mejor forma el mensaje, lo cual también se puede ver a continuación:

“hacer música empieza como siempre por alguna emoción o algún sentimiento que se expresa fuertemente, eso desencadena querer hacer música... se siente esta sensación o sentimiento y me siento y empiezo a explorar sonidos”

Además, Nicole cree que la expresión de su intimidad se relaciona directamente con que trabaje de forma DIY y pueda tener el control creativo de todos los procesos del proyecto:

“lo que más me motiva de eso es tener la independencia creativa en todo el proceso, porque siento que igual es algo como... la música en general para mí representa expresar algo súper íntimo, como un sentimiento o una sensación que viene muy de adentro tuyo”

Teniendo en cuenta las citas anteriores, la productora realiza la siguiente definición discursiva de su proyecto:

“Yo creo que lo principal de todo, o mi sentido por querer hacer música, igual se relaciona mucho con un proyecto personal que vengo pensando desde hace mucho tiempo que es como la exploración sonora, y que tiene mucho que ver con haber empezado a estudiar sonido, querer saber cómo funciona el sonido, cómo poder emitir sonido de distintas formas, bueno en ese sentido como que mi música yo creo que tiene como un aspecto como más ambiental, como de crear atmósferas o juntar texturas que hagan un sonido envolvente, y más que como cantar letras o algo así, me gusta más la ‘volá’ de las texturas, generar texturas o generar sensaciones a través del sonido... y eso es algo que me llama mucho la atención, que me motiva a investigar más cómo explorar sonoramente.”

“es básicamente yo queriendo indagar sobre los sonidos... no pienso así como antes lo que voy a emitir, previo a hacerlo. (¿Tus sentimientos del momento se ven expresados en la forma en que estás experimentando con tu equipo?) Claro, tiene mucho que ver con la experimentación, no hay algo premeditado.”

Por lo tanto, es posible ver que la idea central tras el discurso de su proyecto es la exploración y experimentación sonora, lo cual es entendido por ella como una forma más íntima de encontrar sonidos que emitan las ideas o sentimientos que quiere expresar. Entonces, se puede ver que su discurso se relaciona directamente con las tecnologías digitales musicales.

Por otra parte, la entrevistada tiene la siguiente opinión de la música en la actualidad:

“Creo que actualmente se han dado la posibilidades tal vez... quizás no actualmente porque hace cinco años igual es distinto a lo que está pasando ahora a nivel de tecnologías e internet, interconectividad, porque por ejemplo las plataformas de streaming eran totalmente... como que casi no existía el streaming hace cinco años, y eso ha hecho que la gente escuche la música de forma muy distinta, que la

consume de forma distinta, y permite a las bandas poder hacer el proceso del 'Do It Yourself' mucho más cercano, hacer la publicidad y la promoción, como que esté en la palma de tu mano...permite que cada uno pueda hacerlo y que solamente estén las ganas para querer iniciar algo"

Entonces, se puede ver que la productora relaciona el estado actual de la música con las tecnologías digitales de la música y el internet, las cuales cree que han acercado los procesos de producción musical y la música en general a las personas, de modo que cualquier persona con la iniciativa de hacer música pueda hacerla.

- Influencias o referentes para su proyecto:

Nicole nombra como influencias y referentes para su proyecto a artistas que experimentan sonoramente con sintetizadores y a movimientos y artistas ligados a la producción DIY.

"mi interés fundamental ha sido el cambio de década del 79 al 80, que es el inicio del sintetizador, como la exploración sonora 'cachai', y por eso como para meterme más en ese mundo"

"(¿En qué te has influenciado para llevar a cabo tu proyecto como músico? Y ¿Cómo has conocido esas influencias?) Yo creo que todo se basa en la música experimental, porque igual la exploración sonora tiene que ver con experimentar 'po'... así que una de las primeras personas que se me viene a la mente es Brian Eno, siento que él igual ha sido un gran impulso a querer explorar como más allá, los límites del sonido 'cachai', y yo creo que todo partió por mi adicción al New Wave, como a la música ochentera..."

"me motivó mucho, como a querer como incluso hacer maquinitas, como a ya empezar a investigar de la síntesis del sonido, y eso igual se fomenta por mi gusto al New Wave, como al cambio de década del 79-80 cuando empezaron a surgir los sintetizadores, me motiva mucho como ese sonido digital que empezó como a emerger, y empecé a cachar como todo el tema de los sintetizadores y me gustó mucho, entonces como eso igual me motivó a querer construirlos yo misma, como a querer experimentar esa sensación de estar como haciendo yo una cosa y poder materializar como un sonido, me llamaba mucho la atención"

Relacionado a lo anterior, la productora define el género musical de su proyecto en base a estilos musicales donde predominan los sintetizadores y la edición digital:

"Obviamente me catalogo más como música ambiental, New Age, igual muy relacionado con el Synth Pop y al Dream Pop"

1.4.3 Prácticas llevadas a cabo por el productor para la concreción de su proyecto musical

- Procesos de adquisición de conocimientos y softwares:

Previo a sus estudios de tecnología en sonido comenzados este año, la productora comenzó su formación en instrumentos musicales desde temprana edad y a través de internet, específicamente YouTube:

“Todo partió cuando estaba chica, cuando partí aprendiendo piano por YouTube, como que lo que hacía era aprenderme canciones que me gustaran mucho en ese momento y ver tutoriales de cómo se tocaban, como que nunca me formé realmente en teoría musical, solamente copiaba lo que se hacía en el piano, y así fue cómo me iba sacando las canciones y en ese momento ni cagando hacía música porque igual era pequeña... (¿Qué edad?) En séptimo básico más o menos, como doce o trece... y yo creo que esos fueron mis primeros acercamientos... igual el colegio me acercó a la música un poco, como a comprarme los instrumentos, como la guitarra... (¿Dónde aprendiste a tocar guitarra?) Todo de internet, YouTube. Tampoco tuve como estudios formales, como que todo ha sido muy autodidacta, desde chica he tocado instrumentos basándome... aprendiendo por internet, por YouTube específicamente.”

Además, respecto al conocimiento para producir, Nicole afirmó fuera de entrevista que también había aprendido por YouTube. Esto fue aclarado luego de la entrevista, ya que ella había informado que:

“el hecho de estudiar la carrera era poder lograr eso, no necesitar a alguien para, o no pagarle a alguien para lograr un proyecto musical o exponer algo.”

Con lo cual se refería a lograr algo de calidad profesional, porque ella ya realizaba canciones desde antes de comenzar a estudiar este año.

Además, la productora informa que la práctica con su equipamiento tecnológico le ha permitido adquirir conocimientos técnicos sobre el sonido, lo cual representa una relación retroalimentaria con este:

“las máquinas que tengo me ayudan a comprender el sonido de esa forma porque es síntesis, entonces eso igual me ayuda incluso a entender mucho más cómo funciona una onda...”

Por otra parte, los softwares necesarios para producir los ha descargado crackeados desde internet, lo que responde a una razón económica:

“...tuve que sí o sí descargar una máquina virtual en mi Mac porque tuve el problema de que no podía crackear los programas y no los iba a comprar, claramente, porque no tengo tal dinero y me vi en la obligación de instalar Windows en mi Mac para poder crackear los programas y poder usarlos, porque mi sistema operativo no me permite

los programas que estén crackeados para Mac, en verdad hay muy poca disponibilidad de programas (crackeados) para Mac, como que todo está para Windows, entonces generalmente decidí romper mi pacto con Mac (risas) e instalar Windows, e instalar todos los programas que no podía usar en Mac, y eso... estuve usando hartito el 'Reaper', porque no se paga obviamente, y ahora estoy usando Ableton."

- Procesos de composición y producción musical:

La productora describe su proceso de composición y producción como una práctica de exploración y experimentación con su equipamiento, lo cual es guiado por una idea o sentimiento inicial que quiere expresar a través del sonido:

"Yo creo que todo parte como en el hecho de sentarme a hacer música empieza como siempre por alguna emoción o algún sentimiento que se expresa fuertemente, eso desencadena querer hacer música... se siente esta sensación o sentimiento y me siento y empiezo a explorar sonidos, es lo primero que hago al momento de abrir un DAW"

"para mí representa algo como súper íntimo, como una forma, ósea yo haciendo música la veo de esa forma, como encontrar de alguna forma con un sentimiento que quiero indagar o explorar y encontrar sonidos que emitan esa sensación y luego como exponerlo al mundo, para mí tiene mucho que ver con mi intimidad, mostrarle al mundo lo que estaba sintiendo en ese momento es algo como super, no sé, sentirme un poco desnuda, pero es una sensación como muy acogedora ..."

Esta práctica demuestra una relación retroalimentaria con su material de trabajo, ya que el sonido que le otorga un instrumento al ir manipulándolo de forma exploratoria puede hacer que la productora lo entienda como funcional a lo que quiere representar.

Por otra parte, Nicole ha construido un sintetizador tipo secuenciador y muestra interés por seguir construyendo más, ya que considera esto como parte de la exploración y experimentación sonora, debido a que está creando por ella misma el objeto que le permite generar sonidos, lo cual considera como una forma más auténtica de hacer música. Así, esta práctica pasa a ser parte de su proceso de composición y producción al significarla como parte de la exploración de sonidos, lo cual es la base de estos procesos en su proyecto. Las citas representativas de esto son:

"Al principio, que fue el año pasado, estuve muy interesada en construir mis máquinas y poco menos crear un sintetizador modular así, y me metí a un taller donde hacían maquinitas para emitir ruido, quizás eso fue mi primer acercamiento a las máquinas, y me gustó mucho porque las maquinitas que hice eran como un secuenciador que se conectaba junto como a un motor que podía emitir sonido"

"como experimentar nuevos sonidos y cosas así que salgan a raíz de algo que yo hice, como de máquinas que me interesa caleta construir"

“creo que el proceso de hacer como un dispositivo, o sea como crearlo tú mismo, y ensamblarlo para luego como obtener sonido de eso, es algo que me cautiva mucho... es como emitir sonido de la forma más auténtica que puedas...”

Así también, la productora considera en relación a las prácticas de producción y composición que la falta de recurso monetario puede ser un límite para el tipo de práctica que ella lleva, ya que para explorar y experimentar con sonidos es beneficioso tener muchos dispositivos que le permitan tener más posibilidades para experimentar:

“y las desventajas o los límites que me puede traer tienen mucho que ver con la plata, con el dinero, de no poder conseguir ciertas... dispositivos que me ayuden tal vez a mejorar mi sonido o a generar otros tipos de sonido que me permitan tener más cantidad de elecciones o cosas así en el ámbito sonoro”

Por otra parte, la productora no ha colaborado con más gente, pero sí lo haría:

“trabajaría con gente como haciendo cosas juntos, pero no sé si pagando por eso, porque siento que es algo que yo puedo hacer, entonces igual sería un poco... no tendría sentido, como que pagar no, pero sí colaboraría con gente.”

- Procesos de publicación, distribución y promoción:

La productora afirma que estos procesos son los que más le han costado por temas de confianza y seguridad en sus creaciones, lo cual lo relaciona a su forma de entender la música:

“Yo creo que al menos el proceso de la promoción es lo que más me ha costado, porque siento que el momento en el que estás como listo para exponer tu contenido al público es el momento más difícil, como te contaba antes, para mí el hecho de crear música tiene que ver con algo muy íntimo, y exponerlo frente al público es como desnudarme, entonces siempre intento estar como en confianza en ese momento, primero subir la música a plataformas donde sé que me van a apoyar, como sentir apoyo por parte de gente que tal vez ya ha escuchado parte de mis proyectos antes de obviamente publicarlos, y no sé ‘po’, Instagram ayuda mucho a eso, SoundCloud y Facebook más que nada, ah y YouTube, eso ha sido...”

1.4.4 Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor para la concreción de su proyecto musical, y significados y representaciones que asocia a estas

- Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor en su proyecto: Estos serán divididos en físicos y en virtuales: (Véase entrevista en anexo 1, ya que esta información es recopilada durante toda la entrevista. Además, véase anexo 2 para ver el Home Studio de la productora)

i. Dispositivos digitales físicos:

- Macbook Apple

- Secuenciador análogo construido por la productora
- Sintetizadores análogos Korg Volca Modular, Keys y FM
- Sampler análogo Korg Volca Sample
- Micrófono (no especifica modelo)
- Mixer-Interfaz Mackie
- Guitarras acústica y eléctrica (no especifica modelos)
- Controlador MIDI AKAI MPK 261

ii. Dispositivos virtuales:

- DAW: Ableton
- Instrumentos virtuales (plugins): Sintetizadores Arturia (dicho fuera de entrevista)
- Softwares de edición, mezcla y masterización (Plugins): Waves (dicho fuera de entrevista)
- YouTube
- SoundCloud
- Redes sociales: Instagram y Facebook

- Representaciones y significados que el productor asocia a las tecnologías digitales de la música y el internet que utiliza:

No se hará una segmentación entre los dispositivos físicos y virtuales, puesto que la productora no realiza comentarios separados claramente en función de esta clasificación.

La productora es consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet tienen un rol principal en la conformación de su proyecto, ya que permiten que pueda hacer todo por ella misma:

“permite a las bandas poder hacer el proceso del ‘Do It Yourself’ mucho más cercano, hacer la publicidad y la promoción, como que esté en la palma de tu mano”

“permite que cada uno pueda hacerlo y que solamente estén las ganas para querer iniciar algo, siento que está a la mano de todos poder hacer música, por eso igual hablaba como que tal vez se ha democratizado tanto la música como el hacer música, como que está al alcance de todos, o sea no sé si al alcance de ‘todos’ pero igual el internet ha facilitado eso.”

Por lo tanto, considera que estas han tenido un impacto positivo en la música por fomentar su “democratización”.

Además, para su proyecto en específico estas tienen un rol principal en cuanto al discurso tras éste, ya que la idea central es la exploración sonora a través de su equipo musical digital, el cual es significado por ella como máquinas de exploración sonora, como se puede ver a continuación:

“mis máquinas son especialmente para explorar ‘soniditos’, como para ver como la capacidad que tiene el sonido, como desde un tono puro sacar un tono puro a distorsionarlo, distorsionar su onda y ver como qué es lo que sale de eso, como me gusta en ese sentido...”

Así también, la productora significa las tecnologías digitales musicales como dispositivos que permiten una expresión más íntima de su trabajo y, por ende, que le permiten expresar su ideas y sentimientos de mejor manera, ya que puede hacer todo por ella misma sin que nadie intervenga:

“siento que es como un proceso más íntimo, como de estar mucho más en sintonía con lo que estoy sintiendo en ese instante y las emociones que estoy sintiendo, como que se vincula mucho con eso al momento de estar sola, en cambio cuando estoy, por ejemplo, tocando con más personas, siento que mi estado de ánimo se complementa o se mimetiza de alguna forma con el estado de ánimo que están las otras personas”

Junto a eso, significa las tecnologías digitales musicales que crea por ella misma como dispositivos que le permiten generar sonidos más auténticos y propios de sí misma al ser ella quien crea la fuente del sonido:

“lo veo como algo muy íntimo, como el proceso de emitir un sonido más allá de lo que te puede brindar como una plataforma digital, sentía que era más como natural, como no sé si natural, pero algo como (...) creo que el proceso de hacer como un dispositivo, o sea como crearlo tú mismo, y ensamblarlo para luego como obtener sonido de eso, es algo que me cautiva mucho... es como emitir sonido de la forma más auténtica que puedas”

Por otra parte, Nicole valora los dispositivos análogos por sobre los virtuales porque cree que en lo análogo es posible explorar más sonoramente al tener el objeto material directamente en sus manos, lo cual le permite intervenir físicamente en él:

“...quería como igual explorar más allá de lo que me puede brindar como, no sé, un computador o un celular o dispositivos digitales, y ahí fue cuando más me adentré en el proceso más como análogo, como algo más como donde tú puedes intervenir como tangiblemente, como que siento que igual lo digital no te permite visualizar lo que está pasando detrás, como una caja negra así”

Cabe aclarar que en esta cita la entrevistada nombra como digital a lo virtual.

También, Nicole da cuenta de que las tecnologías digitales musicales potencian su experiencia individual en cuanto a que le permiten ensimismarse:

“el momento que yo me metía a escuchar música, o el momento en que me ponía los audífonos se representaba otra cosa, como que había un cambio en el momento en que me ponía los audífonos y ponía ‘play’, era como meterme en otro mundo, pero en un mundo donde estoy sintiendo lo mismo que estaba sintiendo afuera, pero que no estoy observando, tal vez lo que me hizo sentir mal, como que de alguna forma es como si alguien te estuviera dando un consejo, o diciendo como ‘sé lo que pasaste’, ‘entiendo lo que viviste y lo comparto’, es como ese tipo de sensación”

Esta significación se relaciona a las ideas expuestas anteriormente sobre el trabajo individual en las tecnologías digitales, en cuanto a que estas le permiten a la productora una expresión y trabajo más íntimo, al no haber otras personas que intervengan en este.

Por otra parte, la entrevistada significa al internet y a las tecnologías digitales análogas con la idea de inmediatez, lo cual considera como positivo porque, por una parte, el internet le permite tener una amplia disponibilidad de elementos ligados a lo musical en el momento en que ella los necesite, de modo que en el proceso creativo tiene más alternativas para generar el sonido que logre expresar lo que quiere emitir, y -por otra parte- las tecnologías digitales análogas le evitan entramparse en la organización del proceso creativo al no tener que depender del DAW para componer. Las citas representativas de esto son:

“internet ha generado eso, como que puedas conseguir sonidos extraños o sonidos que no puedo conseguir en mi casa, que no puedo hacer en mi casa, y tener la inmediatez de eso es súper importante en el proceso creativo, siento que eso te fomenta, o no te fomenta, te permite tener mucha más disponibilidad de cosas para tomar decisiones y generar algo que te guste”

“computador y todo eso, pese a que sea rápido, al principio me desmotivaba, abrir un proyecto, buscar los sonidos, no... me gusta mucho la inmediatez, como al estar inspirada empezar a sacar de una y no tener que ofuscarme en procesos de ‘ya tengo que ajustar esto y esto’, como que prefiero tener las máquinas para hacerlo directamente.”

Relacionado a la inmediatez del internet que significa Nicole, es posible identificar que tal representación tiene base en que ella entiende a este como un espacio de compartimiento público de contenido de todo tipo, entre los cuales se encuentran softwares crackeados, música, información sobre músicos, samples, material de aprendizaje de instrumentos musicales y de producción:

“el internet como que ha logrado permitir que las personas suban su contenido y a veces este contenido incluso es como con la intención de compartirlo, usar librerías, encontrar sonidos que por ejemplo aquí no podrías encontrar, hablo igual como extremadamente, como no sé lugar país Chile, no sé, sonidos que no podrías encontrar (habla sobre sonidos ambientales)... siento que igual internet ha fomentado como esa cultura de querer compartir las cosas”

“...partí aprendiendo piano por YouTube, como que lo que hacía era aprenderme canciones que me gustaran mucho en ese momento y ver tutoriales de cómo se tocaban”

“el internet te permite descargar programas y descargar plugins y descargar librerías y descargarlo todo como para poder experimentar haciendo música”

“al internet básicamente, pude explorar mucha más música, y eso fue lo mejor que me pudo haber pasado en la vida (risas)”

“como siempre aprendiendo a través de internet... una herramienta de aprendizaje.”

Por lo tanto, esto quiere decir que la productora significa el internet como una *“herramienta de aprendizaje”*.

Además, ligado al internet como espacio para compartir contenido de todo tipo y como herramienta de aprendizaje, Nicole considera que este es un espacio que permite generar comunidades y conocer gente:

“desde muy chica estoy como vinculada con el internet y siempre tuve ese afán con saber lo que estaba pasando afuera y... claro, creo que tiene que ver con las conexiones que pude generar por internet”

“desde muy chica estuve vinculada en foros y cosas sobre música y me gustaba, me gusta mucho eso, pero incluso creo que me gustaba más antes que ahora... como más existencia de foros... me acuerdo de cuando chica yo era la típica niña que iba a juntarse con... como al fan base de cierta banda, entonces me gustaba mucho la comunidad musical, compartir música con gente era algo que me cautivaba mucho, y es algo que me cautiva... y el internet lo que hizo fue ayudarme a lograr eso (...) el internet facilitó poder entrar a colectivos musicales, como más foros de música y descubrir música de esa forma, por recomendaciones y cosas así... me gustaba mucho... en Facebook igual estuve muy metida estos últimos años en foros de música, como globales en verdad, en donde mucha gente puede estar involucrada así como de todos los países que puedan tener como conexión a internet... entonces encuentro que eso igual ha sido de mucha ayuda, como para abrir más mis horizontes musicales”

2. Ideas principales por objetivos de investigación

En base a la exposición e interpretación de citas de cada caso de estudio realizada anteriormente, las ideas principales por cada objetivo en cada uno de estos casos son:

2.1 Caso 1: Diego de “Coartar Voluntad”

2.1.1 Perfil sociocultural del productor

- El productor es estudiante universitario, lo que implica que la práctica de producción no sea su ocupación principal.
- El productor tuvo acceso e interés por el computador y el internet desde su infancia, no dando mayor detalle sobre esto.
- El productor tuvo un temprano acceso e interés a la música, lo que se relaciona a la influencia de su familia nuclear que también gusta mucho de la música.
- Las razones por las que trabaja de forma DIY tienen que ver con la idea de control creativo y de tiempos, junto con la idea de libertad de expresión.

2.1.2 Discurso del proyecto musical gestionado por el productor

- El productor considera la música como un aspecto muy importante en su vida.
- La música es entendida como parte de su identidad, lo que se ve en cómo el productor usa samples de música que le gusta para “reflejar su persona” en la música, es decir, la música de la cual gusta representa parte de su identidad.
- La música es entendida como un medio para expresar su identidad, lo cual hace a través del sonido y las letras de sus canciones, ya que para el productor estos son contenedores de ideas o sentimientos que representan su “persona”.
- El productor valora de forma positiva que el producto final difiera de la idea inicial con la que empieza sus canciones, lo que representa una forma discursiva de validar las prácticas que lleva a cabo y que se relacionan a la búsqueda y exploración de sonidos en los procesos de composición y producción.
- El productor valora de forma positiva el escenario de la música actual por la experimentación en sonido con tecnologías digitales.
- El productor valora de forma positiva el escenario de la música actual porque considera que existe una creciente competencia que está generando la industria independiente contra las grandes empresas musicales respecto a exponentes musicales.
- El productor entiende la música como un arte público gracias a que las nuevas tecnologías permiten acceder a ella de forma gratuita, por ejemplo, en Youtube.
- El productor no tiene como meta principal la monetización de su música, dando a entender que a pesar de que no genere dinero con la música seguirá produciéndola.
- El productor da cuenta que las ideas específicas que expresa en su música tienen que ver con un discurso crítico de la vida actual, en cuanto sistemas políticos, económicos y culturales, teniendo una perspectiva territorial desde Latinoamérica, y describiendo estas ideas como oscuras o vistas desde una mirada pesimista, en donde posiciona a las nuevas tecnologías con un rol central en cómo se configura la realidad actual.
- El productor describe su propuesta en sonido como oscura, con “glitch” y Lo-Fi.

- El productor plantea que a través del sonido puede representar su discurso, de modo que representa su sonido como oscuro asemejándolo con las ideas que quiere expresar que también significa como oscuras, al igual que incorpora en su sonido el uso de “glitches” que los representa como símbolo de “error” o fallo asemejándolos a su discurso crítico en cuanto a que él considera que “la sociedad tomó el camino errado”.
- El productor considera que el Lo-Fi es un tipo de sonido que representa una expresión de la realidad más genuina por mantener o provocar intencionadamente “errores y distorsiones”, lo cual él dice que es propio de la tecnología y la vida.
- El productor nombra como influencias a músicos Lo-Fi y DIY, además de la cultura DIY en general.
- El productor entiende la práctica DIY como una posición política.

2.1.3 Prácticas llevadas a cabo por el productor para la concreción de su proyecto musical

a) Procesos de adquisición de conocimientos y softwares:

- El productor se formó en instrumentos desde su infancia a través de su familia y principalmente a través de internet.
- El productor adquirió por medio de internet los conocimientos necesarios para producir música, principalmente en YouTube.
- El productor obtuvo los softwares necesarios para su práctica a través de internet, específicamente en sitios especializados en la publicación de softwares crackeados, es decir, softwares de paga pero manipulados de forma que puedan ser usados sin una licencia de compra, lo cual el productor justifica en la razón económica de no tener dinero para destinarlo a ese tipo de compras.
- El productor adquirió por medio de internet los conocimientos para publicar y publicitar sus producciones, específicamente a través de medios digitales en Instagram y a través del estudio empírico de otros músicos en redes sociales.
- El productor adquirió a través de internet ciertos conocimientos que expresa en sus letras.
- El productor adquirió conocimientos sobre músicos y sobre cultura DIY a través de internet.
- El productor está constantemente aprendiendo sobre todos los aspectos involucrados en su práctica con el fin de publicar productos de calidad.

Por lo tanto, aprendió la mayoría de sus conocimientos a través de internet.

b) Procesos de composición y producción musical:

- Su proceso de composición es compartido con un compañero, el cual compone las baterías de las canciones y cuya colaboración se ha dado hasta el momento por internet debido a la pandemia de Covid-19.
- El productor realiza todos los procesos involucrados en el proyecto, a excepción de la composición de baterías.
- El productor realiza un tipo de práctica en la que graba, compone y produce al mismo tiempo en su DAW y en relación directa con su equipo, a diferencia de lo que sería un proceso de elaboración de una canción en un estudio donde primero se compone, luego se graba, luego se pasa a producir, y luego de tener todo producido se pasa a la mezcla y luego al master. Por lo tanto, él va explorando y probando sonidos en relación a una idea principal a medida que va haciendo todos los procesos, los cuales comúnmente son realizados por diferentes personas.
- En la producción de una canción, la idea inicial con la que parte el productor resulta en un producto que difiere bastante de esta.
- El productor utiliza recurrentemente la técnica del sample, es decir, extraer partes de canciones de otras personas para modificarlas e incluirlas en su música, lo cual justifica en el hecho de que extrae partes cortas y realiza un trabajo sobre ellas con el fin de referenciar sus gustos musicales.

c) Procesos de publicación, distribución y promoción:

- Su lugar de publicación, distribución y promoción es a través de internet en plataformas de streaming a través de la agregadora DistroKid, y alude a que la parte de publicitar es el proceso que más débil tiene como productor DIY.

2.1.4 Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor para la concreción de su proyecto musical, y significados y representaciones que asocia a estas

Las tecnologías y plataformas digitales que se lograron identificar con este objetivo son:

- a) Dispositivos digitales físicos: Computador Notebook Acer Aspire 3, Controlador MIDI Novation, Audífonos de monitoreo, Interfaz, Tascam DR-40, Micrófono, bajo eléctrico Squier y guitarra eléctrica Squier.
- b) Dispositivos virtuales: DAW (Ableton y Cubase), Instrumentos virtuales (Sintetizador Arturia), Softwares de edición, mezcla y masterización (Waves, Valhalla, iZotope y Span), Páginas web de descarga de Torrents y softwares crackeados, YouTube, Agregadora musical (DistroKid), Redes Sociales (Instagram).

Las representaciones y significados que se lograron identificar asociados a las tecnologías digitales nombradas anteriormente son:

- El productor considera que su material de trabajo es precario por su baja calidad.

- El productor valora positivamente la baja calidad de sonido que otorga su equipo.
- El productor significa el trabajo con su equipo como una relación retroalimentaria, donde en el trabajo con éste su perspectiva de lo que está haciendo o de lo que inicialmente pensaba puede cambiar.
- El productor entiende al DAW como un potenciador de su capacidad compositiva.
- El productor entiende el DAW como una plataforma de exploración de sonidos e ideas.
- El internet es significado y valorado por el productor como un espacio de compartimiento público de contenido de todo tipo, entre ellos softwares crackeados, es decir, softwares pagados descargables de forma gratuita.
- El productor significa y valora positivamente el internet por ser un espacio de adquirir conocimientos y poder influenciarse de ellos, siendo estos conocimientos sobre instrumentos musicales, de producción musical y sobre músicos y sus proyectos.
- El productor ve en el internet un espacio para el compartimiento público de música, en el sentido en que cualquier persona puede acceder gratuitamente a ella.
- El productor ve en las plataformas de publicación de música en internet un espacio de publicación libre, lo que hace que él piense que el internet le da la posibilidad de poder publicar lo que él quiera, provocando que él sienta que puede “escribir” (crear una canción) lo que él quiera sin tener que agradar a otras personas, por lo tanto, ve al internet como un espacio que le otorga libertad creativa.
- El productor entiende el internet como un espacio de colaboración y comunicación, esto en base a la práctica que realizó con su compañero a través de la red.
- El productor considera y, por lo tanto, es consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet cumplen un “*rol principal*” en la conformación de su proyecto.
- El productor significa a su equipo de trabajo como el material que le permite expresar su identidad a través de la música.
- El productor genera sentimientos de apego con su equipo de trabajo.
- El productor representa al internet y a la virtualidad como un rasgo característico de la modernidad, por su uso masificado y por ser consecuencia de esta.
- El productor representa al internet y a la virtualidad como un espacio vivo por la acción e interacción humana.

2.2 Caso 2: Jorge Figueroa de “Ketterer”, “Pista Celofán”, “Juligans” y “Compose”

2.2.1 Perfil sociocultural del productor

- La ocupación principal y sustento económico del productor es producir música para otros artistas en su Home Studio.
- El nivel educacional del productor corresponde a egresado en composición musical de la Escuela Moderna, pero esto no constituye su formación en producción musical.
- El productor tuvo un temprano acceso e interés por el computador en relación a su contexto, ya que comenzó a estudiar informática en la época en que en Chile recién se estaba empezado a masificar el uso del computador personal.
- El productor tuvo un temprano acceso e interés a la música, lo que se relaciona a que su familia nuclear escuchaba mucha radio.
- La razón por la que el productor trabaja de forma DIY es por el control creativo, lo que considera como un aspecto que logra asegurar que sus ideas se expresen en todos los procesos que implica la producción de una canción o álbum.

2.2.2 Discursos de los proyectos musicales gestionados por el productor

- El productor considera la música como un aspecto muy importante en su vida.
- El productor expresa en su discurso que la música es parte de su identidad, ya que define a su persona en cuanto a las prácticas que realiza diariamente y que disfruta, pudiendo la realización (o no) de estas afectar en su ánimo.
- El productor tiene una opinión negativa de la música en la actualidad por ciertas prácticas de artistas en la composición con tecnologías digitales virtuales de la música y el internet, puesto que considera que estas no representan un trabajo comprometido por crear algo propio.
- La idea central en el discurso tras los proyectos de Jorge es la búsqueda de la autenticidad de sus canciones a través de la práctica con su equipamiento para llegar a un sonido que él considere propio, no queriendo parecerse a la propuesta sonora y lírica de otros artistas o imitarla. “Auténtico” lo entiende como el producto de su propio trabajo e ideas sin tratar de imitar algo en específico.
- El productor da a entender que el sonido puede representar ideas o discursos, de modo que el sonido que resulta de su propio trabajo representa la autenticidad que busca, ya que es el resultado de su propia experimentación con su equipamiento musical. “Experimentación” en este caso se entiende como probar ajustes en la misma práctica con el dispositivo análogo o virtual, o ir probando la incorporación de distintos dispositivos a la canción que está creando, sin tener una idea inicial a imitar.

- El productor da a entender que el control creativo es lo que le permite llegar a sonidos que cree auténticos, dicho por él como “sonido propio”, ya que en su experiencia con otras personas que produjeron su música previamente a que él comenzara a hacerlo, no se sentía a gusto con los resultados, lo que lo motivó a comenzar su práctica como productor DIY.
- El productor considera que hacer música como artista en la actualidad no genera dinero, y lo que le genera dinero a él es el producir música que componen otras personas, quienes le pagan directamente.
- Las influencias de los proyectos como productor DIY de Jorge son bandas que se componen por una persona que compone y produce, y de músicos intérpretes. Esta es la misma estructura de su proyecto “Ketterer”.

2.2.3 Prácticas llevadas a cabo por el productor para la concreción de sus proyectos musicales

a) Procesos de adquisición de conocimientos y softwares:

- El productor estudió la carrera de composición en la Escuela Moderna.
- El productor aprendió a producir a través de la observación de otros productores con los que había trabajado en su propia música.
- El productor usa softwares crackeados obtenidos desde páginas de descarga de Torrents, aun así, tiene intenciones de comprarlos.

b) Procesos de composición y producción musical:

- El productor tiene dos formas de componer, teniendo ambas como requisito la existencia de tecnologías digitales: Una de las formas es con la que comenzó desde temprana edad, la cual requiere de la grabadora de cassette, y en la actualidad requiere de la grabadora en el celular, de modo que graba ideas que se le van ocurriendo al instante en que estas son pensadas para luego ser trabajadas con mayor detalle. La otra forma es empezar a componer directamente desde el computador.
- Para trabajar el sonido, el productor va experimentando con su equipamiento, de modo que explora los sonidos que puede producir de éste. Así, se da una relación retroalimentaria al interpretar los sonidos que logra crear en el dispositivo digital como funcionales a lo que quiere representar, esto ya que no parte desde una idea fija del sonido que considere que puede ser representativa de lo que quiere lograr.
- El productor mezcla y masteriza en la misma sesión del proyecto del DAW, por lo que va probando a la par el sonido que quiere lograr en estos procesos. Esta es una práctica que difiere de lo que se suele hacer cuando se trabaja con un equipo de producción profesional que lo realiza paso a paso, siendo la práctica de este productor permitida por el trabajo individual con las tecnologías digitales de la música y el internet.

- El productor ha hecho colaboraciones con otros músicos, lo cual es conocido como “featuring”.
- El productor ha pagado para que otra persona masterice su música de forma análoga. La razón de esto es que él no cuenta con el equipo análogo para masterizar.
- El productor considera que una desventaja de trabajar todos estos procesos de producción por sí mismo, es que se cansa auditivamente y debe estructurar su forma de trabajar en base a esta limitación.

c) Procesos de publicación, distribución y promoción:

- El productor considera que esta parte del proceso es la más débil para él como productor DIY, ya que cree que aún le falta conocimiento y que estos procesos no lo motivan porque van más allá del aspecto creativo de la música, por lo que pide ayuda para ello.
- El productor utiliza la agregadora musical “CD Baby” para publicar su música en plataformas de streaming, apuntado principalmente a Spotify.
- El productor publicita a través de los anuncios en redes sociales, específicamente en Facebook e Instagram.
- El productor recurre a la difusión en prensa.

2.2.4 Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor para la concreción de sus proyectos musicales, y significados y representaciones que asocia a estas

Las tecnologías y plataformas digitales que se lograron identificar con este objetivo son:

- Dispositivos digitales físicos: Computador (no especifica cuál), Interfaz RME Baby Face, Monitores de estudio (no especifica cuál), Pre-amplificadores (DS audio 272 Class A Solid State Mic Pre y Avalon M5), Micrófonos (Solo nombra el “Blue Bird”, pero dice tener más), Amplificadores (Fender Deluxe y Vox), Sintetizador análogo Mopho 4x, Caja de ritmos (Roland Aira Tr-8 y Volca Beats), Guitarra Fender Telecaster y Bajo eléctrico tipo Jazz.
- Dispositivos virtuales: DAW (Cubase), Softwares de edición, mezcla y masterización (Waves, Soundtoys y fabfilter), Páginas web de descarga de Torrents, Agregadora musical (CD Baby para publicar principalmente en Spotify), YouTube, Redes sociales (Instagram y Facebook).

Cabe destacar que el sujeto solo ha invertido su dinero en dispositivos digitales físicos, mas no en virtuales, ya que los descarga crackeados.

Las representaciones y significados que se lograron identificar asociados a las tecnologías digitales nombradas anteriormente son:

- El productor considera y, por lo tanto, es consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet cumplen un “rol principal” en la conformación de su proyecto.

- El productor significa las tecnologías digitales musicales como objetos que representan parte de su identidad, ya que los considera una extensión de sí mismo.
- El productor considera que la existencia de diversas tecnologías y la capacidad de tener muchas al mismo tiempo puede ser una desventaja, en cuanto a que puede confundir a la persona en la toma de decisiones en la composición y producción, debido a que se trata de demasiadas posibilidades.
- El productor significa y valora las tecnologías digitales análogas de la música como objetos que permiten la exploración de sonidos y la búsqueda de sonidos auténticos.
- El productor significa y valora a los plugins (tecnología virtual musical) de la marca Soundtoys como herramientas que permiten la exploración de sonidos.
- El productor valora de mejor forma el sonido que las tecnologías digitales físicas producen en comparación a las tecnologías virtuales, justificándolo en que con las tecnologías análogas es posible incorporar más elementos que permitan moldear el sonido, mientras que en las virtuales hay una mayor limitación en la búsqueda de sonidos propios y auténticos.
- El productor significa al internet como un espacio para el compartimiento de contenido.
- El productor considera que el internet le ha quitado la autenticidad al proceso de composición por permitir descargar patrones de notas y acordes en MIDI.
- El productor significa al internet como un espacio para adquirir conocimientos, tales como música en general y sobre tecnologías digitales musicales.
- El internet es significado por el productor como un espacio de compartimiento público de softwares pagados modificados para que sean usados de forma gratuita.
- El productor significa al internet como un espacio de publicación libre, es decir, sin la existencia de algo o alguien que filtre las publicaciones, lo cual considera que tiene aspectos positivos y negativos.
- El productor representa de forma negativa la falta de alguien que juzgue la música que se va a publicar, ya que le parece que esto afecta en la gente de forma en que no sienten la necesidad de generar un producto musical de calidad.
- El productor representa al internet como un espacio que se transforma en función del uso que le dan las personas.
- El productor significa al internet como un espacio que permite la comunicación y colaboración con más gente. Sin embargo, él no disfruta participar en este tipo de prácticas virtuales.

2.3 Caso 3: Bárbara Boham

2.3.1 Perfil sociocultural del productor

- La ocupación principal y sustento económico de la productora es la venta y producción independiente de productos naturales.
- El nivel educacional de la productora corresponde a egresada de educación media, lo que complementó con un curso de inglés.
- La productora tuvo acceso al computador y al internet desde su infancia.
- La productora tuvo acceso e interés por la música desde su infancia, lo que se vio influenciado por su familia nuclear.
- El círculo de personas cercanas a la productora comparte el mismo gusto por la música en general.
- La razón por la que trabaja de forma DIY es porque cree que el control creativo que le otorga esto le permite expresar su creatividad de mejor forma que al trabajar con más personas.
- La productora identifica a su padre como influencia para trabajar de forma independiente en general.
- La productora practica otras áreas de las artes, tales como la danza y la fotografía.

2.3.2 Discurso del proyecto musical gestionado por el productor

- La productora considera la música como un aspecto importante en su vida.
- La productora considera que la música le permite plasmar su creatividad, lo que para ella significa poder registrar sonoramente su identidad, ya que considera que su creatividad es parte de su identidad.
- La idea central en el discurso tras el proyecto de Bárbara es expresar su creatividad y, por ende, expresar su identidad.
- Las ideas específicas que expresa la productora en su música tienen que ver con la melancolía, la tristeza y la “oscuridad” que pueden sentir los humanos.
- La productora da a entender que el sonido puede representar ideas o discursos, lo que en su caso corresponde a representar su creatividad y las ideas de melancolía, tristeza y oscuridad.
- La productora en general tiene una opinión positiva de la música en la actualidad por permitir que cualquier persona con la iniciativa de hacer música pueda hacerla sin que lo económico sea una limitación.

- La productora considera que la música en la actualidad es un bien de consumo, por lo cual la forma de publicitar se ha convertido en un aspecto muy importante, lo que ella considera negativo por desviar la atención de lo musical.
- La productora nombra como influencias a músicos Lo-Fi, lo cual relaciona a su propuesta sonora. Además, a músicos DIY y a la cultura DIY en general. También nombra a su padre por incentivarla al trabajo independiente en general.
- La productora considera que el trabajo independiente en general es algo que la representa como persona, es decir, lo ve como parte de su identidad.

2.3.3 Prácticas llevadas a cabo por el productor para la concreción de su proyecto musical

a) Procesos de adquisición de conocimientos y softwares:

- La productora aprendió sobre composición y a usar el teclado musical a través del colegio y su hermana, lo que se puede definir como una formación musical no especializada.
- La productora aprendió a usar Ableton y sus funciones para mezclar a través de la propia experimentación con este, teniendo como referencia lo que sabía en Audacity, lo cual fue aprendido de forma básica en el colegio. Esta práctica con el Ableton representa una relación retroalimentaria entre la productora y el DAW, ya que en la manipulación del DAW se adquieren conocimientos nuevos.
- La productora aprendió los conocimientos para publicar y publicitar su música a través del estudio empírico de otros músicos por internet, además de aprender por experiencia en su negocio independiente que gestiona por Instagram.
- La productora obtuvo los softwares necesarios para producir a través de internet, siendo estos crackeados.

b) Procesos de composición y producción musical:

- Para componer, la productora graba ideas en su celular a medida que se le ocurren para luego trabajarlas en su computador cuando esté inspirada, lo cual es una forma de componer que depende estrictamente de la existencia de las tecnologías digitales que permiten la grabación instantánea.
- Para producir, la productora escoge ideas que tiene grabadas en su celular y las trabaja a cabalidad en el DAW, considerado por ella como beneficioso, ya que esto le permite trabajar mejor creativamente. Para trabajar esas ideas, la productora va explorando sonidos con su equipamiento para lograr sonidos que representen lo que quiere expresar.
- Ambas prácticas de composición y producción son consideradas por la productora como formas de trabajo que le permiten expresar su creatividad de mejor manera, ya que así puede trabajar cuando realmente se siente inspirada o creativa.

- La productora ha hecho colaboraciones con otros músicos, lo cual valora positivamente por ser una práctica que le permite complementar su creatividad.

c) Procesos de publicación, distribución y promoción:

- La productora considera que estos procesos son los que más le cuestan realizar por no tener una estrategia clara, de modo que publica su material en el momento en que lo termina y comparte el enlace de la plataforma en que lo publicó en sus redes sociales.

- La productora ha colaborado con una organización musical autogestionada por medio de la cual publicó un álbum en Bandcamp y lo materializó en cassette.

2.3.4 Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor para la concreción de su proyecto musical, y significados y representaciones que asocia a estas

Las tecnologías y plataformas digitales que se lograron identificar con este objetivo son:

a) Dispositivos digitales físicos: Notebook (no especifica modelo), Interfaz Behringer, Monotron Korg, Micrófono Shure dinámico, Celular como grabadora de audio para usar directo en la mezcla, Teclado musical MK con adaptador MIDI.

b) Dispositivos virtuales: DAW (Ableton), Editor de audio (Audacity), Instrumentos virtuales (Hydrogen), SoundCloud, Redes sociales (Instagram).

Las representaciones y significados que se lograron identificar asociados a las tecnologías digitales nombradas anteriormente son:

- La productora considera y, por lo tanto, es consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet cumplen un rol principal en la conformación de su proyecto.

- La productora considera que su material de trabajo es precario por su baja calidad.

- La productora relaciona sus tecnologías digitales musicales físicas con el Lo-Fi.

- La productora significa a las tecnologías digitales de la música y el internet como herramientas que permiten que los procesos de creación, producción, distribución y promoción musical se adecuen a su identidad, la cual es descrita por ella como una “personalidad cíclica, del momento e inestable”, lo que asemeja a la forma en que lleva a cabo esos procesos.

- La productora significa a las tecnologías digitales musicales como herramientas que permiten experimentar con el sonido, de modo que puede generar una propuesta sonora que es expresión de su creatividad, y por ende, de su identidad.

- La productora significa con la idea de inmediatez a la grabadora portátil y al internet, es decir, con la capacidad que tienen estas tecnologías de permitirle realizar acciones como grabar y publicar de forma instantánea en el momento en que se lo propone.

- La productora significa al internet como un medio para expresar su identidad, específicamente a través de redes sociales.
- La productora significa y valora positivamente al internet por ser un espacio de compartimiento público de contenido de todo tipo, entre ellos, softwares crackeados, información sobre músicos y música para reproducir gratuitamente.
- La productora significa y valora positivamente al internet por ser un espacio para publicar música de forma gratuita, lo cual facilita su difusión. Además, esto lo relaciona a que es un espacio de publicación libre, es decir, sin filtro.

2.4 Caso 4: Nicole

2.4.1 Perfil sociocultural del productor

- La ocupación de la productora es ingeniera comercial en una empresa de informática, junto con estudiante de tecnología en sonido. Esto también corresponde a su nivel educacional.
- La productora tuvo acceso al computador y al internet desde su infancia, siendo esto producto del gusto de su padre por la tecnología, lo que influyó en que ella también desarrollara el gusto por esta.
- La productora considera a su padre como influencia para trabajar de forma DIY, puesto que vio desde pequeña cómo él se autoformaba y construía aparatos electrónicos.
- La productora tuvo acceso e interés por la música desde su infancia, lo que se vio influenciado por su familia nuclear.
- La razón por la que la productora trabaja de forma DIY es por el control creativo, lo que considera importante porque le permite la expresión de su intimidad, es decir, de sí misma.
- La productora practica otras áreas de las artes, específicamente la fotografía análoga y digital.

2.4.2 Discurso del proyecto musical gestionado por el productor

- La productora considera la música como un aspecto importante en su vida por significarla como una compañía emocional.
- La productora considera que su música es la expresión de sus sentimientos, siendo esto la representación de su intimidad, es decir, de su identidad.
- La productora cree que los sonidos pueden representar ideas y sentimientos, y para lograr que esto ocurra en su música debe explorar y experimentar con sonidos.
- La productora afirma que la idea central en el discurso tras su proyecto (y lo que la motiva a hacer música) es la exploración y experimentación sonora, lo que considera como una

forma más íntima de encontrar sonidos que representen las ideas o sentimientos que quiere expresar.

- La productora relaciona el estado de la música en la actualidad con las tecnologías digitales de la música y el internet, las cuales cree que han acercado y permitido el acceso de las personas a los procesos de producción musical y a la música en general.
- La productora nombra como influencias de su proyecto a músicos que experimentan sonoramente con sintetizadores y a movimientos y artistas ligados a la producción DIY.

2.4.3 Prácticas llevadas a cabo por el productor para la concreción de su proyecto musical

a) Procesos de adquisición de conocimientos y softwares:

- La productora se formó en instrumentos musicales desde su infancia, principalmente por internet a través de la plataforma YouTube.
- La productora adquirió por medio del internet los conocimientos necesarios para producir música, principalmente en YouTube. En la actualidad se encuentra profundizando esos conocimientos en una institución de educación superior.
- La productora considera que la práctica con su equipamiento tecnológico le ha permitido adquirir conocimientos técnicos sobre producción, lo cual representa una relación retroalimentaria.
- La productora obtuvo los softwares necesarios para producir a través de internet, siendo estos crackeados, lo cual es una práctica que ella justifica con no tener dinero para destinarlo a ese tipo de compras, es decir, por una razón económica.

b) Procesos de composición y producción musical:

- La productora describe su proceso de composición y producción como una práctica de exploración y experimentación con su equipamiento, lo cual es guiado por una idea o sentimiento inicial que quiere expresar a través del sonido.
- La práctica de composición y producción demuestra una relación retroalimentaria de la productora con su material de trabajo, ya que el sonido que le otorga un instrumento al ir manipulándolo de forma exploratoria puede hacer que ella lo entienda como funcional a lo que quiere representar.
- La productora ha construido instrumentos digitales análogos, lo que considera como parte de su proceso creativo, al crear el objeto que permite generar y explorar sonidos, entendiendo esto como una forma más auténtica de hacer música.
- La productora considera que la falta de recurso monetario puede ser un límite para el tipo de práctica que ella lleva, puesto que para explorar y experimentar con sonidos es

beneficioso tener muchos dispositivos que le permitan tener mayores alternativas para generar sonidos.

- La productora no ha colaborado con más gente, pero sí lo haría.

c) Procesos de publicación, distribución y promoción:

- La productora afirma que estos procesos son los que más le han costado por problemas de confianza y seguridad en sus creaciones, de modo que primero sube sus canciones a las plataformas donde sabe que hay gente que la apoya y luego al resto.

2.4.4 Tecnologías y plataformas digitales usadas por el productor para la concreción de su proyecto musical, y significados y representaciones que asocia a estas

a) Dispositivos digitales físicos: Computador Macbook, Secuenciador análogo construido por la productora, Sintetizadores análogos (Korg Volca: Modular, Keys, FM), Sampler análogo (Korg Volca Sample), Micrófono (no especifica modelo), Mixer-Interfaz Mackie, Guitarras acústica y eléctrica (no especifica modelos), Controlador MIDI AKAI MPK 261.

b) Dispositivos virtuales: DAW (Ableton), Instrumentos virtuales (Sintetizador Arturia), Softwares de edición, mezcla y masterización (Waves), YouTube, SoundCloud, Redes sociales (Instagram y Facebook).

Las representaciones y significados que se lograron identificar asociados a las tecnologías digitales nombradas anteriormente son:

- La productora considera y, por lo tanto, es consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet cumplen un rol principal en la conformación de su proyecto.

- La productora cree que las tecnologías digitales de la música y el internet han tenido un impacto positivo en la música por fomentar su “democratización”.

- La productora significa su equipamiento tecnológico como máquinas de exploración sonora.

- La productora significa las tecnologías digitales musicales como dispositivos que le permiten una expresión más íntima de su trabajo y, por ende, que le permiten expresar sus ideas y sentimientos de mejor manera, a diferencia de lo que es el trabajo con más personas.

- La productora significa las tecnologías digitales musicales que crea por ella misma como dispositivos que le permiten generar sonidos más auténticos y propios de sí misma.

- La productora valora los dispositivos análogos por sobre los virtuales ya que cree que en los análogos es posible experimentar más con el sonido al tener el objeto material directamente en sus manos, lo cual le permite intervenir físicamente en él.

- La productora significa las tecnologías digitales musicales como objetos que potencian la experiencia individual en cuanto a que le permiten ensimismarse.

- La productora significa al internet y a las tecnologías digitales análogas con la idea de inmediatez, lo cual considera positivo ya que, por una parte, el internet le permite tener una amplia disponibilidad de elementos ligados a lo musical en el momento en que ella los necesite, de modo que en el proceso creativo tiene más alternativas para generar el sonido que logre expresar lo que quiere emitir, y -por otra parte- las tecnologías digitales análogas le evitan entraparse en la organización del proceso creativo al no tener que depender del DAW para componer.
- La productora significa al internet como un espacio de compartimiento público de contenido de todo tipo, entre ellos, softwares crackeados, música, información sobre músicos, samples, material de aprendizaje de instrumentos musicales y de producción.
- La productora significa al internet como una herramienta de aprendizaje.
- La productora significa al internet como un espacio que permite generar comunidades y, por ende, conocer gente.

2.5 Conclusión a las ideas principales de la muestra

A continuación se presentarán las ideas centrales del conjunto de la muestra, según los objetivos específicos de la investigación. Esto se hará tomando las semejanzas observadas en todos los casos o en la mayoría de estos (tres de cuatro), junto con los elementos que se creen importantes para la investigación vistos en la mitad de la muestra. Además, se nombrarán particularidades de los casos que se consideren relevantes para las ideas centrales.

Así, el perfil sociocultural de la muestra se caracteriza por una composición de personas cuya ocupación principal no es la gestión de sus proyectos musicales DIY, ya que esto no les genera dinero, por lo que tienen fuentes de ingreso aparte. También, todos tienen como mínimo educación media y tres de ellos tuvieron educación profesional.

Además, todos tuvieron acceso e interés a la música desde la infancia, lo que se vio influenciado por sus familias nucleares. Así también, todos tuvieron acceso e interés por el computador y el internet desde la infancia, a excepción de Jorge Figueroa Ketterer, cuya variación se debe al factor edad (44), ya que cuando él era pequeño aún no se masificaba el uso de estas tecnologías. Aun así, este productor demuestra haberse interesado y accedido a ellas tempranamente en relación a su contexto, ya que estudió informática (sin egresar) cuando recién se estaban empezando a masificar en Chile.

También, en los casos de Bárbara Boham y Nicole se identifica la influencia de su familia nuclear en el trabajo DIY, específicamente por prácticas que realizan sus padres. Además, en estos dos casos las productoras informan practicar otras áreas de las artes.

En cuanto a las razones por las que trabajan de forma DIY en la música, todos afirman que es por el control creativo que esto supone, ya que esta característica del trabajo les permite expresarse con mayor libertad.

Por último, en dos casos afirman que el círculo de personas cercanas a ellos comparte la misma afición por la música en general.

Por otra parte, los discursos tras los proyectos gestionados por los Bedroom Producers tienen semejanzas en los aspectos significativos de cómo los productores significan la música en general, como también en ciertas ideas que quieren plasmar en sus propuestas sonoras, y en los referentes que identifican para sus proyectos.

Así, las significaciones de la música en general se caracterizan por considerarla como un aspecto importante en sus vidas y, en tres casos, como parte de su identidad. Además, todos tienen una opinión del estado actual de la música relacionada a las tecnologías digitales de la música y el internet, la cual en su mayoría es positiva por permitir el acceso a la música y a su creación, y por la innovación en sonidos que permiten estas.

En cuanto a las ideas que quieren plasmar en sus propuestas sonoras, los productores ven la música como un medio para expresar su identidad, de modo que buscan expresar en esta algo único y auténtico de ellos mismos.

Respecto a los referentes que identifican para realizar sus proyectos, todos nombran a artistas ligados a la autoproducción de su música, los cuales son de nacionalidad estadounidense o de países europeos. Además, dos de los productores nombran como influencia en sus proyectos a los movimientos Lo-Fi.

También, cabe destacar que los géneros musicales en los que inscriben su música varían en los cuatro casos, pero tienen en común que todos son géneros basados en instrumentos digitales, es decir, en sonido de sintetizadores. Solo existe una excepción, que es uno de los proyectos de Jorge Figueroa, pero sus otros proyectos sí corresponden a lo expuesto.

Por otra parte, las semejanzas que caracterizan las prácticas llevadas a cabo por los Bedroom Producers de la muestra se pueden identificar durante las tres etapas que la conforman, esto es, en los procesos de adquisición de conocimientos y softwares, en la composición y producción musical, y en la de publicación, distribución y promoción del material.

Así, en los procesos de adquisición de conocimientos y softwares se observa que todos los productores utilizan softwares crackeados, es decir, softwares pirateados que descargan a través de internet. Además, en dos casos se dice que aprendieron a tocar instrumentos musicales y sobre producción musical a través de internet, principalmente por YouTube. También, en dos casos se nombra a la familia nuclear como personas que enseñaron a tocar instrumentos. Además, en dos casos dicen haber aprendido sobre publicación, distribución y promoción del material a través de internet. Y, por último, en dos casos se hace referencia a que en la misma práctica con las tecnologías digitales musicales aprendieron nuevos conocimientos sobre producción, específicamente a través del DAW e instrumentos digitales análogos, lo cual es nombrado en esta investigación como relación retroalimentaria con las tecnologías que utilizan. Cabe destacar que en dos casos se ha profesionalizado el aprendizaje, uno en composición, y otro en sonido, pero esto es posterior a haber aprendido y publicado material por ellos mismos.

En cuanto a los procesos de composición y producción, todos tienen prácticas distintas, pero comparten perspectivas parecidas de cómo llevar a cabo el trabajo. Así, todos han generado prácticas basadas en las tecnologías digitales musicales que poseen, siendo la más importante -por ser descrita por los cuatro casos- lo que ellos consideran como exploración y experimentación con el sonido en sus tecnologías digitales musicales, en la cual se da una relación retroalimentaria al interpretar los sonidos que logran crear en el dispositivo digital como funcionales a lo que quieren representar, ya que no parten con una idea preconcebida del sonido final. También, otra de las prácticas es vista en dos casos que basan su composición y producción en las grabadoras portátiles, de modo que registran ideas que se les ocurren en cualquier momento, y luego de un tiempo las trabajan a cabalidad en la producción. Además, dos de los casos afirman llevar a cabo prácticas que mezclan los procesos de composición, diseño sonoro, mezcla y masterización, lo cual difiere del trabajo normalmente llevado a cabo con grupos de más personas y en estudios profesionales.

Cabe destacar que, en relación a los procesos de composición y producción, tres de los casos han colaborado o colaboran con más gente, y el caso que no lo ha hecho afirma que sí lo haría, pero que hasta ahora no se ha dado la instancia.

Por último, todos afirman que los procesos de publicación, distribución y promoción del material son la parte de la práctica de Bedroom Producer que más les cuesta realizar, ya sea por falta de conocimientos, falta de estrategias, falta de seguridad en las creaciones, y por ansias de publicar el material. Además, la mayoría publica o aspira a publicar en Spotify, pero también utilizan otras plataformas como SoundCloud y Bandcamp. Y en cuanto a la publicidad, todos difunden la publicación en sus perfiles de redes sociales (Instagram principalmente), y sólo uno de los productores ha generado estrategias para llegar a un público nuevo, lo cual lo hace a través de anuncios de Instagram. Tal caso corresponde al productor Jorge Figueroa, quien es el que lleva más tiempo siendo productor DIY.

Por otra parte, las semejanzas en las tecnologías y plataformas digitales usadas por los Bedroom Producers, y los significados y representaciones que asocian a estas, se pueden identificar en el uso de ciertas tecnologías y en significaciones generales que realizan a estas.

Las tecnologías digitales musicales y del internet que todos utilizan son el computador y el DAW, las cuales -como se vio en el marco teórico- son los requisitos técnicos mínimos para producir música desde un Home Studio. Además, todos utilizan interfaz y micrófono. También, es posible identificar que la mayoría utiliza plugins crackeados de la marca Waves, instrumentos físicos como guitarra y bajo, y YouTube e Instagram.

En cuanto a las significaciones y representaciones de las tecnologías y plataformas digitales expresadas en los comentarios de los Bedroom Producers, es posible identificar que en todos los casos los productores consideran y, por lo tanto, son conscientes de que las tecnologías digitales de la música y el internet cumplen un rol principal en la conformación de sus proyectos. También, todos los casos significan sus tecnologías digitales musicales como objetos de exploración y experimentación de sonidos, lo que en tres casos consideran

una forma más auténtica de expresar su identidad en la música por generar sonidos en la propia práctica con ellas, tanto en las virtuales como en las análogas, pero en dos casos consideran que lo análogo permite mayor experimentación al existir materialmente en la realidad, lo que permite agregar más dispositivos para modificar el sonido e intervenir directamente en los dispositivos que lo generan. Además, todos los casos valoran el internet como un espacio de compartimiento de contenido de todo tipo, lo que relacionan con significarlo como medio de acceso a la música y softwares necesarios para la práctica de Bedroom Producer, y también como un medio de aprendizaje, lo cual en tres casos es nombrado en relación a conocimientos sobre producción musical, en dos sobre instrumentos musicales, y en otros dos sobre promoción y distribución de la música.

Así también, en tres casos se significa al internet como un espacio de publicación musical sin filtro que juzgue el material, y en otros tres casos como un espacio que permite la comunicación, en donde se puede colaborar e interactuar con comunidades musicales.

Asimismo, en tres casos se observa que existen significaciones de las tecnologías digitales musicales como objetos que permiten la expresión de sus identidades.

En otros dos casos, los productores describen su material de trabajo como precario y de baja calidad, lo que ambos relacionan al tipo de sonido Lo-Fi, donde uno de ellos valora positivamente que su sonido sea así.

Por otra parte, dos casos significan las tecnologías digitales de la música y el internet con la idea de inmediatez, lo que los ayuda a componer y a publicar. En relación a esto, otros dos casos hacen referencia a que estas tecnologías potencian sus procesos creativos.

3. Respuestas a la pregunta de investigación por casos

A continuación se presentarán por cada caso los efectos de las tecnologías digitales de la música y el internet en los discursos de los productores, para luego concluir con las relaciones entre estos.

3.1 Caso 1: Diego de “Coartar Voluntad”

Relacionando los resultados de cada objetivo del caso se pudo identificar la existencia de ciertos efectos de las tecnologías digitales de la música y el internet en el discurso de la propuesta artística del productor Diego de Coartar Voluntad. Estos son:

1.- El productor significa el DAW con el cual trabaja como una plataforma de exploración de sonidos e ideas, además de verlo como un potenciador de su capacidad compositiva. Así también, a la tecnología digital musical (de forma general) la representa como herramientas que permiten la experimentación en sonido, y a su equipo particular de trabajo como el material que le permite la expresión de su identidad a través de la música. Sumado a esto, el productor significa el trabajo con su equipo como una relación retroalimentaria, donde en el trabajo con éste la perspectiva de lo que está haciendo o de lo que inicialmente pensaba

puede cambiar, debido a que el tipo de sonidos que logra generar en su equipo lo hacen reformular la forma en que quiere representar sus ideas.

Lo anterior se relaciona directamente con cómo trabaja el productor, donde él realiza todos los procesos involucrados en el proyecto (a excepción de la composición de baterías), de modo que en su DAW (Ableton) graba, compone y produce al mismo tiempo, es decir, mezclando los procesos, a diferencia de lo que sería un trabajo con un equipo en un estudio (Walzer, 2016). Esto permite que él vaya explorando y probando sonidos en relación a una idea principal con la que parte, y teniendo en cuenta que ve a su equipo de trabajo como lo que le permite expresar su identidad a través de la música. En esta búsqueda del sonido va significándolo como representante o símbolo de las ideas que quiere expresar, escogiendo el que según él exprese mejor sus ideas, lo que concluye en que el producto que logra difiere lo suficiente de la idea inicial como para que él haya expresado que ocurre esta diferencia entre la idea inicial y el producto final.

Esto en el discurso de su proyecto pasa a formar ideas de legitimación a que esto ocurra, teniendo una visión positiva de que los productos finales difieran de la idea inicial con la que parte cada canción y, por ende, una visión positiva de la exploración de sonidos y la mezcla de procesos en la producción de música, lo cual es permitido por su equipo y por trabajar él mismo, lo que le permite expresar de mejor manera las ideas constitutivas de su proyecto e identidad. Esto afecta también en que el productor tenga representaciones y valoraciones positivas sobre la música actual por la experimentación en sonido con tecnologías digitales, lo cual puede ser efecto directo de la práctica con estas tecnologías en su discurso o quizás afecta de modo en que refuerza la idea, eso en caso de que haya sido una idea previa a su práctica como productor DIY. Si fuese de esta última forma, el productor generó esa representación en su experiencia en el contexto en que está inserto, por lo que al comenzar a producir música ya tenía esa idea, y en la práctica la reforzó al notar que las tecnologías le permitían ir buscando y explorando sonidos que según él representaran de mejor forma lo que quiere expresar.

Por consiguiente, se puede concluir que tras la práctica que el productor genera con su equipo tecnológico para producir música, el cual es significado como materiales de exploración de sonidos e ideas, además de como un potenciador de su capacidad compositiva y de tener la capacidad de hacerlo reformular sus ideas, el sujeto genera o refuerza la idea de la música como un arte de experimentación sonora, y que esto permite representar de mejor manera sus ideas. Esto pasa a formar parte del discurso constitutivo de su proyecto como músico y legitima su práctica de mezcla de procesos y búsqueda de sonidos que provocan que las canciones que él produce difieran de las ideas con las que inicia.

2.- El productor considera su material de trabajo como precario por su baja calidad, a pesar de ello, valora positivamente que su equipo le otorgue ese sonido, siendo esta valoración el producto de la relación retroalimentaria que él considera que existe entre su equipo de trabajo y él, ya que *“a medida que iba haciendo más y más música, el sonido que resultaba*

de esto sentía que le pegaba mucho más a la temática y a lo que quiero expresar en las letras". Es decir, en la misma práctica con su equipamiento fue generando esta valoración positiva del sonido en relación a lo que quería expresar, lo cual es producto de que trabaje todo los procesos por sí mismo.

El sonido que el productor obtiene de su equipamiento lo conceptualiza como Lo-Fi, que como se vio en el marco teórico, es un sonido de baja calidad intencionado o que no se corrige digitalmente, dejando lo más natural posible los errores o imperfecciones del audio del equipo de registro que se utiliza. Así también, el productor considera que el Lo-Fi es un tipo de sonido que representa una expresión de la realidad más genuina por mantener o provocar intencionadamente "errores y distorsiones", lo cual él dice que es propio de la tecnología y la vida. De este modo, el sujeto relaciona específicamente ese sonido a su discurso crítico de la vida actual que quiere plasmar en su música. Además, cabe destacar que el productor nombra como influencia a músicos Lo-Fi, pero que estos los fue conociendo a medida que fue adquiriendo mayor conocimiento musical, lo cual se dio posterior a cómo él iba valorando positivamente el sonido que estaba generando con su equipamiento, por lo cual al conocerlos y entender las ideas tras el Lo-Fi fue reafirmando su discurso.

Por lo tanto, es posible identificar que la significación de su material como precario, y que el sonido que obtiene de éste lo considere de baja calidad, con errores y distorsiones, afecta en el discurso del proyecto en cuanto a que genera la idea en el sujeto de que ese sonido es una expresión más representativa de sus ideas, debido a que considera que esos "errores y distorsiones" son propios de la tecnología y la vida, es decir, esta significación actúa en relación a las ideas críticas de la vida actual que quiere expresar el productor, de modo que instaura en su discurso esa idea, legitimando el uso de ese tipo de sonido y, por lo tanto, manteniéndolo en la práctica al conservar tales detalles. Además, esta idea fue potenciada por su posterior conocimiento de músicos de Lo-Fi, pasando a conformar parte importante de su discurso.

Esto quiere decir que en el discurso del proyecto musical del productor se apunta a ese sonido Lo-Fi por las significaciones que generó en la práctica con su material de trabajo sobre cómo el sonido que resultaba de éste representa su discurso crítico, siendo la razón económica de tener este equipo un factor que pasa a segundo plano, ya que aunque él adquiriera un equipo de mejor calidad, intencionaría el sonido para que suene acorde a lo que quiere expresar.

Cabe destacar que lo expuesto anteriormente no quiere decir que el producto final sea de baja calidad, sino que está trabajado de esa forma con el fin de expresar algo concreto, pero en sí la canción se trabaja apuntando a un producto final de calidad, razón por la cual él quiere seguir aprendiendo para ser mejor productor y tomar las precauciones necesarias para generar ese producto final de calidad.

3.- El productor ve en las plataformas de publicación de música en internet un espacio de publicación libre, lo que lo lleva a pensar que el internet le da la posibilidad de poder publicar lo que quiera. Así, él siente que puede “escribir” (crear una canción) lo que quiera sin tener que agradar a otras personas, por lo tanto, ve al internet como un espacio que le otorga libertad creativa, siendo la siguiente cita la más representativa de ello:

“(¿Qué facilidades te aporta el internet para tu propuesta artística?) Yo creo que ante todo, la posibilidad de que poder subir lo que se me dé la gana, me permite escribir de lo que se me dé la gana (risa) y hacer la música que quiera, porque igual no ando buscando la aprobación de un sello, o tratar de llegar a uno, sino que sólo quiero hacer música porque es lo que me hace feliz”

Esto se relaciona a que las razones por las que trabaja de forma DIY tienen que ver con la idea de libertad de expresión, además de control creativo y de tiempos.

Asimismo, el productor considera y, por lo tanto, es consciente de que las tecnologías digitales de la música y el internet cumplen un “*rol principal*” en la conformación de su proyecto, es decir, que el internet sea un espacio que le otorga libertad creativa para publicar y distribuir es esencial para la forma que toma el proyecto en cuanto a lo que expresa en éste.

Por lo tanto, esta significación del internet afecta directamente el discurso del productor al darle la posibilidad y la sensación de poder expresar lo que quiera, y que de este modo entienda la música como un medio para expresar su identidad, ya que si no viera al internet de esta forma no podría expresar lo que se le antoje plasmar en sus letras y sonidos, es decir, se sentiría coartado de expresar su identidad en la música por razones materiales, como la existencia de personas que juzguen su música antes de publicarla y distribuirla.

4.- El productor ve en el internet un espacio para el compartimiento público de música, en el sentido de que cualquier persona puede acceder gratuitamente a ella, lo cual se puede ejemplificar con su práctica en cuanto a que ocupa la técnica del sampling, es decir, extraer partes de la música de otras personas para modificarla y usarla en sus propias creaciones, lo que justifica diciendo que no considera que esté robando o plagiando, sino que lo hace para referenciar sus gustos musicales, por lo que usarlos es una forma más de expresarla.

En cuanto al discurso de su proyecto, el productor entiende la música como un arte público, aludiendo directamente a que las nuevas tecnologías permiten acceder a ella de forma gratuita, por ejemplo, en YouTube o en páginas de descarga ilegales, lo que también puede estar relacionado a que la monetización de su música no sea una meta principal en su proyecto.

Por consiguiente, es posible ver cómo el internet y las prácticas que se dan en éste, en relación al acceso gratis de música, han afectado en que el productor considere al internet como un espacio para el compartimiento público de música, lo cual en su discurso repercute fundamentando que el sujeto entienda la música como un arte público, ya que el internet

en la actualidad es el principal lugar de publicación y distribución de esta. Además, puede afectar en que no tenga como meta principal la monetización de sus producciones.

Por otra parte, el perfil sociocultural del sujeto tiene un rol importante en esta significación, dado que tiene veintiseis años, lo que implica que ha vivido gran parte de su vida en las formas de consumir música a través del internet, y que se relaciona a que haya tenido acceso e interés por la música y la red desde su infancia.

3.2 Caso 2: Jorge Figueroa de “Ketterer”, “Pista Celofán”, “Juligans” y “Compose”

Relacionando los resultados de cada objetivo del caso se pudo identificar la existencia de ciertos efectos de las tecnologías digitales de la música y el internet en el discurso de la propuesta artística del productor Jorge Figueroa Ketterer. Estos son:

1.- El productor significa y valora a las tecnologías digitales de la música como herramientas de exploración de sonidos y de búsqueda de sonidos auténticos, sobre todo las análogas. Además, las significa como objetos que representan parte de su identidad por ser una extensión de sí mismo. Estas ideas sobre sus herramientas de trabajo pueden ser vistas en su práctica como productor al trabajar el sonido de sus composiciones, donde va experimentando con su equipamiento de modo que explora los sonidos que puede producir con éste. También en que el productor mezcle y masterice en la misma sesión del proyecto del DAW para ir probando el sonido de estos procesos a la par, lo cual es una práctica que adoptó por sí mismo.

Estas ideas y prácticas afectan en el discurso del sujeto en cuanto a que la idea central tras los proyectos de Jorge se constituye de lo que él significa sobre las tecnologías digitales musicales, es decir, su discurso se basa en la búsqueda de hacer música con un sonido propio de su trabajo y que él considere auténtico de su persona. Esto es permitido por el control creativo que tiene trabajando de forma DIY con su equipamiento, de modo que el sujeto establece una relación retroalimentaria con las tecnologías digitales musicales que utiliza, en la que el sonido que es obtenido de estas es interpretado por el sujeto que lo crea como funcional a lo que quiere representar, es decir, como un sonido que expresa la autenticidad de sí mismo, pudiendo asegurar a través del trabajo DIY que eso se exprese en todos los procesos que implica la producción de una canción o álbum.

De este modo, que la idea central tras los proyectos de Jorge sea la búsqueda de un sonido propio y auténtico tiene como causa el hecho de que él signifique su equipamiento de trabajo como herramientas de exploración de sonidos que sean auténticos a su trabajo y que no sean imitaciones a otros. Es posible que haya otras causas, pero él no da indicios de estas en la entrevista, y aunque fuese así, estas ideas que tiene sobre las tecnologías digitales musicales seguirían afectando su discurso en cuanto a que lo reforzarían.

2.- El segundo efecto está en directa relación con el primero, ya que también trata el tema del sonido propio y la autenticidad del trabajo de los artistas musicales, pero en este caso se trata relacionado a una opinión de la música actual que se presenta dentro del discurso

de los proyectos de Jorge, y que se basa en las tecnologías digitales de la música y el internet.

El productor significa al internet como un espacio para compartir contenido de todo tipo, en donde en la actualidad existen plataformas que comparten archivos MIDI con progresiones de notas y acordes listas para ser usadas en el DAW, lo que el productor considera como una práctica que le quita la autenticidad al trabajo de esos artistas en cuanto a composición, y que, por ende, va en contra del discurso que guía los proyectos como músico de este productor y que puede afectar en que él tome la idea de autenticidad como central de sus proyectos.

Además, el productor significa al internet como un espacio de publicación libre, es decir, sin la existencia de algo o alguien que filtre las publicaciones, lo cual dice que tiene aspectos positivos y negativos. Lo negativo, según el productor, es que afecta a algunas personas que quieren hacer música en que no sienten la necesidad de generar un producto musical de calidad, porque será publicado de todas formas y habrá gente que los escuche.

Estas dos concepciones, sumado a la experiencia empírica de escucha de música a través de internet, han afectado en el discurso del productor al tener una opinión negativa del estado de la música en la actualidad porque considera que esta no tiene un trabajo comprometido por crear algo propio y de calidad. No obstante, tal concepción no tiene una base empírica, ya que el productor no sabe las intenciones tras la música que publican los músicos en el internet, es decir, no sabe si existe o no un compromiso de esas personas por crear algo auténtico y de calidad, o si ellos significan este tipo de prácticas de la misma forma que él, por lo que se puede establecer que él supone que no hay compromiso por crear algo propio y de calidad en base a las representaciones que elabora de las tecnologías digitales nombradas, lo que puede reforzar la idea central tras sus proyectos, es decir, la idea de la búsqueda de lo auténtico. En este sentido, y para ejemplificar, los músicos que utilizan los archivos MIDI pueden considerar esta práctica como una forma de inspiración y ser comprometidos por lograr un sonido de calidad y auténtico.

3.3 Caso 3: Bárbara Boham

Relacionando los resultados de cada objetivo del caso se pudo identificar la existencia de ciertos efectos de las tecnologías digitales de la música y el internet en el discurso de la propuesta artística de la productora Barbara Boham. Estos son:

1.- La productora significa las tecnologías digitales musicales y del internet que utiliza como herramientas que permiten que los procesos de creación, producción, distribución y promoción musical se adecuen a su identidad. Ella describe su identidad como una “personalidad cíclica, del momento, cambiante e inestable”, de modo que considera que esos procesos son llevados a cabo de la misma forma que su personalidad, es decir, son procesos cíclicos, del momento, cambiantes e inestables.

Así, Bárbara da cuenta de que tales procesos son, por una parte, que la publicación de sus canciones se realiza de manera impulsiva, de modo que en el momento en que tiene lista

una canción, la sube inmediatamente sin ninguna estrategia para ello. Así también, que su proceso de composición y producción se basa en la grabación de ideas que se le ocurren repentinamente, es decir, son ideas “del momento”. Además, que al producir explora y experimenta sonidos con su equipamiento digital musical con el fin de lograr sonidos que representen lo quiere expresar, lo que se relaciona con su identidad en cuanto a que la idea de experimentar parte de no tener una idea final del sonido, el cual debe ser creado en el momento, explorando y transformando los sonidos según lo que sienta la productora.

Las primeras dos prácticas expuestas se relacionan con la significación a la grabadora portátil y al internet con la idea de inmediatez, lo que permite que pueda llevar estas prácticas a cabo, es decir, ambas prácticas son efecto de esta significación, ya que si ella no las considerara de esa manera no las realizaría, de modo que tendría que optar por otras formas de componer y producir. Por lo tanto, esta significación tiene su fundamento en la misma funcionalidad de estas tecnologías y se relaciona con su identidad en cuanto a considerar su personalidad como “del momento” o con prácticas espontáneas.

La tercera práctica expuesta se relaciona con la significación de las tecnologías digitales musicales que utiliza como herramientas que permiten experimentar con el sonido, siendo esta significación la que produce esa práctica, y que cree que genera una propuesta sonora más auténtica de su creatividad.

Entonces, la productora al significar estas tecnologías con la idea de inmediatez y con la idea de exploración de sonidos, puede relacionarlas a su propia personalidad y, en consecuencia, generar tales prácticas, lo que implica que la expresión de su identidad no solo se da en el producto final, sino que también es parte de los procesos que llevan a ese resultado.

Ahora bien, los efectos de estas significaciones y prácticas en su discurso se dan en dos ideas fundamentales de su proyecto, las cuales son que el fin de su proyecto es expresar su creatividad, lo que para ella significa expresar su identidad, y la idea de que el trabajo independiente es parte de esa identidad. Específicamente, los efectos son que las significaciones a las tecnologías que utiliza potencian y fundamentan el discurso de la creatividad como base de su proyecto, ya que la productora cree que estas permiten representar durante todos los procesos su creatividad e identidad, además de que estas formas de trabajo, según Bárbara, le permiten expresar tal creatividad de mejor forma. Por lo que estos procesos le dan una base material a su discurso, lo cual también implica el fortalecimiento de la idea de que el trabajo independiente es parte de su identidad, ya que el trabajo independiente permitido por las tecnologías digitales de la música y el internet está representando su personalidad.

Por lo tanto, la significación que realiza la productora sobre la idea de inmediatez en la grabadora portátil de su celular y en el internet, y también sobre la idea de exploración de sonidos en las tecnologías digitales musicales, conducen a que ella estructure las prácticas que lleva a cabo en los procesos de composición, producción y publicación de la forma en

que lo hace, las cuales son consideradas por la productora como prácticas que representan su creatividad e identidad, y que cree que le permiten expresar su creatividad en la música de mejor forma, lo cual afecta en la idea central del proyecto sobre expresión de su creatividad al potenciarla y fundamentarla, y también fortaleciendo la idea de que el trabajo independiente es parte de su identidad, ya que es en la misma práctica permitida por el trabajo independiente de producción donde su identidad está siendo representada.

2.- La productora considera que su material de trabajo es precario por su baja calidad, lo que hace que lo relacione al Lo-Fi. Por otra parte, dentro de las influencias de su proyecto nombra al Lo-Fi, lo cual constituye parte de su discurso ya que relaciona su sonido con este tipo de aproximación a la producción musical.

Bárbara expresa que el haber conocido el Lo-Fi la hizo sentir adecuada para crear música con los materiales “precarios” que tiene, es decir, adoptó el discurso del Lo-Fi específicamente por las tecnologías digitales físicas que posee. Por ende, su equipamiento afecta su discurso al influenciarla a adoptar tales ideas.

Por lo tanto, la productora al conocer la música y las ideas del Lo-Fi pudo justificar y acomodar en su discurso el uso de su equipamiento de baja calidad, de modo que se pudo sentir conforme y segura con las creaciones que hace a través de estos dispositivos, además de apoyar a través del Lo-Fi la idea de expresión de su creatividad e identidad, esto por la significación pública del concepto el cual trata sobre un tipo de sonido más “personal”.

3.4 Caso 4: Nicole

Relacionando los resultados de cada objetivo del caso se pudo identificar la existencia de ciertos efectos de las tecnologías digitales de la música y el internet en el discurso de la propuesta artística de la productora Nicole. Estos son:

1.- Las ideas principales tras el discurso del proyecto de la productora están directamente relacionadas al uso y significaciones de las tecnologías digitales que utiliza. De este modo, Nicole significa sus dispositivos musicales como máquinas de exploración sonora, junto con considerar que le permiten una expresión más íntima de su trabajo al poder tener el control creativo de este. Ello se relaciona también a que crea que estas le permiten ensimismarse en la creación de sus canciones, potenciando la intimidad y la experiencia individual.

Tales significaciones repercuten en la práctica de la productora en cuanto a que su proceso de composición y producción se basa en la exploración y experimentación con su equipamiento, lo cual es guiado por una idea o sentimiento inicial que quiere expresar, de modo que el sonido que le otorga un instrumento al ir manipulándolo de forma exploratoria puede hacer que ella lo entienda como funcional a lo que quiere representar, formando esto una relación retroalimentaria entre la productora y su equipamiento.

Entonces, la significación y el uso de las tecnologías digitales musicales afecta en su discurso en cuanto a que este se compone principalmente de la idea de explorar y experimentar con el sonido, lo cual es la motivación de la productora para hacer música. Esto se relaciona con la idea de que sus canciones son la expresión de sus sentimientos y la representación sonora de su intimidad e identidad en cuanto a que considera que para lograr que los sonidos que componen sus canciones la representen, debe realizar la práctica de explorar y experimentar con su equipamiento musical (compuesto principalmente de tecnologías digitales), puesto que cree que esto es una forma más íntima y auténtica de trabajar el sonido, al poder generar un producto propio de su práctica.

El efecto descrito anteriormente ha influenciado a la productora a generar nuevas prácticas en su proyecto para ahondar en la experimentación sonora y producir sonidos más auténticos de su persona, como lo es el construir instrumentos digitales análogos por ella misma, lo que considera como parte de su proceso creativo al crear el objeto que le permite generar sonido y experimentar con este.

Cabe destacar que el proyecto musical de la productora es influenciado por artistas ligados a la experimentación sonora con tecnologías digitales musicales, por lo que la significación de estas como herramientas para la experimentación puede tener origen en su gusto por estos músicos.

3.5 Conclusiones al análisis de la pregunta de investigación

A continuación se presentarán las reflexiones finales sobre los efectos de las tecnologías digitales de la música y el internet en los Bedroom Producers de la muestra, de modo que se recopilarán los efectos de cada caso y se relacionarán entre ellos, por lo que los detalles de cómo afectan en cada productor se darán por entendidos en los puntos anteriores.

Se pudieron identificar cuatro tipos de efectos, de los cuales uno se asemeja en los cuatro casos, dos se asemejan en dos casos diferentes (solo un caso está presente en ambos efectos y el otro varía), y uno en un caso. Estos son:

3.5.1.- “Efecto Exploración y experimentación sonora”

El efecto de exploración y experimentación sonora es el único efecto que se presenta en todos los casos de la muestra, pero en cada caso tiene sus propias particularidades que apoyan el efecto ejercido en el discurso de los proyectos musicales de los productores.

De este modo, la idea central tras este efecto es que signifiquen sus instrumentos musicales digitales como herramientas de exploración y experimentación sonora, idea que es compartida por todos los productores. Esto se relaciona directamente con las prácticas de composición y producción que realizan, puesto que se basan en esta misma significación. Además, estas prácticas han sido descritas anteriormente como relaciones retroalimentarias entre productores y equipamiento tecnológico musical, lo que significa que el sonido que les otorga un instrumento al ir manipulándolo de forma exploratoria puede hacer que lo entiendan como funcional a lo que quieren representar a través de este.

Esta significación a las tecnologías digitales musicales, y las correspondientes prácticas que se basan en esa idea, afectan en el discurso de los productores en cuanto creen que estas permiten una expresión más auténtica, íntima y personal de su identidad, sentimientos y creatividad, lo que potencia que los discursos de sus proyectos se basen en entender la música como un medio para expresar su identidad, ya que los sonidos son creados en su propia práctica y relación con sus dispositivos, lo que creen que permite representar de mejor forma el significado que quieren imprimir en el sonido al no tener una idea inicial definida sobre este a la cual quieren llegar. Así, sólo se basan en la idea que quieren representar en este, de modo que en la práctica con sus tecnologías crean una propuesta sonora desde cero para expresar sus ideas de mejor forma.

De este modo, los efectos pueden ser encontrados en ideas constitutivas de sus discursos, potenciándolas u originándolas. Tales ideas son que en dos casos consideren la música como un arte de experimentación sonora, en otro caso que la idea principal de su discurso sea la búsqueda de sonidos propios y auténticos, y que en otro caso la idea central de su discurso sea la expresión de su creatividad e identidad, junto con que crea que el trabajo independiente es parte de su identidad al estar representándola en la misma práctica DIY de los procesos musicales.

De esta manera, es posible identificar que este efecto es producto de las prácticas independientes de los productores, las cuales han sido posibilitadas, según Kile (2017), por el desarrollo de las tecnologías digitales musicales, que van de la mano con el desarrollo del ordenador personal y del internet. Esto ya que el hecho de que trabajen de forma independiente e individual permite que sean ellos mismos quienes controlen todo el trabajo en sonido, desde la producción, la mezcla y el master, pudiendo realizar la práctica de exploración y experimentación sonora sin que nadie interfiera, a diferencia de lo que sería el trabajo con un productor externo o con un equipo de ingenieros en un estudio profesional que se dediquen a los procesos de diseño sonoro, mezcla y masterización.

Además, este efecto se relaciona directamente con lo expuesto en el marco teórico con los autores Ferreira (2001) y Brnčić (2011), los cuales afirman que las tecnologías digitales musicales han permitido la exploración del universo sonoro, abriendo la posibilidad a nuevos tipos de sonidos, lo que ensanchó el horizonte auditivo del siglo XX hasta la actualidad. Por lo que es posible que este tipo de significación, al ser compartida por toda la muestra, sea un tipo de significación que provenga del contexto musico-cultural, lo cual debe ser investigado en una futura investigación que trate este tipo de temas.

Por lo tanto, es posible afirmar que existe un efecto de las tecnologías digitales musicales que se presenta en el discurso de toda la muestra, el cual se basa en entender a estas como instrumentos de exploración y experimentación sonora, lo que genera prácticas específicas en la composición y producción consideradas por los productores como formas de expresar y representar sus ideas de forma más auténtica e íntimas, y que afecta en sus discursos principalmente potenciando la idea de la música como expresión de identidad y generando la idea de la música como arte de experimentación sonora.

3.5.2.- “Efecto Lo-Fi”

El efecto Lo-Fi se identificó en dos casos, los cuales corresponden a Diego de Coartar Voluntad y a Bárbara Boham. En ambos casos ocurre de forma diferente, pero teniendo como idea central el tipo de sonido caracterizado como Lo-Fi, el cual -como se vio en el marco teórico según Cornejo (2015)- constituye un tipo de representaciones ligadas a las tecnologías digitales musicales que se basa en la generación de sonidos de baja calidad de forma intencionada a través de equipos de grabación de gama baja, lo cual es entendido como una forma de expresión musical más “natural y sincera”, en el que el interés no es generar sonidos altamente producidos, sino plasmar la música lo más natural posible, considerando que los avances tecnológicos han ayudado mucho a “maquillar” la música.

De este modo, se identificó que en ambos casos los productores significan su material de trabajo como precario y lo relacionan al sonido Lo-Fi.

En el caso de Diego, estas significaciones afectan en su discurso en cuanto a que en la propia práctica con su equipamiento él fue entendiendo el sonido generado como una expresión más representativa de sus ideas críticas de la vida actual, al ser el sonido generado de baja calidad, con errores y distorsiones, lo que relaciona con que considera que estas ideas son propias de la tecnología y la vida moderna, de modo que instaura la idea del Lo-Fi en su discurso legitimando el uso de este tipo de propuesta sonora que produce su equipo de baja calidad. Tales ideas del Lo-Fi en su discurso son vistas en que describa su propuesta sonora como Lo-Fi y en que considere que este es un tipo de sonido que representa una expresión de la realidad más genuina.

En el caso de Bárbara, se pudo identificar que ella adoptó el discurso del Lo-Fi al conocer artistas que generaban este tipo de sonidos, lo que la hizo sentir adecuada para crear música con sus materiales “precarios”, por lo que adoptó en su discurso las ideas del Lo-Fi específicamente por las tecnologías digitales que posee, con lo que se puede afirmar que su equipamiento afectó en su discurso al influenciarla a adoptar tales ideas. Así, esto permite que la productora justifique y acomode en su discurso el uso de equipamiento de baja calidad, de modo que se pudo sentir conforme y segura con sus creaciones realizadas en estos dispositivos.

En ambos casos, que hayan adoptado el Lo-Fi apoya la idea de la expresión de la identidad a través de la música, ya que implica un sonido más natural y sincero de los productores.

Además, es posible ver que este efecto tiene una relación directa con el contexto musico-cultural, ya que Cornejo (2015) explica que es un término común de escuchar en la escena musical actual, y que es de donde los productores aprenden este concepto.

Cabe destacar que este efecto se asemeja a lo que Kile (2017) explica sobre la idea de legitimación de los proyectos musicales, en cuya investigación daba cuenta de que los productores adoptaban en su discurso una actitud de legitimación de su música, al comparar su espacio y material de trabajo con los de estudios profesionales. Por lo tanto, su estudio y la presente investigación se asemejan en que algunos Bedroom Producers

adquieren ideas de legitimación de la música que producen por el uso de materiales de gama más baja en comparación a estudios profesionales.

3.5.3.- “Efecto Internet como espacio de publicación sin filtro”

Este efecto se identificó en los casos de Diego de Coartar Voluntad y de Jorge Figueroa Ketterer, y se basa en la significación del internet como espacio de publicación sin filtro, es decir, entienden a las plataformas de publicación musical del internet como páginas web que permiten subir cualquier tipo de archivo de audio sin que alguien juzgue si puede o no ser publicado.

Esta significación tuvo dos tipos de efecto diferentes; en el caso de Diego generó la idea de que el internet es un espacio que le otorga libertad creativa, por lo que cree que puede expresar lo que se le antoje plasmar en sus letras y sonidos, ya que no habrá nadie que lo coarte. De esta forma, estas ideas fundamentan y potencian su discurso en relación a la idea de que su música es un medio de expresión de su identidad, esto ya que si hubiera algún tipo de filtro en el internet no podría sentir la libertad de expresar su identidad tal cual la siente, sino que trataría de acomodar su música a este tipo de filtros, generando un producto musical que no consideraría propio de su persona.

En el caso de Jorge, esta significación afecta en que genere una opinión negativa del estado actual de la música, en cuanto a que cree que la falta de un filtro para la publicación en las plataformas de internet provoca que los nuevos músicos no realicen un trabajo comprometido en crear algo auténtico y de calidad. Esto refuerza su discurso de tratar de generar sonidos propios y auténticos con su música, ya que con esa idea en su discurso puede sentir que sobresale en comparación al resto de músicos actuales, al realizar piezas musicales que considere auténticas de su persona, es decir, lo motiva aún más a esa generación de sonidos que él cataloga como propios.

3.5.4.- “Efecto Internet en la música como arte público”

Este efecto fue identificado en un solo caso, el cual corresponde a Diego de Coartar Voluntad, y se basa en la significación del internet como un espacio para el compartimiento público de música, en el sentido que las personas pueden acceder a la música de forma gratuita o a muy bajo costo a través de internet (sin tener en cuenta la contratación del servicio de internet). Junto a esto, en el discurso del productor se identificó que él entiende la música como un arte público, aludiendo directamente a que las nuevas tecnologías del internet permiten acceder a ella de forma gratuita. Además, esto se relaciona a que el productor ha vivido toda su vida durante la época en que el consumo de música se ha dado principalmente a través del internet.

Por lo tanto, es posible ver cómo el internet y las prácticas que se dan en este, en relación al acceso gratis de música, han afectado en que el productor considere este medio como un espacio para el compartimiento público de música, lo cual en su discurso repercute fundamentando que el sujeto entienda la música como un arte público.

CAPÍTULO V: RESULTADOS Y CONCLUSIONES

A continuación se presentarán los resultados finales del conjunto de la muestra, con el fin de establecer ideas centrales que den cuenta del fenómeno de los Bedroom Producers en su particularidad dentro del espacio-tiempo definido y su relación con las tecnologías digitales que han permitido su práctica. De este modo, primero se presentarán los resultados sobre los efectos de las tecnologías digitales en los discursos de los proyectos musicales gestionados por los Bedroom Producers, luego los resultados descriptivos de la muestra de productores en relación al marco teórico establecido y, finalmente, los aportes de esta investigación para la disciplina antropológica y para el campo de estudio de la cibercultura y de las prácticas populares de la música.

Cabe recordar que las ideas que se expondrán no pretenden ser universales ni generalizadoras de la categoría de Bedroom Producers, como tampoco de los efectos de las tecnologías digitales en las prácticas populares, sino que son ejemplos particulares de esto, por lo que deben ser entendidas bajo el contexto específico en el que se inscriben, siendo la importancia de esta investigación la evidencia empírica de la práctica que llevan los Bedroom Producers y de los efectos que pueden tener las tecnologías digitales en las ideas y acciones de los seres humanos.

Por lo tanto, los resultados de la investigación de la muestra de Bedroom Producers establecida son:

1.- Se pudo dar respuesta a la pregunta de investigación identificando cuatro tipos de efectos, los cuales son el “Efecto Exploración y experimentación sonora”, “Efecto Lo-Fi”, “Efecto Internet como espacio de publicación sin filtro” y el “Efecto Internet en la música como arte público”, los cuales serán descritos a grandes rasgos a continuación:

El efecto de exploración y experimentación sonora se encuentra en los cuatro casos de la muestra, y se basa en la significación de las tecnologías digitales musicales como dispositivos de exploración y experimentación sonora, lo cual genera prácticas de composición y producción específicas, afectando en los discursos de los productores de diversas formas, las cuales se pueden resumir en que potencian la idea presente en todos los discursos sobre la música como expresión de sus identidades, y generando la idea de la música como arte de experimentación sonora. Cabe destacar que es posible que la significación de las tecnologías digitales musicales de esta forma provenga del contexto musico-cultural, ya que hay autores que ya han trabajado esta idea, como lo son Ferreira (2001) y Brnčić (2011), quienes afirman que las tecnologías digitales musicales han permitido la exploración del universo sonoro, abriendo la posibilidad a nuevos tipos de sonidos, lo que provocó un ensanchamiento en el horizonte auditivo del siglo XX hasta la actualidad.

En cuanto al efecto Lo-Fi, este se identificó en dos casos, y se basa en la significación de las tecnologías digitales musicales que utilizan los productores como materiales precarios

y de baja calidad, lo que genera un tipo de sonido de baja calidad, con errores y distorsiones. Esto afecta en sus discursos de formas diferentes en cada caso, pero en ambos adoptan el concepto de Lo-Fi para describir su propuesta sonora, lo que legitima el tipo de sonido que generan y que apoya la idea de la expresión de la identidad a través de la música, ya que -cabe recordar- el Lo-Fi constituye un tipo de representaciones ligadas a las tecnologías digitales musicales que se basa en un tipo de sonidos de baja calidad a través de equipos de grabación de gama baja, lo cual es entendido como una forma de expresión musical más “natural y sincera”, en el que el interés no es generar sonidos altamente producidos, sino plasmar la música lo más natural posible, considerando que los avances tecnológicos han ayudado mucho a “maquillar” la música (Cornejo (2015). Además, esto se relaciona a la investigación de Kile (2017) expuesta en el marco teórico, en cuanto a que él identifica en el discurso de los proyectos de los Bedroom Producer que estudió la idea de legitimación de la música que producen, en cuanto a que comparan su espacio y herramientas de trabajo con los de estudios profesionales.

Respecto al efecto del internet como espacio de publicación sin filtro, este se identificó en dos casos, y se basa en la significación de las plataformas de publicación musical del internet como páginas web que permiten la subida de cualquier tipo de archivo de audio sin que alguien juzgue si puede o no ser publicado. Esto afecta en el discurso de ambos casos de formas diferentes; en uno esta significación genera la idea de que el internet es un espacio que le otorga libertad creativa al productor, lo que fundamenta y potencia la idea en el discurso de su proyecto sobre la música como medio de expresión de su identidad, ya que, si hubiera algún tipo de filtro en el internet, no podría sentir la libertad de expresar su identidad tal cual la siente, sino que trataría de acomodar su música a este tipo de filtros, generando un producto musical que no consideraría propio de su persona. En el otro caso, esta significación afecta en que el productor genere una opinión negativa del estado actual de la música, por considerar que esto provoca que los nuevos músicos no realicen trabajos comprometidos en crear música auténtica y de calidad, lo que refuerza su discurso de tratar de generar sonidos propios y auténticos con su música, al considerar que lo no auténtico es algo negativo.

Cabe destacar que en el efecto descrito anteriormente es posible ver que las significaciones a las tecnologías digitales pueden repercutir de formas completamente diferentes según la persona que la signifique, lo cual puede ser relacionado a aspectos más estructurales de la sociedad como lo son los discursos de la tecnología como promotora del progreso y las controversias que ha generado tal discurso, en cuanto a qué es el progreso y para quién es.

Por último, el efecto del internet en la música como arte público se identificó en un solo caso, y se basa en la significación del internet como un espacio para el compartimiento público de la música, en el sentido que las personas pueden acceder a la música de forma gratuita (sin tener en cuenta la contratación del servicio de internet), lo cual afecta en el discurso del proyecto del productor al generar la idea de la música como un arte público, lo que él mismo relaciona con que las nuevas tecnologías del internet permiten acceder a ella de forma gratuita.

Por otra parte, también se pudo constatar en el caso de uno de los Bedroom Producers lo que Hofer (2016) explica sobre cómo los DAW impulsan a los productores para llevar diferentes proyectos desde diferentes facetas de su identidad. Esto no se considerará un efecto en esta investigación porque no se pudo dar cuenta de significaciones realizadas por el productor sobre los DAW, por lo que no se puede identificar el efecto en su discurso, pero es importante de destacar, ya que sí afecta en la práctica del productor al poder realizar diferentes proyectos gracias a la existencia de estos softwares.

Por lo tanto, concluyendo con la pregunta de investigación, se pudieron identificar cuatro tipos de efectos, lo que permite afirmar que las tecnologías digitales de la música -tanto análogas como virtuales- y el internet tienen la capacidad de afectar en los discursos de los músicos independientes de la categoría Bedroom Producer de la muestra perteneciente a Santiago de Chile en la actualidad, puesto que los casos estudiados son ejemplo de ello. Así, los efectos tienen base en la práctica individual de los productores con sus herramientas de trabajo, ya que el control de todos los procesos les permite generar prácticas a partir de las significaciones que tienen de estas, de modo que es en esta misma relación con su equipamiento donde se potencian o generan nuevas ideas en el discurso de los productores. Además, destaca que la mayoría de los efectos identificados actúen en el discurso de los productores en cuanto a la idea de la música como expresión de sus identidades, lo que se relaciona directamente a que todos los productores identifiquen la idea de control creativo como motivación para la práctica de Bedroom Producer, suponiendo esto para ellos la libertad de expresión en todos los procesos.

Entonces, se puede evidenciar que las tecnologías digitales de la música y del internet son dispositivos materiales y virtuales que tienen un rol que va más allá de ser la base técnica para la práctica en la conformación de los proyectos de los Bedroom Producers de la muestra, ya que las significaciones que se tienen de estas pasan a ser un elemento relevante en la construcción del proyecto en su totalidad, tanto en las ideas que componen sus discursos, como también en las formas en que realizan los procesos de composición, producción, mezcla y masterización, lo cual se verá a continuación.

2.- Las nuevas tecnologías, como explica Rowe (2001), han hecho posible nuevas formas de creación en la música, lo que se relaciona con la forma en que son significadas estas por las personas que las utilizan. Así, es posible identificar en la muestra de Bedroom Producers nuevas formas de creación, las cuales son posibilitadas por el trabajo individual e independiente que se basan en la existencia de las tecnologías digitales de la música y el internet.

A grandes rasgos, estas nuevas prácticas de creación se caracterizan, por una parte, por la mezcla de procesos en la creación del producto musical, es decir, se realizan procesos a la par, como lo es la composición y producción, o la mezcla y masterización, o todos a la par, lo que difiere de los procedimientos de elaboración de una canción comúnmente llevados en estudios profesionales y con equipos de personas especializadas en cada proceso. Por otra parte, también se ha generado una práctica de composición y producción en la cual las grabadoras portátiles y los celulares tienen un rol principal, al permitir que los productores compongan a través de la ocurrencia de ideas en cualquier momento, de modo

que pueden grabarlas en el mismo instante en que se les ocurren, para luego ser trabajadas a cabalidad en otras instancias. Además, otra de las prácticas identificadas que es permitida por las tecnologías digitales y el trabajo individual, es la exploración y experimentación sonora, la cual consiste en componer y producir sin una idea inicial del sonido que se busca generar, sino que solo mediante la idea inicial que se quiere representar, de modo que en la misma práctica con las tecnologías digitales musicales se interpretan los sonidos que se generan a través de estas como funcionales a lo que quieren representar.

Esta última práctica da cuenta de un aspecto importante de las nuevas prácticas generadas por el desarrollo de las tecnologías digitales, y es que se produce una relación retroalimentaria entre los productores y estas. Esto por trabajar individual y directamente con ellas, lo cual no solo se da en cuanto a la interpretación de los sonidos que generan los dispositivos como funcionales a lo que quieren representar, sino que también se pudo identificar en que en dos casos los productores afirmaron adquirir conocimientos en la práctica con su equipamiento tecnológico. Por lo tanto, la relación retroalimentaria da cuenta de la adquisición por parte de los Bedroom Producers de nuevos elementos significativos a través de la práctica con sus equipamientos tecnológicos.

Por lo tanto, es posible entender las nuevas prácticas en la creación de música según lo que dice Levy (1999) sobre la virtualidad, donde explica que lo real y lo virtual están en una estrecha relación de continuidad, siendo lo virtual una extensión de lo real, potenciando lo que se da en esta. De este modo, esto se puede entender en cuanto a que las tecnologías digitales análogas funcionan en base a la virtualidad de los códigos informáticos y potencian las capacidades de los productores en las prácticas descritas, lo cual también es expresado directamente por dos productores, donde uno significa el DAW como potenciador de su capacidad compositiva, y el otro significa las tecnologías digitales musicales como objetos que potencian la experiencia individual en cuanto a que le permiten ensimismarse en el trabajo de composición y producción.

3.- A pesar de que la práctica de los Bedroom Producers se basa en el trabajo individual e independiente, esto no quiere decir que la colaboración con más personas en la creación de sus canciones sea algo que excluyan de su práctica. Así, en tres de los casos los productores han colaborado con más personas, y el caso que no lo ha hecho afirma que sí lo haría, pero que hasta ahora no se ha dado la instancia.

Respecto a los casos que sí han colaborado con más personas, estos lo han hecho a través de internet y físicamente. De este modo -como se vio en el marco teórico- Walzer (2016) se vale del trabajo de Sawyer y Dezutter (2009) para describir este tipo de prácticas a través del concepto de “creatividad distribuida”, la cual consiste en la creación de un producto artístico mediante la interacción colectiva, donde el resultado que se dará es desconocido debido a que las acciones individuales son inmediatamente determinadas por las de otra persona. A esto Walzer agrega que cuando la colaboración es a través de internet esta puede ser desde diferentes ciudades, o incluso diferentes países y de manera asincrónica, lo cual es posible ver en el caso de Jorge Figueroa Ketterer, quien en la actualidad (posterior a la entrevista) se encuentra colaborando con una artista de México. Además, sobre la colaboración en línea, Taha (2011) explica que las redes en línea promueven este tipo de

práctica entre pares, al permitir hacerlas en plataformas de comunicación como las redes sociales.

Por lo tanto, en este tipo de prácticas se logra identificar lo que Escobar (2005) explica sobre cómo las tecnologías computacionales y del internet han incrementado y desarrollado cualitativamente la comunicación humana. Asimismo, esto se relaciona con que los productores ven el internet como un espacio de colaboración y comunicación, lo que asocian a otras representaciones según cada caso, las cuales son que éste es un espacio vivo por la acción e interacción humana, que se transforma en función del uso que le dan las personas, y que es un espacio que permite generar comunidades.

Entonces, en base a estas representaciones se entiende que para los productores de la muestra el internet es un espacio de colaboración y comunicación que logra generar comunidades de personas afines a través de las interacciones que se dan en éste, lo cual también se basa en la forma en que algunos de los productores adquieren conocimientos a través de internet. Sobre esto, Walzer (2016) acota que en el internet se han generado comunidades de “inspirados practicantes” de producción musical que comparten conocimientos y herramientas digitales, lo que se relaciona también a las plataformas desde donde todos los productores de la muestra han obtenido los softwares crackeados que utilizan para producir.

En cuanto a estas comunidades, en el trabajo etnográfico realizado por internet se pudo dar con diferentes tipos de blogs y cuentas en redes sociales y YouTube en donde se realizan publicaciones sobre diferentes tópicos de la música, tales como composición, producción, publicación, distribución y monetización del producto musical, las cuales se dan en formato de imágenes o videos, y en el caso de los blogs en formato de pregunta y respuesta. Cabe destacar que muchas de estas cuentas en redes sociales y YouTube son manejadas por productores profesionales que comparten sus conocimientos, y también por marcas de dispositivos digitales musicales, como es el caso de la marca Waves, la cual en su cuenta de YouTube sube videotutoriales realizados por productores profesionales explicando como producir música con sus productos.

En conclusión, la significación del internet como un espacio de colaboración, comunicación y comunidad se puede relacionar a lo que Wellman y Crump (1978) conceptualizan como “comunidad liberada”, lo que refiere a que el desarrollo de una variedad de estructuras y de tecnologías han liberado el concepto de comunidad del espacio físico más cercano de los sujetos, lo cual en el tiempo en que estos autores desarrollaron este concepto no refería al internet ni al computador, sino que a medios de transportes y dispositivos como el teléfono, pero en la actualidad es un concepto que va muy bien para entender las transformaciones que ha promovido el internet.

4.-Los referentes e influencias que los Bedroom Producers de la muestra identifican para realizar sus proyectos musicales son artistas ligados a la autoproducción de su música, los cuales son de nacionalidad estadounidense o de países europeos. Esto da cuenta de lo que habla García Canclini (1995) sobre las “comunidades transnacionales de consumidores”, lo que refiere a cómo los gustos y preferencias de las personas, como por

ejemplo los televidentes, no se enmarcan en un solo país o en el territorio inmediato, sino que se insertan en flujos de información regionales e internacionales.

Lo anterior sirve para el análisis respecto a lo que Escobar (2005) plantea sobre dar cuenta de las relaciones que se dan entre los países del primer y tercer mundo, en cuanto a cómo las tecnologías las afectan. En este caso es posible afirmar que las relaciones hegemónicas de la cultura entre estos países han sido potenciadas por las tecnologías como el internet, al permitir acceder a información de estos países de forma inmediata y con bastantes contenidos, pudiendo sus influencias llegar a todas partes del mundo.

Además, esto se relaciona a las tecnologías específicas para la práctica que llevan a cabo los Bedroom Producers, ya que estas pertenecen a empresas trasnacionales con sede en países del primer mundo, como por ejemplo Instagram, que es una de las aplicaciones usada por todos los productores de la muestra para promocionar su música, y que tiene base en Estados Unidos.

Cabe destacar, que a pesar de que el internet potencie el alcance y las formas de influencia de la cultura hegemónica, también permite que los repertorios culturales de los países periféricos puedan ser conocidos por el resto del mundo.

5.- Es importante incluir en los resultados de esta investigación un elemento que no fue tocado en los estudios que se logró encontrar sobre Bedroom Producers, lo cual corresponde a los procesos de publicación, distribución y promoción.

Sobre esto, lo que más resalta es el hecho de que todos los productores de la muestra consideren que estos procesos son los que más les ha costado llevar a cabo, ya sea por falta de conocimientos, falta de estrategias, falta de seguridad en las creaciones, y por ansias de publicar el material. Por lo tanto, es posible ver que esto representa una desventaja de la práctica individual en la producción musical, ya que al ser solo una persona la que gestiona el proyecto en su totalidad, se concentran más en los procesos creativos de la música, además de que no tienen la opinión de otra persona durante todos los procesos de la creación de una canción, como sí ocurre en el trabajo con grupos de músicos, o en estudios profesionales con personas dedicadas a cada proceso.

Por otra parte, la mayoría de los productores de la muestra publica o aspira a publicar en Spotify, pero también utilizan otras plataformas como SoundCloud y Bandcamp. Y en cuanto a la publicidad, todos difunden la publicación por sus redes sociales, y solo uno de los productores ha generado estrategias para llegar a un público nuevo, lo cual lo hace a través de anuncios de Instagram. Tal caso corresponde al productor que lleva más tiempo en la práctica de producción DIY.

6.- Desde una perspectiva económica de los casos estudiados para dar cuenta de las motivaciones tras la práctica de Bedroom Producers, se identifica que la gestión de proyectos musicales de forma DIY es una práctica realizada a la par con otras ocupaciones que generan ingresos monetarios, puesto que ningún entrevistado genera dinero de su propia música, e inclusive, ninguno de los productores ve el factor económico como algo central en sus proyectos, es decir, la monetización de su música no es una variable que

afecte la continuidad de estos, lo que se observa en cómo uno de los entrevistados afirma que no le interesa si logra monetizar sus creaciones.

Aun así, esto no quiere decir que los productores de la muestra estén en contra de la monetización, es más, es un tema que implícitamente consideran como propio de la práctica de hacer música, pero que no es lo que la define. De este modo, demuestran que es algo que les gustaría lograr, pero -como se dijo anteriormente- que no llegase a pasar no afectaría la continuidad de sus proyectos musicales, por lo que no constituye parte de las ideas que guían sus proyectos. Esto ha sido tratado también por Kile (2017), que -como se vio en el marco teórico- afirma que muchos de los productores de dormitorio no tienen expectativas de generar recompensas por el trabajo más allá de un reconocimiento del público.

Respecto a esto, dentro de la muestra es posible identificar un caso en que se expresa específicamente que la música en la actualidad es un bien de consumo y que, por lo tanto, la publicidad es un aspecto muy importante para poder ser conocido y generar dinero de la música, lo cual complementa otro caso que considera que en la actualidad se compite mucho en función del aspecto económico para la publicidad, ya que teniendo dinero para la publicidad se asegura que su música llegue a un público y a listas de plataformas de música.

Así también, el productor con más trayectoria y reproducciones en las plataformas online (más de diez mil en Spotify) considera que hacer música como artista no genera dinero en la actualidad, lo cual es una idea que también puede ser vista en artistas consolidados que realizan este mismo tipo de prácticas, como es el caso del artista estadounidense Jpegmafia, quien narra en su canción “Beta Male Strategies” que la música no genera dinero, sino la venta de merchandising. Por lo que es una situación que tiene que ver con la industria de la música a nivel transnacional, y no de propiedades específicas de la industria nacional, lo que se puede ver en las disputas de los artistas con las plataformas de streaming, donde el diario español ABC (Villuendas, 2020) informa que para el día 20 de noviembre del 2020 había aproximadamente 19.000 artistas apoyando la iniciativa “Justice at Spotify” (Justicia en Spotify), la cual tiene como idea central que a lo menos se les pague a los artistas un céntimo por reproducción en las plataformas de streaming, ya que en la actualidad Spotify paga 0,0032 euros por reproducción, Apple Music 0,0062 euros, y Deezer 0,0052 euros. Entre estos artistas hay ganadores de Grammys y de bastas trayectorias.

Además, la publicación de ABC (Villuendas, 2020) aporta una cita de Twitter del divulgador de música “Music Radar Clan” que expone la problemática a un nivel sociocultural, involucrando a los consumidores de la música en esta controversia: “Deberíamos plantearnos si los usuarios estamos pagando un precio justo por un acceso ilimitado a la música. El acceso libre a la cultura es una conquista social, pero no puede ser a costa de otra derrota social”.

La cita expuesta por ABC se puede relacionar a las significaciones que los propios Bedroom Producers de la muestra generan sobre la música y las plataformas del internet, en donde

es posible identificar que todos entienden y valoran el internet como un espacio para conocer y escuchar música de forma gratuita o a bajo costo, lo cual es una idea que tienen presente a la hora de hacer su propia música, por lo que es parte de las representaciones base para identificar que lo económico no es un aspecto central en su práctica.

Por lo tanto, teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente sobre los Bedroom Producers de la muestra y la relación de esto con aspectos globales de la industria musical, lo económico de la práctica de estos es lo que Polanyi (1967) considera como la economía encastrada en el fenómeno, es decir, esta es un aspecto importante dentro de él, pero no lo determina, de modo que la práctica responde a otro tipo de dimensiones como lo pueden ser la sociológica, cultural, psicológica, etc.

Respecto a esto, es posible identificar que todos los Bedroom Producers de la muestra asocian la motivación por su práctica específicamente a elementos subjetivos, como lo es considerar la música un aspecto relevante en sus vidas y como un medio para expresar su identidad, de modo que buscan expresar algo único y auténtico de ellos mismos. Además, la mayoría de la muestra (tres de los cuatro casos) significa la música en general como parte de su identidad.

En relación a estas significaciones de la música respecto a la identidad de los sujetos, las tecnologías digitales con las que hacen música y con las que pueden publicar y compartirla también son significadas en función de esta idea. De este modo, en tres casos es posible identificar que existen significaciones de estas como objetos que permiten la expresión de sus identidades, en uno de los casos como extensión de su persona, y en otro de los casos el productor expresa haber generado sentimientos de apego con su equipamiento.

Estas nociones de identidad en relación a las tecnologías digitales dan cuenta de lo que Escobar (2005) planteaba hace quince años sobre cómo los computadores estaban cambiando las nociones de identidad y de ser, lo cual aquí es posible ver en relación a que el computador personal es la base para que los productores puedan producir su música por ellos mismos, por lo que se trata dentro del concepto de las tecnologías digitales musicales y del internet, ya que sirve como soporte musical y para navegar a través de las redes del internet. Además, esto se relaciona a lo que plantea Sherry Turkle (1984) en los comienzos de la masificación del computador sobre cómo el aumento de su uso provocaría que las personas comenzaran a pensarse a sí mismas en términos de computadores. Por lo tanto, en esta investigación se logra ejemplificar empíricamente la teoría que ambos autores plantearon.

En conclusión, la práctica de los Bedroom Producers es por sobre todo una expresión que se basa en motivaciones psico-sociales de los sujetos, es decir, parte de la necesidad de expresar su identidad a la sociedad y definirse en esta, por lo que lo económico del fenómeno es lo que Polanyi (1967) llamaría encastración. Aun así, dos de los casos exponen que de la práctica de Bedroom Producer es posible generar nuevas formas de trabajo independiente que sí perciban ingresos, lo cual se puede ver en el caso de Jorge Figueroa Ketterer, quien vive de la producción musical para otras personas que le pagan directamente a él por producir música para ellos, y también en el caso de Nicole, la cual

informa sobre formas de monetizar la producción independiente, como lo es vender instrumentales y librerías de sonidos.

Entonces, se logra identificar que las tecnologías digitales de la música y el internet adquieren relevancia en la práctica de los Bedroom Producer por permitir el desarrollo y expresión individual de los sujetos en la música. Esto se relaciona a lo que explica Escobar (2005) sobre tener en cuenta que “la modernidad constituye el trasfondo de entendimiento (...) y que inevitablemente moldea los discursos y las prácticas generadas por y alrededor de las nuevas tecnologías”, por lo que esta se puede relacionar con las ideas instituidas por el mundo moderno que promueven el trabajo individual sobre el comunitario, en el que el individualismo se manifiesta de modo que la propiedad privada es la expresión de la libertad individual (De Julios, 1995). Es decir, las tecnologías digitales usadas por los Bedroom Producers son relevantes en su práctica en cuanto las significan como medios de expresión de la libertad individual, lo que ellos mismos identifican al nombrar como razón principal para trabajar de forma DIY el control creativo de todo el proyecto. De este modo, parte importante de la motivación por la práctica y de la significación de las tecnologías está influenciada por el contexto sociocultural en el que están insertos los productores.

7.- Una de las representaciones más importante que comparten los productores de la muestra respecto a las tecnologías digitales de la música y el internet es posible identificarla con el concepto utilizado por Andrade et al. (2005) “democracia tecnológica”, el cual -como se vio en el marco teórico- define un tipo de discurso sobre el desarrollo de las tecnologías digitales e informáticas sobre la capacidad que tienen de promover “la participación y el acceso y control de la ciudadanía” (p.8) lo que supondría “alcanzar mayores y mejores niveles de bienestar y desarrollo” (Ídem). Este tipo de representación se ha promovido por esferas organizacionales político-económicas, como lo son estados nacionales y organizaciones mundiales, en cuanto discurso legitimador de los cambios que estas producen.

Esta significación se puede identificar en los productores en cuanto a que asocian el estado actual de la música con las tecnologías digitales de la música y el internet, teniendo opiniones en su mayoría positivas, y también en que todos los casos valoran el internet como un espacio de compartimiento de contenido de todo tipo, además de medio de aprendizaje y acceso a la música y softwares necesarios para la práctica, siendo estos últimos crackeados. Además, en tres casos se nombra como medio de aprendizaje sobre producción musical, en dos casos se nombra como herramienta de aprendizaje de instrumentos musicales, y en otros dos casos se nombra como herramienta de aprendizaje sobre promoción y distribución de música. Por lo tanto, se puede considerar que el aspecto socioeconómico no representaría una limitación para aprender y realizar la práctica de los Bedroom Producer, ya que el conocimiento y los softwares están gratis en internet, lo cual es nombrado en dos casos. Esta idea también puede ser justificada en que en Chile -como se vio en los antecedentes- el 87,4% de los hogares tiene internet fijo en sus hogares (TRENDTIC, 2018) y, como dice Naranjo y Salazar (2014), el paradigma de la brecha digital en cuanto clases sociales ya no es predominante.

Por lo tanto, que los productores entiendan las tecnologías que ocupan bajo las ideas de la democracia tecnológica se relaciona directamente con cómo estas han permitido que puedan llevar a cabo sus prácticas. En este sentido, todos afirman que tienen un rol principal en realizar sus proyectos por ellos mismos, de modo que al considerar que pueden crear y compartir música gracias a este tipo de tecnologías sin que su nivel socioeconómico sea un factor importante, repercute en que generen este tipo de significaciones sobre las tecnologías que utilizan.

Así, lo que los productores significan del internet en cuanto a ser un espacio de compartimiento de conocimientos de todo tipo, y también de diversos materiales para la creación de bienes tangibles e intangibles, son características de esta tecnología que han transformado radicalmente las prácticas humanas en general, en cuanto a la disponibilidad inmediata y prácticamente gratis de estos recursos (ya que no se debe pagar un extra aparte de la contratación del servicio de internet). Esto ha generado que la práctica DIY en todos los ámbitos se haga cada vez más común, sin que necesariamente haya un sentido político tras la iniciativa, sino que representa un aprovechamiento de los medios de los que se dispone, como se puede constatar en la muestra de los productores, en la que sólo uno de los entrevistados considera que cierta parte su práctica DIY tiene bases políticas al interpretarla como una forma de competir con las grandes empresas ligadas a la música.

Por otra parte, se cree importante destacar dentro de la idea de democracia tecnológica en los entrevistados el hecho de que todos usen softwares crackeados (pirateados) descargados desde internet, los cuales son sus medios de producción, es decir, usan gratuitamente algo que deberían pagar para hacer su música. La realización de esta práctica es explicada por dos de los casos como una razón económica, en otras palabras, no tienen el dinero para destinar a la compra de softwares, por lo que si no existiese esta práctica y el internet no podrían producir música. Los otros dos casos no lo dicen directamente, pero se cree responden a la misma razón, ya que uno de los casos no ha podido invertir en dispositivos análogos, y el otro caso corresponde a Jorge Figueroa, quien vive de la producción musical y cuya razón es que ha destinado su dinero a dispositivos análogos, por lo cual tampoco tiene dinero para destinarlo a softwares.

Por lo tanto, respecto al crackeo de softwares en relación a la idea de democracia tecnológica, es posible identificar que el internet ha permitido la difusión de estos softwares para el acceso público de la población, lo que ha hecho que esta práctica sea tan recurrente en países donde existe poco control legal sobre estos temas, como es el caso de Chile, donde se estima que el 61% de los softwares son crackeados (Business Software Alliance, 2012), y también en toda la región de Latinoamérica, la cual es la segunda con mayor tasa de piratería en el mundo (Ídem). De este modo, comparando la muestra de Bedroom Producers de la presente investigación con los casos estudiados por Walzer (2016), Kile (2017) y Auvinen (2017) en países desarrollados, es posible identificar que la utilización de softwares de producción musical pirateados es una característica más común en los países en vías de desarrollo, como es explicado también por Pedrero y Araya (2013).

Entonces, el uso de softwares piratas es una característica de la muestra que da cuenta del territorio en el que están insertos los productores, y que demuestra un aprovechamiento de

los medios disponibles en cuanto a un uso no previsto por la industria (Williams, 1980), esto por ser el factor económico del contexto en el que viven una limitante para comprarlos, lo que puede ser visto también en el informe de Business Software Alliance (2012) que informa que las personas que usan softwares crackeados en Chile dan como razón principal el que los softwares sean demasiado caros para sus ingresos. Esto puede ser justificado en función del salario mínimo en Chile en comparación a otros países como Australia, que es donde hizo su investigación Kile (2017). Así, en Chile el salario mínimo es de 320.500 pesos al mes (Duran y Kremerman, 2020) y en Australia es de 406.287 pesos a la semana (Low, 2020), siendo los precios de los softwares igual en todas partes del mundo.

Por ende, esta particularidad de los Bedroom Producers de la muestra en relación a los estudios realizados en países desarrollados puede ser entendido bajo lo que Saskia Sassen (1995) plantea sobre cómo los fenómenos de la globalización toman diferentes matices según los territorios en los que se materializan, de modo que lo global toma formas concretas y locales.

8.- Respecto al perfil sociocultural de los Bedroom Producers de la muestra, es posible notar similitudes importantes en relación a sus familias nucleares e infancia. Por una parte, todos los productores tuvieron acceso e interés a la música desde la infancia, de lo cual responsabilizan a sus familias nucleares, de modo que desde pequeños son criados en ambientes donde la música es un aspecto presente en distintos ámbitos, lo cual es la base de su interés por la creación de esta, ya que -como dice Angel (2015)- las impresiones artísticas que reciben los niños perduran en la memoria e inciden en la formación de su persona, impactando también en las relaciones sociales que forman. Esto último se puede ver en cómo dos de los casos afirman que su círculo de personas cercanas es gente que comparte la misma afición por la música. Además, esto afecta en otro tipo de prácticas, como puede ser visto en dos casos que practican otras áreas de las artes. Asimismo, las familias de dos de los casos tienen mayor impacto en los productores en cuanto a que desde la infancia les enseñaron a usar instrumentos musicales.

Cabe destacar que la edad de los Bedroom Producers de la muestra se concentra en el rango de los veinte años, pero también existe un caso en el que el productor tiene cuarenta y cuatro años, y en la búsqueda de productores para la muestra se pudo constatar que existen Bedroom Producers adolescentes, por lo que la variable generacional no representa un aspecto relevante a tener en cuenta, sino que es el conocimiento de las plataformas computacionales lo que puede resultar un impedimento en personas muy jóvenes o ancianas.

Así, retomando el aspecto de la infancia, es posible ver que todos los productores tuvieron acceso e interés por el computador en esta etapa de sus vidas, a excepción de Jorge Figueroa, lo cual tiene que ver con un tema de edad, ya que para la época en el que era infante los computadores y el internet no eran de acceso masivo en Chile. Aun así, este productor se interesó en estas tecnologías tempranamente en relación a su contexto, ya que estudió por un tiempo informática cuando recién se estaban empezando a masificar estas tecnologías. Esto demuestra que todos los productores han tenido una relación cercana con las tecnologías del computador y el internet.

Por otra parte, en dos casos es nombrada la familia nuclear como influencia para el trabajo DIY, en específicos los padres. Así, en uno de esos casos tal influencia llevó a que la productora comenzará a autoformarse en instrumentos a través de internet desde su infancia, lo cual es una práctica aprendida de su padre, quien aprendía sobre otro tipo de prácticas a través de tutoriales en YouTube.

Por lo tanto, es posible afirmar que la etapa de la infancia y la crianza de la familia tiene un rol importante en la formación de los músicos de la muestra, en cuanto a lo musical, lo tecnológico y la forma de trabajo.

Conclusión

Finalizando con la investigación, se procederá a plantear los aportes que supone esta para la disciplina antropológica y el campo de la cibercultura, y para los estudios de las prácticas populares en la música.

Como se vio anteriormente, con este estudio se logra afirmar que las tecnologías digitales de la música y el internet afectan en el discurso de los proyectos de los músicos de la categoría Bedroom Producers de la muestra perteneciente a Santiago de Chile en la actualidad, identificando cuatro tipos de efectos que -en general- se relacionan por actuar sobre la idea de identidad y expresión de esta en la música. Así, este fenómeno tiene su base en la práctica individual e independiente con las tecnologías que permiten esta práctica.

Además, dado el carácter exploratorio y descriptivo de la investigación, se pudo generar un cuerpo de ideas que describen las prácticas de la muestra de Bedroom Producers de Santiago de Chile en la actualidad, lo cual permite ver cómo los fenómenos culturales de la globalización se insertan en los territorios de países no desarrollados, dando cuenta de las particularidades que implica el contexto, y las similitudes con el resto de estudios que se han realizado sobre este tipo de músicos en países como Estados Unidos y Australia, lo que es importante también debido a que en Latinoamérica aún no existían estudios que trataran este fenómeno musical DIY. Así, la particularidad del fenómeno se da en el uso de softwares pirateados, lo que tiene su causa en el contexto socioeconómico y jurídico del territorio en que está inserta la muestra.

De este modo, para la disciplina antropológica los resultados de la investigación suponen un aporte en cuanto a conocer este fenómeno cultural globalizado, y a que exponen un tipo de forma en que las prácticas culturales son afectadas por el desarrollo de las tecnologías digitales, lo que es importante debido a que estas han penetrado en todos los ámbitos de la vida actual. De manera que conocer sobre los efectos que tienen en los sistemas de representación de los grupos culturales, permite entender las implicancias sociales de estas, lo que en este caso se da en un fenómeno muy específico pero que ejemplifica la capacidad que tienen las tecnologías de afectar en las personas. Esto actúa de modo que los sujetos generan representaciones sobre estas, lo que potencia u origina ideas en los sistemas de representación, y esto afecta en las acciones de los sujetos y cómo interpretan la realidad.

Respecto a esto último, las formas en que las tecnologías digitales afectan en las acciones y percepciones de los sujetos pudieron ser identificadas en relación a lo que plantea Escobar (1997) sobre el énfasis que hay que dar en los cambios de las “formaciones de vida, trabajo, lenguaje e identidad” (p.14). Así, para la antropología y el campo de la cibercultura, los resultados suponen un aporte en cuanto a conocer este tipo de cambios, ya que se pudo dar cuenta sobre nuevas formas de trabajo independiente y sobre percepciones de la identidad de los sujetos basadas en las tecnologías digitales de la música y el internet, además de nuevas formas de comunidad y colaboración entre pares en este espacio.

Así también, el método utilizado en esta investigación es un aporte a la antropología y al campo de la cibercultura en cuanto a ser un ejemplo del estudio de prácticas que tienen un soporte en el internet, de modo que la selección de la muestra a través de las plataformas en que los sujetos publican y promocionan sus proyectos, y el estudio del escenario virtual en el que se desarrollan, son una manera de acercarse a estos fenómenos que resultó ser óptima para el estudio, ya que físicamente no existen espacios donde identificar a Bedroom Producers. Esto también puede resultar óptimo, por ejemplo, para estudios de negocios independientes en la actualidad, los cuales en su mayoría tienen soporte en el internet, y algunos promocionan sus productos solamente a través de este medio, generando comercios en línea que tienen como único soporte este espacio.

Por otra parte, la investigación aporta en el estudio de la música popular al trabajar con un tipo de músicos con una práctica y gestión de proyectos musicales particulares y relativamente nuevas, quienes han proliferado en los últimos años por el desarrollo de las tecnologías digitales, y que el estudio antropológico de esto permite entender el fenómeno desde una perspectiva de los sentidos que atribuyen los sujetos a su práctica, pudiendo identificar sus motivaciones y formas de trabajo, lo que -por ejemplo- puede permitir a organismos ligados a la música adentrarse en este tipo de artistas y entender el escenario artístico que estos están construyendo.

Además, el estudio da cuenta empíricamente sobre las formas en que los músicos de la actualidad están pensando este arte, lo que puede servir como base para estudios musicológicos que quieran ver las transformaciones que se han dado en este ámbito.

También, es importante destacar que la recopilación de información para el marco teórico representa una fuente de información importante sobre este tipo de prácticas musicales, sobre todo para los países hispanohablantes, ya que no se lograron encontrar estudios en español que trataran el fenómeno de los Bedroom Producers, por lo que en esta investigación es posible encontrar la información más relevante sobre los estudios ya realizados específicamente a este tipo de músicos, además de los nuevos resultados en función del contexto de la muestra.

Por otra parte, respecto a las complicaciones que puede tener este tipo de estudios con músicos, y que es importante tener en cuenta a la hora de emprender una investigación de este tipo, es que encontrar informantes es una tarea difícil, por la misma razón expuesta en los resultados sobre lo que significa esta práctica para los productores, lo cual es algo muy

personal y ligado a su identidad, por lo que exponerlo resulta complicado para ellos. Esto se tuvo en cuenta en la metodología, ya que una de las referencias para esta fue el trabajo de Bennett (2011) con productores de música popular, en el cual explica que la primera dificultad en este tipo de trabajos es encontrar a un productor que quiera exponer sus procesos. Para esta investigación, al ser sobre cuatro productores, la conformación de la muestra fue la tarea más difícil de realizar, pero como se explicó anteriormente, las redes sociales fueron de gran ayuda para ello.

Por lo tanto, al concluir la investigación se cree importante hacer notar que el estudio de las tecnologías digitales y los efectos de estas en los sistemas de representación, junto con el estudio de los músicos de la categoría Bedroom Producer, son dos ámbitos cuya investigación enriquece a la antropología en cuanto estudio de la cultura y las transformaciones de los sistemas de representación, como también al campo de la cibercultura por relevar el rol de las tecnologías en la sociedad moderna, y al estudio de la música popular por dar cuenta de una práctica que en las últimas dos décadas ha cambiado el escenario musical mundial en cuanto a la aparición de este tipo de músicos como actores relevantes.

Por lo cual, para seguir investigando estos ámbitos, se plantean las siguientes problemáticas que servirán como guía para futuras investigaciones:

- 1.- Profundizar en los efectos de las tecnologías en los sistemas de representación de las personas en diferentes ámbitos de la vida, de modo que se pueda ir creando un cuerpo de conocimientos que permitan generar tesis más representativas. Esto puede ser en aspectos cotidianos de la vida de las personas para lograr identificar significaciones a las tecnologías digitales que se dan en la constante relación de los sujetos con estas, lo que puede tener mayor incidencia en sus vidas.
- 2.- Profundizar en los efectos ya encontrados en este estudio con los Bedroom Producers de Santiago en la actualidad, pero desde un modelo de investigación relacional para dar cuenta de los detalles que no pudieron ser abarcados en esta investigación por tratarse de la primera realizada a Bedroom Producers dentro del contexto de Chile y Latinoamérica, lo que requeriría un modelo exploratorio y descriptivo para ver cómo este fenómeno global se materializaba en la particularidad del territorio. Además, identificar en qué medida las significaciones a las tecnologías digitales provienen del contexto en el que están insertos los sujetos.
- 3.- Profundizar esta misma investigación con mayor diversidad de géneros musicales para ver si hay variaciones en los resultados que dan cuenta de la muestra en su totalidad.
- 4.- Desde organizaciones con gran alcance en lo musical sería importante para el estudio de los Bedroom Producers generar catastros tentativos de su presencia en territorios específicos, con el fin de conocer con mayor detalle el impacto que tiene esta práctica en la música que circula en la actualidad.
- 5.- Conocer con mayor detalle las relaciones que se dan entre personas a través de internet en distintos ámbitos, como por ejemplo las prácticas económicas que se han trasladado del

espacio físico al virtual, y también en cómo ocurren las relaciones entre músicos a la hora de colaborar por internet.

CAPÍTULO VI: BIBLIOGRAFÍA

Libros y revistas

Adell, J. (2005). *Entre la autenticidad y la impostura: música y nuevas tecnologías*. Barcelona: Gráficas Tebas.

Angel, R. (2015). *Aspectos generales de la educación musical en la primera infancia*. Santiago: FACSO.

Anton, S. (2001). La música electrónica. Siglo XX: Influencia del desarrollo tecnológico en la creación musical. *HUELLAS...Búsquedas en Artes y Diseño*, 86-89.

Ardévol, E. (2002). Cibercultura/ciberculturas: La cultura de Internet o el análisis cultural de los usos sociales de Internet. *Ponencia presentada en el IX Congreso de Antropología FAAEE*, Barcelona, 4 al 7 de septiembre.

Bardin, L. (1996). *El análisis de contenido*. Madrid: Ediciones Akal.

Bringas, V. (2004). *Representación de América Latina en la revista National Geographic en Español*. Puebla: Universidad de las Américas Puebla.

Brnčić, G. (2011). Sintéticos*Analíticos_Analíticos* Sintéticos (presente tenso). *Revista musical chilena*, 65(215), 40-53.

Castells, M. & Laserna, R. (1989). The New Dependency: Technological Change and Socioeconomic Restructuring in Latin America. *Sociological Forum*, 4, 535-560.

Castells, M. (1998). *End of Millennium, The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. III*. Oxford, UK: Blackwell.

Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en ciencias sociales*. Buenos Aires: Universidad de Extremadura.

Chambers, I. (1990). A Miniature History of the Walkman. *New formations: Subjectis in Space, A journal of Culture/Theory/Politics* 11.

Chion, M. (1994). *Musiques, médias et technologies*. París: Flammarion.

Colobrans, J., & Serra, A., & Faura, R., & Bezos, C., & Martin, I. (2012). La Tecno-Antropología. *Revista de Antropología Experimental*, 12.

De Julios, A. (1995). Individualismo y modernidad. Una lectura alternativa. *Anuario de Filosofía del Derecho*, 12, 239-268.

Duran, G., & Kremerman, M. (2020). *Salario Mínimo en Perspectiva Comparada Evidencia actualizada a 2020*. Santiago: Fundación Sol.

- Escobar, A. (1997). *Antropología y tecnología*. México DF. Editorial: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de Estudios Sociales*, 15-35.
- Ferreira, G. (2001). *When Art, Science and Technology meet: The Strength, the Dilemma*. Milton Keynes: The Open University.
- Foucault, M. (1973). *The Order of Things*. New York: Vintage Books.
- Gallego, J. (2009). Do It Yourself. Cultura y tecnología. *ICONO*, 14, 278-291.
- García, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos, conflictos culturales de la globalización*. México D.F.: Grijalbo.
- Gilgun, J. (1994). A case for case studies in social work research. *Social Work*, 371-380.
- Goodwin, A. (1990). *Sample and hold: Pop music in the digital age of reproduction*. Londres: Routledge.
- Gundermann, H. (1997). Etnicidad, identidad étnica y ciudadanía en los países andinos. *Estudios Atacameños*, 13, 9-26.
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. New York: Harper and Row.
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2004). *Metodología de la investigación*. México D.F: McGraw-Hill Interamericana.
- Hofer, S. (2006). "I am They: Technological Mediation, Shifting Conceptions of Identity and Techno Music." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 12 (3), 307–324.
- Hyman, H. (1955). *Diseño y análisis de las encuestas sociales*. Madrid: AMORRORTU.
- IMICHILE. (2016). *La industria musical independiente en Chile*. Santiago: IMICHILE.
- IMICHILE. (2018). *Música chilena independiente: oportunidades y nuevas evidencias*. Santiago: IMICHILE.
- Jordà, S. (1997). *Audio digital y MIDI*. Madrid: Guías Monográficas Anaya Multimedia.
- Kile, A. (2017). *Musical bedroom: Models of creative collaboration in the bedroom recording studio*. Brisbane: Queensland University of Technology.
- Levi-Strauss, C. (1964). *Lo Crudo y Lo Cocido*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Miles, & Huberman. (1983). *Qualitative data analysis*. Beverly Hills: SAGE.

- Moorefield, V. (2005). *The Producer as Composer: Shaping the Sounds of Popular Music*. Cambridge: The MIT Press.
- Mosco, V. (1989). *The Pay-Per Society: Computers and Communication in the Information Age*. Toronto: Garamond.
- Naranjo, J., & Salazar, M. (2014). *Ejercicio ciudadano en la virtualidad, una aproximación socio-antropológica*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Ojeda, S., Fuenzalida, M., & Padilla, A. (s.f.). *Historia de la computación en Chile*. Santiago: UTEM.
- Oñate, F. (2016). El mundo DAW. Cómo las Digital Audio Workstation cambiaron la manera de ver la música independiente. *Escritos en la Facultad*, 47-48.
- Orrego, C., & Araya, R. (2002). *Internet en Chile: Una oportunidad para la participación ciudadana*. Santiago: Programa de las naciones unidas para el desarrollo.
- Polanyi, K. (1957). *Comercio y mercado en los imperios antiguo*. Nueva York: The Free Press.
- Portal, M. (1991). La identidad como objeto de estudio de la antropología. *Alteridades*, 3-5.
- Restrepo, E. (2015). Estudios culturales: avatares y posiciones. (M. Del Valle, Entrevistador)
- Richard, N. (2010). *En torno a los estudios culturales. Localidades, trayectorias y disputas*. Santiago: Clacso.
- Robles, B. (2011). La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropológico. *Cuicuilco*, 18(52), 39-49.
- Rodriguez, O. (2015). La propuesta artística como sujeto del “decirse”: un simulacro de la aproximación no referencialista del mundo. *Revista de arte y estética contemporánea*.
- Rowe, R. (2001). *Machine Musicianship*. Cambridge: The MIT Press.
- Sahlins, M. (1976). *Cultura y razón práctica: Contra el utilitarismo en la teoría antropológica*. Barcelona: gedisa editorial.
- Sassen, S. (1995). La Ciudad Global: Una introducción al concepto y su historia. *Brown Journal of World Affairs*, 27-43.
- Sawyer, R., & DeZutter, S. (2009). Distributed Creativity: How Collective Creations Emerge From Collaboration. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3 (2): 81–92.
- Schafer, M. (1977). *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Vermont: Destiny Books.
- Strathern, M. (1992a). *Reproducing the future*. Londres: Routledge.

Strathern, M. (1992b.) *After nature: English Kinship in the late Twentieth Century*. Cambridge: Cambridge University Press.

Thomas, D. (1991). *Old Rituals for New space: Rites of Passage and William Gibson's Cultural Model of Cyberspace*. Cambridge: M.I.T. Press.

Turkle, S. (1984). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.

Walzer, D. (2016). Independent Music Production: How Individuality, Technology, and Creative Entrepreneurship Influence Contemporary Music Industry Practices. *Creative Industries Journal*.

Wellman, B., & Crump, B. (1978). *Networks, Neighborhoods and communities*. Toronto: University of Toronto.

Winner, L. (1993a). Upon Opening the Black Box and Finding it Empty: Social Constructivism and the Philosophy of Technology. *Science, Technology, and Human Values*, 18, 362-378.

Wolf, M. (1996). *La investigación de la comunicación de masas. Crítica y perspectivas*. Barcelona: Paidós.

Artículos en línea

Andrade, J., & Campo-Redondo, M., & Mandrillo, C. (2005). Discurso y uso de tecnologías de información: herramienta para la hegemonía del poder. *Revista de Ciencias Sociales*. Disponible en http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-95182005000100006/

Ardévol, E. (2014). Cibercultura: un mapa de viaje Aproximaciones teóricas para el análisis cultural de Internet. *Seminario de Cybercultura*. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/242760973_Cibercultura_un_mapa_de_viaje_Aproximaciones_teoricas_para_el_analisis_cultural_de_Internet/

Auvinen, T. (2017). A New Breed Of Home Studio Producer?: Agency And The Idea 'Tracker' In Contemporary Home Studio Music Production. *Journal on the Art of Record Production*. Disponible en <https://www.arjournal.com/asarpwp/a-new-breed-of-home-studio-producer-agency-and-the-idea-tracker-in-contemporary-home-studio-music-production/>

Bennett, J. (2011). Collaborative Songwriting – The Ontology of Negotiated Creativity In Popular Music Studio Practice. *Journal on the Art of Record Production*. Disponible en <http://arjournal.com/collaborative-songwriting—the-ontology-of-negotiated-creativity-in-popular-music-studio-practice/>

Business Software Alliance (BSA), (2012). *Mercado Oculto. Estudio de Piratería Mundial de Software de BSA de 2011*. Disponible en https://www.bsa.org/files/reports/2011globalpiracystudy_es.pdf

Chalkho, R. (2014). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5232251/>

Sitios web

Cornejo, D. (14 de octubre de 2015). *La música Lo-Fi, el registro de la sinceridad*. Recuperado de Sopitas: <https://www.sopitas.com/musica/la-musica-lo-fi-el-registro-de-la-sinceridad/>

FayerWayer. (8 de marzo de 2010). *Crecimiento de internet 1998-2008 en Chile y el mundo*. Recuperado de FayerWayer: <https://www.fayerwayer.com/2010/03/crecimiento-de-internet-1998-2008-en-chile-y-el-mundo>

La Tercera. (17 de septiembre de 2010). *La historia del primer computador que llegó a Chile*. Recuperado de Departamento de Ciencias de la Computación U. de Chile: https://www.dcc.uchile.cl/sites/default/files/dcc_prensa/2010/09-17-10_La%20Tercera_El%20primer%20computador.pdf

Low, C. (1 de julio de 2020). *Minimum wage increases today*. Recuperado de FairWork: <https://www.fairwork.gov.au/about-us/news-and-media-releases/2020-media-releases/july-2020/20200701-awr-media-release-1-july-2020>

TRENDTIC. (18 de mayo de 2018). *Chile: 87,4% de los hogares tiene conexión a internet, pero el 44% no tiene conexión fija*. Recuperado de TRENDTIC: <https://www.trendtic.cl/2018/05/chile-874-de-los-hogares-tiene-conexion-a-internet-pero-el-44-no-tiene-conexion-fija/>

Valenzuela, H. (4 de abril de 2016). *Antropología del Consumo: un portentoso campo de estudio olvidado*. Recuperado de Revista Bricolage: <https://revistabricolage.wordpress.com/2016/04/04/antropologia-del-consumo-un-portentoso-campo-de-estudio-olvidado/>

Valenzuela, J. (27 de febrero de 1997). *La Verdadera y Real Historia de Internet en Chile*. Recuperado de: <https://users.dcc.uchile.cl/~ppoblete/sigloxxi-27Feb96.html>

Villuendas, J. (24 de noviembre de 2020). *Músicos contra Spotify: una batalla que ya suena en el Parlamento español*. Recuperado de ABC: https://www.abc.es/cultura/abci-musicos-contr-spotify-batalla-suena-parlamento-espanol-202011221921_noticia.html

Material audiovisual

Noisey (Dirección). (2012). *One Man Metal* [Película].

Taha, M. (Dirección). (2011). *Rise of the Bedroom Producer* [Película].

CAPÍTULO VII: ANEXOS

Anexo 1. Pauta de entrevistas

Tema 1: Perfil sociocultural de los Bedroom Producers.

- ¿Cuál es tu ocupación actualmente?
- ¿Cuál es tu nivel educacional?
- ¿Desde qué edad aproximadamente tienes acceso al computador y a internet?
- ¿Cómo comenzó tu gusto por la música?
- ¿Qué motiva que trabajes de forma en que tú hagas prácticamente todo el proceso de composición, producción, publicación y promoción?

Tema 2: Discursos de los proyectos musicales.

- ¿Qué significa la música para ti?
- ¿Cómo definirías tu proyecto musical o qué ideas son las que guían tu proyecto?
- ¿Cómo crees que esas ideas se relacionan a tu música en cuanto a cómo la instrumentalización las expresa?
- ¿Bajo qué género musical clasificarías tu música?
- ¿En qué te has influenciado para llevar a cabo tu proyecto como músico? Y ¿Cómo has conocido esas influencias?
- ¿Qué opinión tienes sobre la música en la actualidad?

Tema 3: Prácticas realizadas para concretar la publicación y promoción del material musical.

- ¿Cómo has aprendido las habilidades y técnicas necesarias para realizar tu música?
- Descripción del proceso creativo, de producción y promoción.
- ¿Qué ventajas y limitaciones tiene trabajar bajo la idea del “hazlo tú mismo”?
- ¿Participas de algún grupo de más productores? ¿Utilizas el internet para alguna conexión con otras personas para colaborar o compartir sobre producción?

Tema 4: Tecnologías y plataformas digitales usadas por los Bedroom Producers y representaciones que asocian a estas.

- ¿Qué dispositivos físicos usas aparte del computador para producir tu música? ¿Por qué esos dispositivos y no otros?
- ¿Qué softwares y plugins usas principalmente en tus producciones?, ¿Son oficiales o crackeados? ¿De dónde los consigues? ¿Por qué esos y no otros?
- ¿Qué plataformas del internet utilizas para publicar tu música?
- ¿Qué rol crees que tienen las tecnologías que usas y el internet en que puedas trabajar individualmente?
- ¿Qué significa el internet para tu trabajo musical?
- ¿Qué facilidades te aporta el internet para tu propuesta artística?

- ¿Cómo describirías tu material de trabajo o qué significa para ti?
- ¿Cómo es para ti trabajar solo con tu equipamiento? A diferencia de lo que podría ser con una banda y con gente que te produzca.

Anexo 2. Transcripción de entrevistas

Las entrevistas fueron transcritas de forma literal y sin correcciones.

1.1 Caso 1: Diego de “Coartar Voluntad”

Tema 1: Perfil sociocultural de los Bedroom Producers

- ¿Cuál es tu ocupación actualmente?

Soy estudiante, no te quiero decir de qué (risa) porque no sé, no quiero que se sepa eso si alguien lo lee (risa). No tiene nada que ver con música o sonido en todo caso. (¿Sólo estudias entonces?) Sí, estoy en último año eso sí. Luego pretendo trabajar y equiparme un estudio bueno.

- ¿Cuál es tu nivel educacional?

Universitario... ósea, curso la universidad, pero no tengo ningún título aún.

- ¿Desde qué edad aproximadamente tienes acceso al computador y a internet?

Desde que tengo memoria creo... y eso tiene que ser que lo empecé a usar desde que tengo como 5 años. (¿A esa edad aprendiste a usar el computador?) Sí. (¿para qué lo usabas en ese tiempo?) Para jugar no más si era niño (risa) igual después cuando empecé a tocar guitarra “caché” que podía aprender de ahí canciones y acordes y cosas.

- ¿Cómo comenzó tu gusto por la música?

Por mis hermanos. Desde muy temprana edad me incentivaban a escuchar música y a tocar algún instrumento. Ellos tocaban igual, ósea mis dos hermanas tocaban guitarra pero básicamente, y mi hermano que es el mayor tocaba más... y tenía guitarra, bajo, teclado, entonces ahí me metí hartito.

- ¿Qué motiva que trabajes de forma en que tú hagas prácticamente todo el proceso de composición, producción, publicación y promoción?

Sinceramente es que puedo hacerlo solo y no necesito a nadie más, ósea igual hago cosas con mi compañero pero igual podría hacerlo solo. (¿y que te gusta de esa soledad?) Que no tengo que andar buscando a nadie, que no tengo que debatir las decisiones... poder expresarme totalmente sin que alguien me diga que “eso” no o “eso” sí... más que nada es la libertad que me otorga el hacer todo por mí mismo

Tema 2: Discursos de los proyectos musicales

- ¿Qué significa la música para ti? (Tanto hacerla como escucharla)

La música es una extensión de mí, es mi forma de expresarme más pura y... genuina diría yo, porque es donde pongo mis sentimientos de forma más real... siento que en

lo cotidiano, mi forma de ser es opacada por mis problemas para sociabilizar, entonces en la música veo mi forma de realmente mostrarme, a pesar de que nadie llegue a escucharlo, me sirve para poner todo lo que tengo dentro y materializarlo.

Y en general, la música es lo que más me motiva en esta vida (risa), ósea descubrir música, escucharla, saber la historia detrás de esta, es algo que es parte muy importante de mi vida... Todo lo hago con música... suelo refugiarme en esta cuando tengo problemas o cuando estoy feliz también, es algo que siempre está presente en mi vida... Mi gente más cercana también es apasionada por la música.

- ¿Cómo definirías tu proyecto musical o qué ideas son las que guían tu proyecto?

Mi proyecto musical se compone de mi compañero y yo, con quien compartimos el mismo gusto por la música en general, no solo en cierto género o banda... y también compartimos ideas parecidas sobre la vida entonces igual tenemos una buena conexión en lo que queremos expresar... al final no me siento coartado por trabajar con él, sino que potenciamos nuestras ideas.

Y lo que definiría el proyecto son las ganas de encapsular desde una mirada pesimista u oscura la realidad de nuestro contexto como latinos, la cual igual sin tener que exagerar ya es una realidad decadente encuentro yo, ósea desde ser el territorio de saqueo de las economías centrales, depender económicamente de estas, ser el lugar de experimento de los gringos como pasó con el neoliberalismo... y también mostrando las consecuencias de ello, como los territorios de sacrificio, la pobreza, la contaminación, incluso en ser consumidores de los productos culturales de esos países que al final se terminan replicando acá sin ninguna dada vuelta de las ideas pensadas desde nuestro propio contexto... También las enfermedades psicológicas y físicas que tiene esta forma de vida en la que estamos... En fin, es como expresar la miseria del sistema en el que estamos.

Y también hablamos de otros aspectos de la vida actual relacionado a este sistema en el que vivimos y que es el mundo digital, el internet, las relaciones que se dan aquí y ese tipo de cosas. (¿Y por qué sobre esto?) Porque es algo que igual encontramos que es muy característico de la vida moderna y que igual es consecuencia del sistema en el que vivimos, y donde la gente pasa más vida que en el mundo físico, entonces igual es interesante hablar de eso, de cómo existe la gente en esta virtualidad.

- ¿Cómo crees que esas ideas se relacionan al tipo de música que haces? Es decir, ¿Cómo la música a nivel instrumental y sonoro se relación a las ideas que definen tu proyecto musical?

Es que el sonido que hago encuentro que es oscuro, tanto en las melodías como en el ambiente que genera la unión de los instrumentos, además uso mucho reverb lo cual igual provoca esa sensación... y eso se relaciona directo con las temáticas que te dije po, que no son para nada felices (Risa)... ah y también encuentro que el uso del glitch y como todo ese ruido que uso da esa sensación igual de cosas negativas, o

como esa idea de “error” que es a lo que va nuestro discurso en las letras, de cómo la vida o la sociedad se siente que tomó el camino errado.

- ¿Bajo qué género musical clasificarías tu música?

(Risa) que difícil es clasificar nuestra propia música sin sonar pretencioso, me la pones difícil (risa). Pero “pucha” yo diría que es post punk, con un poco de noise o glitch, emo o hardcore quizás también... e incluso pop.

- ¿En qué te has influenciado para llevar a cabo tu proyecto como músico? Y ¿Cómo has conocido esas influencias?

En mi música favorita, que en realidad son muchos músicos diferentes, como el querer poder hacer algo como ellos en el sentido de poder expresarme a través de la música más que querer sonar como ellos... obviamente hay estilos de los que me he influenciado, pero así como para ser productor han sido principalmente artistas como Kate Bush y Phil Elvrum, y la banda Have a Nice Life. (¿Por qué estos artistas?) Porque ellos hacían su propia música, todo lo hacían ellos, ósea quizás la promoción y ese tipo de cosas no, pero ellos componían, grababan, y producían su música, lo cual me hizo darme cuenta que yo podía hacer todo por mí solo.

Y también obvio toda la cultura DIY, no solo de la música, sino que como postura política ante el acaparamiento de los medios de producción por grandes empresas y transnacionales. (¿Qué es lo que te llama la atención del DIY?) El hecho de posicionarse ante este sistema de producción y darle “cara” desde mi propia práctica cotidiana, aunque obvio que sé que al final la música que haga entrará a un mercado musical, pero al menos lo estaré gestionando yo.

... ah sí y estos artistas y movimientos lo he conocido por internet todo, ósea quizás lo del DIY fue más algo que conocí por amigos, pero también conocí mucho más sobre eso a través de internet, y los músicos igual a puro internet...

Tema 3: Prácticas realizadas para concretar la publicación y promoción del material musical

- ¿Cómo has aprendido las habilidades y técnicas necesarias para realizar tu música?

Empecé a tocar guitarra a los 6 años porque había en mi casa por mi hermano y también crecí escuchando harta música por él y por mis hermanas, entonces me interesé por aprender. Ahí una de mis hermanas me enseñó los acordes básicos y el resto fue puro aprendiendo por internet, sacando “covers”.

Más adelante como a los 14 empecé a tocar bajo que mi hermano tenía dos y me prestó uno.

Como a esa edad también empecé a interesarme por componer en la guitarra y escribía letras también.

Como a los 19 me interesé por grabar y producir canciones más elaboradas, con instrumentos digitales como baterías y sintetizadores ... Principalmente porque no conocía gente que quisiera hacer música o la que conocía no era muy comprometida, y aprendiendo a usar los DAW y los plugins necesarios podía armar canciones con instrumentalización completa... A usar esos programas aprendí por YouTube principalmente, hay “caleta” de gente haciendo tutoriales super completos de todo lo que hay que hacer para sacar una canción de calidad y que se pueda subir a las partes donde normalmente la gente escucha música.

- Descripción del proceso creativo, de producción y promoción.

Para componer empiezo con alguna idea en algún instrumento y luego voy agregando capas de otros instrumentos, “onda” grabo al tiro la idea que me gusta y luego voy grabando encima en el Ableton. Al mismo tiempo voy arreglando los sonidos para que queden como quiero o lo hago al finalizar la composición de todo, pero a veces parte importante de la composición es el sonido y efectos entonces lo hago al tiro. Luego de componer regrabó lo que deba hacerlo porque muchas veces copio y pego guitarras o bajos para apurar el proceso y porque igual me resulta cómodo componer de esa forma, luego solo lo toco de forma natural para grabarlo... (Entonces, por lo que entiendo, ¿el que tu hagas todo lo de la grabación con tu equipo te ayuda a componer igual?) Sí, trabajar por mí mismo con la grabación y la producción me ayuda “caleta” a componer, se me da mejor así, encuentro que llegó a cosas mejores que componiendo por ejemplo todo el rato con la guitarra en mano. Con el Ableton puedo ir grabando la guitarra, editando la guitarra, volver a grabar nuevas partes, recortar lo grabado, generar “loops”, y un montón de cosas que yo creo que funciona bien con el sonido que quiero lograr con mi compañero... Para la producción, eso lo hago como te dije durante la composición muchas veces y luego de tener grabado termino de hacerlo, ósea aplicando plugins para llegar al sonido que quiero y luego paso todo a mezclar y luego masterizar. En todo caso para mezclar y masterizar no soy un experto obviamente así que donde más me concentro es en las etapas anteriores, y también me dedico harto a seguir aprendiendo para realizar mejores mezclas y masters. (¿Eso en YouTube como dijiste delante?) Sí, en YouTube principalmente, a veces veo blogs para cosas más puntuales.

Bueno y para la promoción lo que tenemos planeado y que igual lo hemos planeado viendo al resto de personas que publican su música y sacando ideas de las personas que enseñan estrategias de esto por Instagram... vamos a partir publicando a través de Distrokid a plataformas como YouTube y Spotify, a BandCamp igual por nosotros mismos y para promocionar es lo que más... incierto tenemos, porque igual por ejemplo no nos gusta la publicidad de Instagram porque al menos para nosotros es invasivo y no nos gusta que nos aparezca publicidad en ni una parte, entonces cuando aparece publicidad de una banda o algo ni siquiera me dan ganas de saber más de ese grupo porque me interrumpe lo que hago al final (risas). Pero lo que haremos será partir por compartirlo entre amigos y que ellos nos ayuden a compartir en sus redes sociales y luego trataremos de contactar a gente que tenga páginas de

difusión o cosas por el estilo, como gente que tiene una cuenta en Instagram para hablar de músicas y cosas así, porque hemos visto que suelen compartir música de bandas o artistas que están empezando y que consideran buenas, entonces ahí intentaríamos. Igual, ocuparemos otras formas de atraer a la gente a nuestras cuentas como subiendo covers a nuestro Instagram y poniéndole hashtags que puedan servir para que la gente con gustos afines nos escuche y sobre todo eso, mantenerse activo en redes sociales siempre es bueno hemos notado al ver otros músicos, como que los que no tienen una constante producción de contenido en redes sociales, no tan solo musical, no tienen tanta llegada con la gente, o al menos eso hemos “cachao” nosotros.

(Y, por otro lado, yo igual escuché hartos lo que me mandaste de lo que vas a publicar y noté que usabas hartos “samples” en yo creo que todas las canciones que escuché, ¿me podrías hablar más de eso?, sobre de donde los eliges y por qué usas tantos?) Sí, en realidad en todas las canciones del disco hay “samples” que saqué de muchos lados, de música que me gusta y que a mi compañero igual le gustan. Yo siempre que escucho música y encuentro algún sonido que me gusta o partes que me gustan las anoto para luego usarlas en alguna composición mía, y para este caso usé varios de mi los que tengo anotados, alrededor de unos 70 “samples” de diferentes fuentes y mi compañero aportó con ideas de “samples” también alrededor de 20. Igual yo los modifico hartos al ajustarlos a las canciones que tenemos, muchos de ellos pasan desapercibidos y otros son más notorios. (¿Y por qué los usas? ¿no te preocupa que la gente pueda decir que estás robando o algo así, porque igual hay un pensamiento de mucha gente y de las compañías sobre todo de que todo es propiedad privada?) Mira, los uso por dos razones, una que es que hay sonidos tan específicos y que me gustan tanto que me gusta usarlos tal cual, total después los modifico y los trabajo hartos para que acomoden a las canciones que estoy haciendo, si igual creo que el “sample” no es un robo sino que una técnica más para crear música, a partir de un sonido en particular, aislarlo, arreglarlo, y hacer que vaya bien en la canción, igual yo no uso partes extensas, son super cortos, entonces no es que esté apropiándome de una canción, es solo un sonido, y a mí no me importaría si luego una persona desde nuestras canciones hace lo mismo, porque igual pienso la música como algo público, algo que en la actualidad está presente en internet... gratis para que cualquier persona pueda escucharlo y hacer lo que quiera con ella, reinterpretarla o lo que sea, con tal que haya un trabajo sobre esta y no sea solo una copia. (¿y cuál sería la otra razón de por qué usas “samples”?) Ah verdad, los usos como referencias a artistas que a mí me gustan mucho, me gusta que mis gustos se vean reflejados en mi música, como aparte de las ideas que meto en el sonido y en las letras, que yo cómo persona me refleje en la música y eso lo hago igual poniendo las cosas que me gustan a modo de referencia.

(¿y de forma física como tienen pensado promocionarse?) Es que por el tema de la pandemia no tenemos planes sobre eso porque igual sabemos que para tocar en vivo falta “caleta” aunque igual anterior a que pasara todo esto teníamos pensado

participar en tocatas como afines al sonido y postura de nuestro proyecto para promocionarse igual.

- ¿Qué ventajas y limitaciones tiene trabajar bajo la idea del “hazlo tú mismo”?

Yo creo que las ventajas son el completo control de la música y los tiempos. Igual nosotros somos dos lo que hacemos la música para este proyecto, mi compañero se dedica a las baterías y a dar ideas y opiniones sobre lo que hago yo en el resto de instrumentos y producción.

Las limitaciones son el conocimiento, que hay que seguir aprendiendo constantemente porque al no haber estudiado profesionalmente uno no sabe por dónde empezar y en qué momento ya se sabe lo suficiente. También que los resultados muchas veces son muy diferentes a lo que uno piensa en el principio, aunque eso igual lo veo como algo que hace especial lo que se crea.

- ¿Participas de algún grupo de productores? ¿Utilizas el internet para alguna conexión con otras personas para colaborar o compartir sobre producción?

No, no participé en ninguno, pero sí he colaborado por internet con otros músicos y productores, nunca hemos publicado nada, pero si lo he hecho. Además, igual la mayoría de este disco lo hicimos colaborando por internet con mi compañero, porque la cuarentena igual hizo que no pudiéramos hacerlo físicamente entre ambos, entonces el internet ayudo “caleta” en ese sentido. (¿Cómo hicieron para colaborar por internet y construir todo el disco?) Principalmente uno tenía una idea y la mandaba al otro para que agregara lo pertinente y luego íbamos haciendo feedbacks.

Tema 4: Tecnologías y plataformas digitales usadas por los Bedroom Producers y representaciones que asocian a estas

- ¿Qué dispositivos físicos usas aparte del computador para producir tu música?

Tengo un controlador MIDI, audífonos de monitoreo, una interfaz si es que se puede llamar así a la cosa que tengo (risa), una Tascam dr40 y micrófonos. Y instrumentos musicales igual, pero eso es para componer. (¿Por qué dices eso sobre la interfaz?) Porque no es una interfaz, me costó siete lucas (risa)... graba super mal pero no he podido comprar un interfaz aún, lo único que grabo ahí son las guitarras y voces, aunque igual no me molesta tanto porque el sonido que busco es bien Lo-Fi, no es que busque un sonido de calidad profesional. El bajo lo grabe en la Tascam porque necesitaba claridad ahí ya que es más difícil trabajar con frecuencias bajas y las baterías mi compañero igual las grabo con la Tascam y micrófonos externos.

- ¿Por qué esos dispositivos y no otros?

Porque principalmente es lo que he podido comprar hasta ahora. Igual mi prioridad es comprar monitores porque me hacen falta. Y todos los que te nombre son

necesarios para producir música, ósea excepto la Tascam que esa la uso por la falta de interfaz que pueda grabar sonidos de calidad.

- ¿Qué softwares y plugins usas principalmente en tus producciones?, ¿Son oficiales o crackeados? ¿De dónde los consigues?

Como DAW uso el Ableton para todo, el Cubase muy pocas veces. Tengo plugins de sintetizadores hechos por Arturia, y plugins para edición y mezcla de Waves principalmente y Valhalla, y algunos de uso libre como SPAN y algunos de iZotope... Todos son crackeados o son gratis. Los que son gratis los tengo porque son muy buenos, sino usaría unos pagados pero crackeados... Los consigo por internet todo, hay páginas dedicadas a subir los programas crackeados o por Torrent.

- ¿Por qué esos y no otros?

El Ableton lo uso principalmente porque encuentro que es el que más se acomoda a lo que quiero hacer, permite hacer un trabajo digital del sonido que se adecua al sonido más electrónico que tiene mi música, pudiendo hacer “glitches” y ruidos de forma más cómoda que por ejemplo el Cubase. Igual probé otros, pero encuentro que me dio más facilidades para llegar a ese tipo de sonidos. Y los otros los uso porque he leído que son buenos y usados por profesionales, además porque estaban crackeados, aunque hay gran variedad de programas del mismo tipo que están crackeados.

- ¿Qué plataformas del internet utilizas para publicar tu música?

YouTube, Spotify, Bandcamp, SoundCloud.

- ¿Qué rol crees que tienen las tecnologías que usas y el internet en que puedas trabajar individualmente?

El rol es principal porque es prácticamente lo esencial que permite que podamos hacer todo nosotros, “onda” sin el computador no podríamos grabar nada nosotros mismos o quizás sí pero no lo podríamos editar y producir nosotros. Además, sin Internet no podría tener ni uno de los plugins que tengo porque “ni cagando” podría comprarlos, algunos son “entero” caros, incluso más caros que un instrumento físico, o promocionar de la forma en que lo haremos.

(¿Y respecto a los instrumentos digitales que usas?) Lo mismo creo yo, porque en el computador puedo tener todos los instrumentos que requiero y controlarlos a través del MIDI. Entonces sin esto no podría crearlo todo yo mismo, necesitaría comprar los instrumentos reales o tener gente que tenga esos instrumentos, además del espacio para tener todos esos instrumentos que en el computador no ocupan nada. Ósea, espacio digital ocupan (risa).

- ¿Qué significa el internet para tu trabajo musical?

Como te digo, es prácticamente el pilar de que pueda estar haciendo todo lo que hago como música. Ahí aprendí cosas como tocar instrumentos o cosas más técnicas de la producción musical, además me da la posibilidad de promocionarlo incluso sin pagar nada... Ah y también no puedo dejar de lado que el internet me ha dado la oportunidad de conocer un montón de música sin la cual la música que hago yo no tendría la misma forma que tiene ahora.

- ¿Qué facilidades te aporta el internet para tu propuesta artística?

Yo creo que, ante todo la posibilidad de que poder subir lo que se me dé la gana me permite escribir de lo que se me dé la gana (risa) y hacer la música que quiera, porque igual no ando buscando la aprobación de un sello, o tratar de llegar a uno, sino que sólo quiero hacer música porque es lo que me hace feliz, aunque no me de dinero o aunque nunca me lo dé... Entonces igual el poder tener esa capacidad de apuntar solo al placer que me provoca crear música y no preocuparme de que para que llegue a las personas deba pasar por un sello, como era antes... me la da el internet...

“Pucha”, hay hartas cosas que me aporta el internet igual “po”, como no sé hasta aprender de cosas de las que hablo en mis letras, como que igual va más allá de lo técnico o musical. Mucho de lo que hablo lo he podido aprender de “PDF” que están descargables gratis en internet... O también el poder influenciarme de otros músicos, de lo que dicen, de cómo hacen sus proyectos ellos...

- ¿Cómo describirías tu material de trabajo o Qué significa para ti?

Yo creo que... precario (risa). Es que tengo lo más básico no más po... como que lo mejor que tengo son los instrumentos físicos como la guitarra o el bajo y el controlador MIDI. Pero, por ejemplo, las cosas para grabar son “basura”, me costaron como el 10% de lo que cuesta lo más básico grabar. La interfaz que tengo, no es una interfaz real, es como un conector de línea para el pc... El micrófono que uso también es “penca” ... (¿Y cómo te sientes con que sea precario tu material?) En realidad, no es algo que me afecte. Ósea obvio todo sería mucho más fácil teniendo una buena interfaz, para grabar directo al pc todo, pero no siento que me afecté. A parte igual creo que el sonido de las cosas de mala calidad le da un toque especial que ando buscando en el sonido de lo que hago, un sonido ligado a lo Lo-Fi, de ese sonido corrompido o como distorsionado.

(¿pero igual quieres tener cosas mejores?) Sí, obvio, pero más que nada por las facilidades que otorga tener una buena interfaz, buenos monitores y micrófonos. Porque puedo apuntar a más, por si en algún momento no quiero hacer cosas que suenen Lo-Fi.

(¿Y desde que empezaste quisiste hacer música Lo-Fi?) No, ósea siempre aspiré al sonido de calidad de lo que podía ser un estudio con ingenieros y cosas, pero obvio no iba a llegar eso con los materiales que tenía y tengo aun (risa).

(¿Y cómo fue que quisiste hacer Lo-Fi?) Es que a medida que iba haciendo más y más música, el sonido que resultaba de esto sentía que le pegaba mucho más a la temática y a lo que quiero expresar en las letras, y al mismo tiempo mi conocimiento musical se iba ampliando en cuanto a artistas y bandas y ahí conocí muchos grupos que se basaban en un sonido distorsionado, o como “barato”, que no sonaba ultra producido pero que aun así era bueno y llegaba a harta gente, y lo que me llamaba más la atención es que muchos de esta música era intencionalmente... como con ese sonido... como que hacían a propósito que se escuchara de esa forma, entonces obvio vi una posibilidad ahí para mí...

(Entonces, ¿en la misma relación que tenías con tu material de trabajo te fuiste inspirando por ese sonido? ¿O me equivoco?) Sí, en realidad si no sonara de esa forma no sentiría que estuviera haciendo algo mío, como que no me gustaría que alguien más me grabara o produjera por lo mismo, porque me gusta ese sonido que he trabajado y que mis cosas me lo dan.

- ¿Cómo es para ti trabajar solo con tu equipamiento? A diferencia de lo que podría ser con una banda y con gente que te produzca.

Al final para mí, mi equipamiento es mi banda, y yo la hago funcionar, yo les digo que hagan tal cosa y lo hacen, porque yo lo programo obvio (risa)... y quizás suene raro pero de verdad le tengo mucho cariño a las cosas con las que hago música porque son la vía para mi expresión, hacen que todo lo que tengo en mi cabeza se materialice, además permiten que yo le dé el sonido que yo quiero... obvio siempre hay limitancias que tiene que ver con el conocimiento técnico, pero aun así eso hace que suene más auténtico a mí.

Fuera de entrevista

- ¿Por qué no habías publicado nada antes?

Porque estaba esperando a tener un mejor conocimiento técnico de lo que estoy haciendo, porque igual las primeras cosas que hacía me gustaban harto, pero sonaban muy amateur, y además quería publicar algo grande al tiro, o sea me refiero a grande como un álbum entero, que es lo que haré ahora.

- ¿Por qué apuntas hacia un sonido Lo-Fi?

Porque me gusta ese sonido como distorsionado, poco limpio.

- ¿Y qué te hace preferirlo a un sonido limpio y más normal en cuanto a términos de la industria de la música popular?

Es que el sonido muy limpio lo encuentro demasiado artificial y poco real, como que me gusta el toque de realidad que entrega ese sonido del Lo-Fi con los errores y distorsiones propias de la tecnología y la vida.

- ¿Qué opinión tienes de la música actual?

Me gusta, que haya tantas expresiones diferentes de la música, que las industrias grandes no sean las únicas exponentes de músicos.

- ¿Te gustaría tener gente que te mezclara las cosas, masterizarlas o lo quieres hacer tú siempre?

Lo ideal sería que no, que yo en algún momento sepa tan bien sobre todo que no lo necesite porque me gusta hacerlo yo mismo, pero por el momento igual lo haría, mientras creativamente yo sea el que esté guiando esas mezclas y masters.

Anexo 1.2 Caso 2: Jorge Figueroa de “Ketterer”, “Pista Celofán”, “Juligans” y “Compose”

Tema 1: Perfil sociocultural de los Bedroom Producers

- ¿Cuál es tu ocupación actualmente?

Producir gente, dedicado cien por ciento a eso.

- ¿Cuál es tu nivel educacional?

Estudié en la escuela moderna, egresado. Y estudié un año programación, informática... y puta, duré un año.

- ¿Desde qué edad aproximadamente tienes acceso al computador y a internet?

Como de los veinte. Como acceso más personal.

- ¿Cómo comenzó tu gusto por la música?

Es que mis papás siempre estuvieron ligados a la radio y yo de chico estuve metido, acompañándolos cachai y escuchando la radio, escuchando los programas y escuchando los hits y toda la weá... pero de chico como que no pescaba mucho como que no me gustaba, pero lo que cambio en mi vida fue cuando escuché los “guns” (Guns and Roses) un día, Sweet Child o’ Mine, estaba en el baño y escuche a mi vecino... escuché ese tema, y tenía yo como doce o trece años, me gustó caleta el solo, el inicio de la canción me gustó mucho, y me abrió la mente weón, viaje a Temuco una vez y me compré el cassette de Appetite for Destruction y justo a los meses después, escuchando unos vinilos en mi casa descubrí a los Beatles y ahí ya cambió mi vida totalmente, fue como un quiebre y justo conocí a un amigo que tocaba guitarra que venía a Santiago y tocaba con el papá unas canciones de los Beatles y ahí ya me volví loco, ahí no paré más (¿Y qué disco fue el que escuchaste de los Beatles?) fue el 62-66, que es una recopilación.

- ¿Qué motiva que trabajes de forma en que tú hagas prácticamente todo el proceso de composición, producción, publicación y promoción?

Como te dije anteriormente, es libertad creativa sobre todo.

Tema 2: Discursos de los proyectos musicales

- ¿Qué significa la música para ti?

Putá, es mi “señora” po, yo me casé con la música... fue el día que recibí la baqueta de Paul McCartney... fui al concierto de Paul McCartney, con un compañero de curso, estábamos como en tercero medio y estaban promocionado Off The Ground, ese disco... habían sesenta mil personas y tira una baqueta y se rompió, y tiro la segunda y digo “por favor que me llegue, por favor” y sabís que no sé cómo me llegó weón y

me cayó en mis pies y la agarré... y dije “no está weá me llegó por algo” y ahí como que me dio más fuerte la weá.

- ¿Cómo definirías tus proyectos musicales o qué ideas son las que guían tus proyectos musicales?

Siempre he tratado de ser bien auténtico, irme en la volá, no copiar cachai, solamente gusto personal... igual siento que mi cabeza está dividida como en dos partes, como más el lado de Ketterer y el otro lado Pista Celofán, son como los dos... el lado de Pista Celofán es más como digital y también las armonías son distintas, como armonías más modal, es como otra búsqueda, quizás Ketterer es un poco más tonal cachai, pero siento que son como los dos caminos que más me gustan... (¿Igual las letras son como más introspectivas cierto?) Sí. Claro, es que es gusto personal al máximo, nunca voy a hacer algo que quiera ser parecido a algo

- ¿Cómo crees que esas ideas se relacionan a tu música en cuanto a cómo la instrumentalización las expresa? Ósea, más allá de las letras como esas ideas son expresadas en el sonido.

Es que la búsqueda po, siempre hay como una búsqueda de “colores”, yo creo generalmente... (¿Cómo más experimentar con lo que estás haciendo en el momento?) No tanto una búsqueda paso a paso, por ejemplo, las guitarras de Ketterer igual como que fue una búsqueda, siento que igual le encontré un sonido, búsqueda de pedales cachai, de escuchar pedales por Youtube cachai y decidirme a irme a un sonido. (Igual en Ketterer hay un sonido como parecido al de los Beach Boys como guitarras bien playeras) Claro, bien playero, si po... y aparte igual como que siento que tiene como un toque moderno cachai, tiene hartito “rotary”, que “rotary” es un efecto que es parecido al “detune”, que es como una señal desafinada, un poquito desafinada que forma ese efecto, que es parecido al “chorus” también pero no es lo mismo.

- ¿Bajo qué género musical clasificarías tus proyectos musicales? ¿Qué te gusta de esos géneros tan cargados a lo digital en pista celofan y juligans?

Ketterer es pop playero, lo defino así como pop playero y Pista Celofán es como más difícil de decirlo... buena pregunta, no lo había pensado (Porque al menos en Juligans había una parte en Spotify que hablaba sobre synth pop) No era synth pop, no... lo que pasa es que hay una confusión, el synth pop es un estilo bien definido del sonido, yo creo que se escapa a eso totalmente, es como querer hacer synth pop sin haber escuchado nunca synth pop, es como algo así... encuentro que es más electro pop. (Por ejemplo, me llamo hartito la atención las voces de Juligans, ¿en qué te inspiraste en ese tipo de voces?) No, en nada es que en ese tiempo yo creo que igual también estaba la influencia de las cosas que estaba escuchando yo creo que en ese tiempo estaba escuchando hartito Passion Pit, estaba rayado con ese grupo... después empezaron a cambiar y me dejaron de gustar, me pasa hartito eso con las bandas, si no sé yo creo que es natural no más se va dando... siento que en Pista

Celofán cambié más la forma de cantar porque empecé a cantar más suave pero lo hice a propósito cachai... como tratar de cantar suave y lo más despacio posible.

- ¿En qué te has influenciado para llevar a cabo tus proyectos como músico? Y ¿Cómo has conocido esas influencias? Influencias en lo musical y en las ideas puestas en la música.

Es que estoy super variado, estoy escuchando demasiada música y cintas... pero si tengo que elegir, así como influencias de la vida, los Beach Boys, The Beatles, Metronomy ahora, Tame Impala un tiempo estuve pegado.

Los he conocido por búsqueda, siempre como que he estado buscando música... por ejemplo una vez... Metronomy, justo me estaba duchando y tenía MTV puesto y me estaba metiendo a la ducha y empecé a escuchar "The Bay" y weón "¿qué es esto?" me gustó demasiado, y esperé a que terminara el tema, que salieran los créditos para cachar que banda era, circunstancia creo yo...

De repente tengo como un juego... mis carretes han sido así, estar solo escuchando Spotify y escuchando un tema y cambiando cada diez segundos las canciones cachai, hasta que me gusta un tema, hacer mis listas... igual me gusta buscar música nueva, me encanta, me aburro de escuchar siempre lo mismo po.

Tema 3: Prácticas realizadas para concretar la publicación y promoción del material musical

- ¿Cómo has aprendido las habilidades y técnicas necesarias para realizar tu música?

En general, yo creo que una mezcla de todo... ir mirando a gente que sabe, cachai... ir probando, eh... eso generalmente po. Igual yo estudié en la escuela moderna composición y tenía un ramo como de producción, pero como que no caché mucho, fue más que nada por la necesidad, yo diría que eso es po, cuando... parte desde Compose la necesidad de... querer grabar y que te quede bien, mezclar y que te quede bien, porque de repente como que he mandado a mezclar y quedaba mal, uno no quedaba conforme, yo creo que por ahí parte, una necesidad... la producción yo no la aprendí como queriendo dedicarme a eso cachai, sino queriendo mezclar mis cosas, mezclar y masterizar cachai, o producir bien mis cosas, de ahí parte. (Entonces como que igual sientes que si lo haces tú, ¿mejor va a quedar?) Eso pensaba yo, porque nunca quedaba conforme.

- Descripción del proceso creativo, de producción y promoción.

(Proceso creativo) Mira en general en mi día tengo como un... siempre de que partí componiendo desde chico grababa melodías en un cassette, ahora grabo en el celular po cachai, voy con el ukelele o la guitarra y grabo caleta de melodías, todos los días grabo una o día por medio, como pa jugar, después las escucho, las que me gustan las empiezo a desarrollar. También tengo el sistema de meterme al computador y empezar a grabar desde cero, y con la pista del computador crear melodías... esos son como los dos caminos que más utilizo.

(Proceso de producción) Mira, en cuanto a la producción, siempre como... hay que buscar un "look" musical cachai... ver qué elementos tení... después de ver los elementos empezar a ver que sonido quieres sacarle, te pongo un ejemplo, cuando hice lo de pista celofán me compré una Volca Beats, una caja de ritmos chica y dije "me gusta cómo suena", el bombo era como un colchoncito cachai y dije "esta es la onda que quiero"... aparte que tampoco tenía mucha influencia en cuanto a música electrónica así que me fui como en la "volá" cachai, y ahí empecé a buscar el "look", el micro Korg y después apareció el otro "sinte" que me compré, un Dave Smith, el "Mopho"... y ya con esos elementos dije ya voy a hacer música con estos elementos, no le voy a poner nada más... y ahí empezar a jugar, porque de repente te podí marear po, si no tomái decisión "ya voy a ocupar este tipo de guitarra o este tipo de sonido o estos pedales" cachai... yo creo que hay que ordenarse en eso, te ordenas, ya tienes el "look" musical y ya puedes empezar a producir. (Igual algo que me llamó la atención en juligans y pista celofán era la predominancia del sonido de sintetizadores ¿qué es lo que te llama la atención de estos y de las máquinas de ritmo? ¿Qué te gusta de ellos?) De los "sintes" que... por ejemplo ahora estoy más metido en el "sinte" análogo, de que podí crear tu propio sonido, irte en la volá, podí cambiar filtros, resonancias, frecuencias, podí llegar a lo que tu querí más fácil, eso me gusta harto, es parecido con la onda de los pedales, la gente que ocupa caleta de pedales igual busca su sonido propio.

(Proceso de publicación y promoción) Ahora está como más estructurado, pero lo hago por CD Baby. Igual me preocupo... hay que preocuparse de tratar de hacer, si vas a sacar algo una nota de prensa, es importante también... tampoco puedes sacar las cosas sin invertir ni siquiera nada, por los menos unas 20 lucas, en Facebook ad, en Spotify y realmente, ahora mismo hay por ejemplo está "frontera music" que puedes pagar para las listas, para estar en listas de Spotify, todo ese tema po, porque ahora se compite mucho contra las lucas, contra la inversión po, igual es un poco negativo eso, cachai hay weás que tienen miles de visitas en Spotify y la música es mala po weón, ni siquiera hay una responsabilidad a hacer algo bueno, todo está muy al lote, cualquiera puede subir un tema a las plataformas... puede sonar mal, muy mal e igual lo van a colocar, no hay un filtro, es un negocio no más po weón... (Entonces, ¿tú igual has usado los servicios de anuncio por Facebook e Instagram?) Sí, sí he utilizado, pero con poca plata porque tampoco... igual es un gasto... todo suma, hoy en día hacer música es gastar plata, nadie está ganando plata, nadie... ese es el camino de la producción po (risas). (Intromisión cliente que está grabando: al final es la producción la que te está dejando lucas) claro, solamente la producción, producir a otra gente, y lo que gano con eso me lo gasto en mis proyectos, en más música (risas)... es que lo que pasa es que encuentro que la música está muy mediática, como desechable, no hay cosas que queden, hay muchos discos con baterías de computador, que al final no es arte, porque todos los discos suenan iguales, hay diez o veinte grupos que suenan iguales, en cambio tu grabas una batería puedes tener distintos micrófonos, distintos pre (preamplificadores) cachai, depende de la tocada del baterista, yo encuentro que es más rico así, ósea son cosas que... y nadie se preocupa, no hay periodistas que se preocupen de buscar música

así, a nadie le importa nada, eso está super mal acá encuentro, sobre todo aquí en Chile.

- ¿Qué ventajas y desventajas tiene realizar todos esos procesos tú mismo?

Es que hay mucha gente que dice que... por ejemplo alguien tiene que hacer la mezcla y otra persona tiene que hacer el master, pero yo me acostumbré a hacerlo así po, últimamente siempre lo he hecho así (¿pero es más por control creativo tuyo?) Sí, control creativo, sí, pero no toda la gente utiliza el mismo sistema cachai es difícil hacer como... al final te conviertes en un “maestro chasquilla” de la música... por ejemplo cuando mezclo un tema voy mezclando y masterizando al mismo tiempo, tengo todo metido en el mismo proyecto y ahí voy cachando (¿entonces vas agregando cosas al master bus de la mezcla al mismo tiempo?) claro, ya empiezo a mezclar y llega un momento donde tengo más o menos ordenada la mezcla y tiro el master, y ahí voy regulando y hago todo el “cuento” de una.

(Pregunta de entrevistador para retomar la idea de las desventajas) Es que de repente igual me canso porque tengo que hacer mi música y aparte estoy haciendo para otra gente, y de repente igual es cansador po, por ejemplo, no puedo masterizar un tema a las nueve de la noche, ahí ya tengo el oído cansado, trato de masterizar en la mañana porque de repente me salen hartas pegadas de hacer master y siempre prefiero hacerlo temprano para que esté el oído descansado.

(Pregunta de entrevistador para retomar la idea de las ventajas) control creativo porque sí po, para mí es una ventaja cien por ciento... así igual he enviado a masterizar a más personas, por ejemplo cuando he querido hacer master análogo y toda la onda pero tampoco hay presupuesto para esas cosas... mandar a masterizar un disco análogo te sale cuatrocientas lucas... el “Sonido Valens” de Ketterer lo mandé a masterizar análogo y me salió eso... gasté cuatrocientas lucas de una (En Spotify sale que esa es como una banda ¿no es un proyecto solista tuyo?) es una banda sí, pero es mi proyecto, yo soy dueño, es como Kevin Parker de Tame Impala o Joseph Mount de Metronomy que son ellos... es su música y con el soporte de una banda.

- ¿Participas de algún grupo de más productores? ¿Utilizas o has utilizado el internet para alguna conexión con otras personas para colaborar o compartir sobre producción?

No, de repente converso con amigos, pero así como grupo con más gente no... (¿y has colaborado con más gente por internet?) No... poco, cuando tengo que trabajar po, he hecho featuring con otras personas, pero nunca me he metido a un grupo... nunca pesco esa weá, grupos de sonidistas... (¿no te gusta?) No, no... no me gusta nada ni grupos de Whatsapp (se refiere en general no sólo música).

(¿Y esto cómo ha andado en tiempos de pandemia? ¿a través de internet solamente?) Sí po, de hecho, hay más pegadas ahora que antes... en mi caso he tenido muchas pegadas, de hecho, ahora estoy como medio colapsado, dejé de tomar pegadas

porque ya tengo que terminar tres discos ya no, no... prefiero esperar un tiempo... nunca me había pasado (risas).

Tema 4: Tecnologías y plataformas digitales usadas por los Bedroom Producers y representaciones que asocian a estas

- ¿Qué dispositivos físicos usas aparte del computador para producir tu música? ¿Por qué esos dispositivos, esas marcas y no otros? ¿Ha cambiado eso desde que partiste?

Se nota un mayor relajó al hablar de esto y mayor emoción

Bueno, tengo la tarjeta la RME Baby Face, tengo estos "pre" (preamplificadores)... que son este Pre Avalon que es exquisito, tengo micrófonos Blue Bird... bueno, tengo el Fender Deluxe (Amplificador), tengo una guitarra Ovation acústica, bueno... la Fender Telecaster (guitarra eléctrica), tengo un Jazz Bass (Bajo eléctrico), tengo el Mopho 4x (sintetizador), no puta... tengo hartas weás... tengo una caja de ritmos, la Roland Aira Tr-8, que es como... tení las cajas clásicas la 808 y 909... (¿Y ese de allá qué es?) Ese es otro "pre" (preamplificador), lo compré en argentina, es una copia del Neve 1973, de un clásico "pre" cachai... pero es una copia de circuito así que suena igual, es exquisito para... es exquisito (risa).

(¿Y compresores y ecualizadores lo usas todo de modo digital?) Sí, eso todo digital, y baterías voy a grabar a otro estudio.

- ¿Qué softwares y plugins usas principalmente en tus producciones? (como marcas o modelos), ¿Son oficiales o crackeados? Esto lo pregunto porque muchos los crackean, ¿De dónde los consigues? ¿Por qué esos y no otros? ¿Ha cambiado eso desde que partiste?

Uso varios, por ejemplo me gustan harto los Waves, uso todos los CL, ocupar todos eso... me gustan harto para irme en la volá los Soundtoys, me gusta esa marca, es buena... Fabfilter... y eso generalmente, son marcas que más uso. (¿Y esos los tienes originales o crackeados?) Yo soy el rey del crackeo (risas), pero si quiero empezar a comprar, de hecho, ya estoy empezando a comprar cosas ya de a poquito, el otro día había una promoción de todos los Abbey Road, como a treinta dólares y era un día y me metí a comprarlo y justo se había acabado... era la "papa" po (¿Y cómo los obtienes?) Por Torrent, siempre he descargado por Torrent. (¿Y qué te gusta de esos plugins o softwares? ¿Usas Cubase?) Empecé con Cubase e igual he trabajado con Pro Tools, con Logic porque un tiempo estuve en Mac pero me aburrí, me desesperé, me cansaba y volví al Cubase.

- ¿Qué plataformas del internet utilizas para publicar tu música?

Spotify, YouTube, bueno todas porque cuando ya subes a CD Baby sube a todas po, como iTunes... pero a Spotify es donde le doy más. (¿Pero por ejemplo no usas Bandcamp o páginas similares?) No... toda esa parte después de la producción es como lo que más me cuesta, me cuesta más, como que ese es mi... lo que me falta

todavía, me falta aprender más, igual sé harto, pero me “pajea” ... De hecho, tengo un amigo que me ayuda con el Instagram...

- ¿Qué rol crees que tienen las tecnologías que usas y el internet en que puedas trabajar individualmente?

No, hoy en día es super importante, lo más importante, sin eso no se podría hacer nada... igual encuentro como más nostálgico como era antes cachai, que había más compromiso, no sé po, ahora todo es más sencillo, viene todo listo, a veces viene... hasta tú puedes bajar MIDI y viene con los acordes listo y montai los acordes, les cambias el timbre, como que se ha perdido un poco la composición real, de sentir e ir buscando el acorde cachai, está todo hecho po, eso es “penca” ... En cuanto a la difusión, la gracia es que puedes estar en tu casa y puedes hacer música y lanzarla y todo po, eso es bueno... pero como todo tiene sus pros y sus contras...

- ¿Qué significa el internet para tu trabajo como músico?

En “Compose” teníamos MySpace y Fotolog (risas), era lo que se usaba para publicitarse po, pero tampoco se “pescaba” mucho... y después salió el Facebook y nos hicimos una página, como a mediados del 2000 el internet no era tan social, era como más informativo, ya después con Facebook se abrió a como a eso...

- ¿Qué facilidades te aporta el internet para lo que propones como artísticamente en tú música, como propuesta artística o las ideas que están en tus proyectos?

No realizada.

- ¿Cómo describirías tu material de trabajo o qué significa para ti?

Pucha yo creo que las cosas que tengo y mi lugar de trabajo es como una extensión de mí mismo cachai, y estoy tan metido en el cuento que, puta que estoy respirando eso todo el día, hasta sueño con eso, es super importante po... de hecho, hasta puedo ir con el instrumento, me pasa que voy a otras parte o salgo fuera y no llevo instrumento, me empiezo a sentir mal, como que me falta algo, por eso ahora llevo ukelele a todos lados cachai, hablando de instrumentos pero también es necesario meterme al computador cachai, porque ya no es como un trabajo, es como una necesidad, por ejemplo estoy en la casa y puedo hacer cualquier cosa y al final siempre me meto a la música nuevamente, como que no paro porque me entretengo o si no me aburro.

- ¿Cómo es para ti trabajar solo con tu equipamiento? A nivel creativo que significa para ti poder controlar todo el equipo, a diferencia de lo que podría ser con una banda y con gente que te produzca.

Dijo que era algo que ya dijo anteriormente

1.3 Caso 3: Bárbara Boham

Tema 1: Perfil sociocultural de los Bedroom Producers

- ¿Cuál es tu ocupación actualmente?

Yo me dedicó a preparaciones de autocuidado como cosmético natural y herbolaria.

- ¿Cuál es tu nivel educacional?

Media, ósea saqué la media y después hice un curso en un instituto y eso es todo. (¿Cuál instituto era?) Se llamaba BestWork. (¿Cuál es ese instituto?) Un instituto de inglés relativamente nuevo igual, tiene como tres sucursales.

- ¿Desde qué edad aproximadamente tienes acceso al computador y a internet?

Desde muy pequeña, onda como desde los cinco años. (¿A ambos tuviste acceso al mismo tiempo?) Quizás internet no, pero si tengo recuerdos de como a los cinco años meter discos al computador y jugar.

- ¿Cómo comenzó tu gusto por la música?

Siempre me gustó, desde pequeña tuve facilidad auditiva para cantar cosas, sacar canciones en instrumentos como el metalófono o la flauta. (¿cómo desde que edad?) Como desde los cuatro o cinco años... y mi papá se dedica a la música así que a partir de él... él igual me dio ese empujón. Mi papá me dio como empujón constante como para reconocer mi talento. (¿a qué se dedica él?) Él es cantante, no es compositor, es... interprete, imitador y comediante. Él se dedica a imitar a artistas de la nueva ola hispana como lo es el Puma Rodríguez, Juan Gabriel, de hecho, salió en mi nombre es y es como muy conocido en Chile e internacionalmente por ser el imitador de Juan Gabriel... tiene un vozarrón muy "brígido", mi hermana heredo su vozarrón, pero yo si herede como el oído y esta facilidad para entender la música. (¿qué canciones recuerdas haber sacado cuando eras pequeña, cuando recién comenzaste con esos instrumentos que mencionabas?) Me acuerdo que la primera canción que saqué en metalófono y que me aprendí de memoria fue Love Me Tender de Elvis Presley porque mi hermana se lo sabía en teclado porque ese tema salía en el teclado y mi hermana me enseñó las notas entonces yo en mi metalófono en primero básico me sentaba como en mi colegio así a tocarla y bueno obviamente todas las canciones que me enseñaron en música en el colegio también me las aprendía fácilmente... hasta el día de hoy podría tocar algo de hecho.

- ¿Qué motiva que trabajes de forma en que tú hagas prácticamente todo el proceso de composición, producción, publicación y promoción?

Creo que una de las cosas que más me mueve como en mi existencia es mi capacidad creativa y poder tener como la base intelectual por así decirlo para poder llevar a cabo esa creatividad es lo que más me impulsa a hacerlo porque igual muchas veces me han dicho como nunca dejes de crear cachai, en ningún aspecto

ósea en todos los aspectos, por lo que aunque sea una idea muy básica es como importante para mí plasmar y registrar esta creatividad que fluye en mí porque es parte de lo que soy igual... entonces es como eso, mi energía creativa está muy activa casi siempre entonces como... no la puedo perder.

(¿Constantemente estás haciendo música o hay momentos en los que dices “ya, ahora haré música”?) Hay periodos y periodos, a veces me fluye más vívidamente que otras veces... yo igual en sí soy muy cíclica entonces como que hay periodos en los que no se me ocurre nada y hay periodos donde tengo ideas con cualquiera weá que escucho en la calle entonces trato de no perderlo a medida que me voy acordando igual, por ejemplo si se me ocurre una idea, una melodía, la grabo con el celu como para usarla después a pesar de que mi proceso creativo no esté en el ahora igual lo reservo para cuando sí esté. (¿entonces cuando te llegan esas ideas tú las grabas para luego trabajarlas más?) Sí po, cuando siento que la idea es como potenciabile la registró, así ya sea con el celu tarareándola y ahí sí puedo y estoy como con tiempo, estoy en mi casa con mis instrumentos, mis herramientas, la registro como más formalmente, cachai...

(Y ¿te gustaría estar en un grupo o te gusta trabajar sola en tu propia música?) Un poco de ambas, por un lado igual siento que ha sido un reto como tener un proyecto solista, por así decirlo, porque todo el trabajo lo hacís tú, y a veces sentís que no es suficiente, escuchai el tema o el “track” o la idea y decis esto le falta algo y realmente como que tu capacidad creativa no da para ese algo que tú te imaginai que podría ser lo mejor... en lo que ha sido mi proceso solista por así decirlo yo igual he sentido ganas de componer colectivamente como que eso igual me ha gustado, lo he hecho otras veces y me gusta, es bacán, pero... como un poco de ambas como que a veces me gusta estar sola pero a veces también como que anhele esta como “oh se me ocurrió esto” y otra persona “oh sabís que escuché esto y se me ocurre esta otra wea” y se complementa y suena algo muy bacán y así como una retroalimentación constante eso es muy gratificante y como que igual me gusta también mucho. (¿Y tú has estado en agrupaciones con más gente haciendo cosas?) Sí, en varias... me he acordado harto últimamente de cuando estuve en un taller de rock en octavo básico que fue como la primera instancia donde pude compartir la musicalidad y después cuando entré al colegio también estaba con amigos y mi pareja en ese entonces como que... éramos todos de la misma “volá”, entonces como lo que salía era una cosa que para nosotros era muy bacán, y la banda que tuvimos como que duro un par de meses porque como terminé con mí, en ese entonces, pareja como que la banda no iba a seguir siendo lo que fue conmigo, se transformó en una cosa como que al principio era como medio post punk, un poco emo, alternativo, Lo-Fi, la wea se volvió un grupo de math rock sin mí... igual la banda de ellos, lo que se transformó después de mi salida fue una wea buena... ellos no siguen, estuvieron como dos años creo y después se disolvieron... igual estuve harto tiempo en agrupaciones folclóricas ósea como dos y después de eso cuando me Sali estuve en un grupo de cueca chora... también estuve en un grupo de como post hardcore donde tocaba teclado. (¿qué tipo de post hardcore?) como melódico... un poco como Tenemos

Explosivos pero más melódico todavía porque igual tenía tecladito entonces habían partes como melancólicas... y esa banda igual me gustaba, me gustaba mi aporte pero no me sentía cómoda porque no sentía lo que yo plasmaba, como que mi rol no venía desde mí sino que desde lo que me pedían que hiciera, entonces como que no era tan auténtico para mí lo que fluía musicalmente ósea en mi parte al menos.

(¿Cómo llegaste a las agrupaciones folklóricas? ¿qué te motivó a eso?) Mi hermana mayor cuando se metió al liceo en la media se metió como al conjunto folclórico del liceo y ahí conoció a alguien que la llevo a otro conjunto que era como un conjunto folclórico comunal como de la comuna de Quilicura, se llamaba las voces de Quilicura, ella empezó a cantar ahí y me llevo como un ensayo y como yo tenía dotes como para la danza fui bailarina ahí y aprendí harto de folklor “chileno” y ahí como que paso un tiempo y entré al liceo, me presentaron la historia de Chile desde otra perspectiva y me di cuenta de que el folklor chileno nunca ha sido chileno entonces estuve como en una disyuntiva conmigo misma así como me gusta estar acá pero no me gusta lo que hago, no me gusta lo que estoy perpetuando cachai, como la idea de patria... entonces como que no y me salí y ahí fue cuando estuve, empecé a estar en el grupo de cueca chora que es algo que yo si pienso que es como más folclórico para la idiosincrasia chilena que tenemos hasta el día hoy po... la cueca tradicional no es para nada representativa a lo que somos nosotros o hemos sido como chilenos y chilenas... entonces estuve ahí, aprendí caleta en lo que es como ir a eventos, las presentaciones, cómo enfrentar a públicos. (¿Qué hacías ahí?) Fui bailarina e igual estuve como en estas... como festividades comunales para el dieciocho, y en Quilicura igual hay harta gente entonces bailé en escenarios donde había público de cientos y cientos de personas, después cuando dejé de ser bailarina y empecé a hacer más como música, en el grupo de cueca chora yo tocaba bajo y cantaba segundas voces... y ahí lo mismo como cantar frente a un público, aprender a prepararme para un show, lo que es cómo un repertorio, te piden cierto tiempo y hacer ese tiempo de presentación y esas cosas, y también cosas técnicas como mandar las fichas.

(¿Y tú has tocado en vivo tu propia música?) Sí, dos veces. Me gusta tocar en vivo pero me pone muy nerviosa... la primera vez que toqué en vivo fue en 2018 y estaba tiritando, cuando estaba preparando sonido estaba tiritando pero me puse a tocar no más po y como hasta el segundo tema no miré el público, como después de diez minutos de estar tocando aun tiritaba un poco... y cuando terminé mi presentación como que escuche los aplausos y me puse a llorar así como de emoción, fue demasiado emocionante, mi cuerpo no supo cómo lidiar con tanta emoción... pero después me empecé a sentir más tranquila. La segunda vez no fue tan para la cagá pero igual me puse nerviosa, yo soy muy introvertida, igual como que me cuesta ser el centro de atención, entonces como cuando he tocado con otras personas no ha sido como gran tema pero cuando he estado sola, es un tema.

Tema 2: Discursos de los proyectos musicales

- ¿Qué significa la música para ti?

Es como un plano donde tú puedes plasmar creativa o intelectualmente lo que piensas o lo que sientes sobre cualquier cosa, en mi caso es un plano creativo dentro de los otros muchos como ramas creativas que tengo donde yo puedo plasmar y registrar lo que ocurre en mi mente con respecto la sonoridad.

- ¿Cómo definirías tu proyecto musical o qué ideas son las que guían tu proyecto?

Creo que siempre lo que me ha movido y resonado mucho al momento de imaginarme ciertos sonidos, ciertas atmosferas y sobre todo cuando me brota esta creatividad es como la melancolía, la tristeza y la oscuridad que podemos sentir, no solo yo si no todas las personas como la oscuridad presente en cualquier aspectos de nuestras vidas y esta oscuridad puede a veces bordear cosas muy lindas igual como lo son viajes mentales, situaciones imaginarias, atmosferas y sobre todo como harta melancolía, siento yo como que me cuesta como no sonar así, a pesar de que he hecho temas no tan “dark” con bases medias hip hop igual tienen un aire melancólico.

- ¿Cómo crees que esas ideas se relacionan a tú música en cuanto a cómo la instrumentalización las expresa?

Considero que esa melancolía media atmosférica, media oscura pueden verse reflejadas como en los elementos que yo ocupo como acordes menores, escalas no mayores, el uso del ruido igual y principalmente eso, también me gusta ocupar elementos de la cotidianidad, tengo un “LP” que es como casi puro sonoridad hecha de registros cotidianos igual.

- ¿Bajo qué género musical clasificarías tu música?

La verdad me cuesta un mundo identificar como los géneros y subgéneros que existen, pero siempre ocupo de referencia, porque en verdad no soy tan purista para nada, el ambient, el darkwave, el drone y quizás un poco todo lo que tiene que ver con sintetizadores y sonido más electrónico, no podría decir que synth pop o synth wave cachai, pero sí son los sonidos electrónicos los que yo ocupo. (¿Y qué te gusta tanto de los sonidos electrónicos, sintetizados y como toda esa rama?) Siento que las teclas en sí como que han sido mi instrumento durante mucho tiempo, pero lo que me gusta del sintetizador, como que yo no tengo sintetizador, la posibilidad de modificar el sonido, yo soy una persona muy mutable en sí, cambiante, como que no siempre me gusta el mismo sonido, entonces dependiendo de cómo yo me siento, dependiendo de lo que se me ocurre, voy modificando parámetros, y eso es lo que me gusta de la música electrónica, que tu podí ir modificando en el mismo momento que incluso vai tocando, y eso me representa totalmente.

- ¿En qué te has influenciado para llevar a cabo tu proyecto como músico? Y ¿Cómo has conocido esas influencias?

Siento... implícitamente mi papa siempre me ha influenciado a ser independiente, a pesar de que lo que hace es muy distinto a lo que hago yo, siempre ha sido

independiente, entonces como yo misma buscar que hacer, como yo quiero, cuando yo quiero, a través del programa que yo quiero cachai... pero igual supongo que lo indie es como lo que más me representa, como el "Do It Yourself" y el Lo-Fi sobre todo, como antes de este año yo grababa con el teléfono, el teclado que es como un teclado que compre usado, que lo compraron en la casa royal como a 40, 50 lucas, es un teclado super básico. (¿Pero tiene MIDI?) Sí, pero antes yo no ocupaba MIDI, yo solo ocupaba los sonidos que tenía el teclado, los grababa con el celular y el audio que hacía en el celular lo editaba y le agregaba otras cosas que podían o no estar grabadas con el teléfono... y el Lo-Fi me hacía sentir como adecuada para poder crear porque al final no era necesario tener una interfaz, no era necesario tener como ninguna herramienta más poderosa, mi teléfono no más po y así poder plasmar cualquier idea que a mí se me ocurriera. El Lo-Fi es como más cercano, más personal.

- ¿Qué opinión tienes sobre la música en la actualidad?

Siento que hoy en día es como cosa de querer y tu podí hacer música, onda ya ni siquiera es necesario comprar, por ejemplo, los sistemas y los softwares donde tu podí hacer música, podí crackearlos, es cosa de querer y googlear o buscar en YouTube y podí hacer lo que querai hacer po cachai... entonces opino que estamos en una época donde la música que tú querai escuchar la vai a encontrar, existe un poco de todo y eso es como... no es ni bueno ni malo, como que solo existe, si tu querí escuchar música de hace más de un siglo puede que esté, si tu querí escuchar música de ahora está, está la popular, está la más "under", lo que sea que tú quieras encontrar va a estar, y entonces como que eso igual siento que es una ventaja porque igual puedes inspirarte a través de lo que ya existe y tal vez a raíz de todo lo que ya existe encontrar lo que te gusta hacer o escuchar, y si no existe puedes hacerlo tú...

No es necesaria tanta formación para hacer música, no necesitai estudiar música para hacer música, solo necesitas... como ganas y constancias para... puedes hasta estudiarlo tú mismo, y eso puede ser tan bueno como malo, como que por un lado nos otorga esta amplia gama de... hay mucho material para escuchar, demasiado material para escuchar, pero eso también puede ser malo, hay mucho contenido que puede parecer más de lo mismo, un poco vacío, pero no me gusta ver las cosas como de un extremo u otro, sólo "es", entonces si "es" por mi prefiero verlo desde la mirada positiva.

Tema 3: Prácticas realizadas para concretar la publicación y promoción del material musical

- ¿Cómo has aprendido las habilidades y técnicas necesarias para realizar tu música?

Mis primeros indicios para saber cómo registrar mi creatividad musical fue en el colegio, estudié en el colegio artístico salvador, donde tuve un ramo de recursos tecnológicos y ahí me presentaron el programa que me ha salvado muchas veces que se llama Audacity y ahí aprendí a importar grabaciones ya hechas o a grabar en

el mismo momento y saber cómo modificar ese sonido, como a cortar, como cuadrar y hasta “loopear” análogamente sonidos. (¿Y hasta el día de hoy usas Audacity?) Sí, eso sí ahora aprendí a ocupar un DAW, el Ableton. Había conocido el Fruity Loops antes, pero encontré que era demasiado, así como que me abrumaba tanto contenido y no sabía cómo ocuparlo.

- Descripción del proceso creativo, de producción y publicación-promoción.

(Proceso creativo) Muy del momento, muy inestable igual... como que he pasado periodos donde no grabo ni se me ocurre nada cachai, y después se me ocurren varias cosas y como que voy compilando lo que es como ideas no más a medida que se me van ocurriendo, de hecho es como muy yo, yo en sí soy muy como ya te dije cíclica, inestable, y lo mismo con la creatividad, a veces se me ocurren muchas cosas todo el tiempo y después paso a otro momento en mi vida y no se me ocurre casi nada, entonces es como que va de la mano conmigo... no es una constante, no es una cuestión que siempre está, a veces está, a veces no está, pero cuando está me encargo de registrarlo o de guardarlo para cuando me dedique a eso, porque como yo no me dedico a la música al cien por ciento, es algo que yo no puedo estar todo el tiempo dedicándole mi energía, sin embargo es algo que sí le dedico mi energía cuando puedo... entonces como que trato de pensar en eso cuando se me ocurren cosas, entonces si se me ocurre algo lo registro para cuando esté en esa “volá” de crear. (¿Entonces tiene que ver más con tu personalidad la parte creativa?) Sí, de hecho, la mayoría de mis temas y de mis composiciones ya más como elaboradas han funcionado así, como que se me ocurre una idea, la registro, pasa un tiempo “x”, ningún promedio en especial, y la vuelvo a escuchar y se me ocurre otra cosa y ahí voy como complementando a su ritmo, nunca es como todo de una, siempre es tomándome mi tiempo y mi ritmo.

(Proceso de producción) Ahí es cuando yo digo “ya, voy a musicalizar” y me siento, escucho grabaciones que he hecho, proyectos que he dejado a medias, y ya como ha pasado tiempo, estoy en otra “volá”, lo escucho y lo escucho con otro oído y otra mentalidad, y ahí es cuando se me ocurren más cosas, entonces empiezo a registrar lo que se me va ocurriendo como para añadirle a lo que quizás ya en un principio elaboré hace ya harto tiempo... igual en la cuarentena hice como varios “temas”, porque en verdad lo que hay en mi SoundCloud para mí no son temas, son como ideas, donde digo “voy a crear”, elijo un sonido que me gusta, elaboro una idea principal y después lo escucho y se me ocurre otra cosa y busco otro sonido y lo voy añadiendo y así sucesivamente, hasta que va tomando forma... y eso sí es como muy de escuchar y volver a escuchar y volver a escuchar e imaginar que puedo ir cambiando, y así hasta que se forma una estructura, y cuando ya está la estructura como que puedo añadirle cosas más ornamentales, más adorno.

(¿Y qué tiene que pasar con esas canciones para que tú digas que ya están listas?) Que las pueda escuchar y decir “ya, a esto no le puedo hacer nada para que sea mejor”, en cualquier ámbito, ya sea como compositivo o en la producción. (¿Por qué crees que no llegas al punto de sentir eso al publicar?) Porque muchos o varios de

los “tracks” que tengo en mi SoundCloud los he lanzado como de manera como un poco impulsiva (risa), así como “oh esta buena esta idea, quiero compartirla” y la comparto, sin más preámbulo, sin una visión como más de producto, porque igual ahora que he crecido y me mantengo en estos negocios como donde he aprendido marketing, yo no lanzo esos “tracks” con promoción o como con suspenso, así como “este día voy a lanzar este track”, no... hago la canción, la comparto, y cuando la comparto la publico en una historia así como “hice esta weá, si quieren la escuchan”, como muy impulsivo igual... eso igual me trajo conflictos conmigo misma porque no recibía la audiencia que esperaba en comparación con otras personas... como que igual he caído en lo de compararme con otros seres, pero después de darle un par de vueltas me di cuenta que era por eso, porque yo no me daba como el color suficiente como para compartirlo igual, y eso es lo que quiero empezar a hacer, para ya darle más suspenso cuando voy a compartir algo que hice... menos impulsividad y más planificación para que tenga mejor receptividad.

(¿Entonces la parte de la promoción y publicación es lo que más te cuesta?) Exacto, hasta este momento no puesto en práctica como algo pensado en ese sentido pero quiero hacerlo... es otro aspecto de lo que es la música, igual considero que la música hoy en día es un bien de consumo, por lo que eso es un producto quieras o no, entonces si tu querías que la weá tenga una receptividad bacán, igual tenías que darle color... igual yo me he puesto a considerar que como te dije denante hoy en día existe una paleta enorme de música y tú tienes muchas posibilidades... lo que tú quieras, pero de ahí a lo que eliges escuchar depende igual de eso, de cómo te lo muestren, de cómo te lo presentan, si tiene video o no, de cuál es la imagen de portada, de cómo lo presentan... porque al final todo entra por los ojos, el nombre, la estética, todas esas cosas influyen en el momento en que alguien elige ponerle “play” a tu música... lamentablemente es así

(¿En el disco en cassette que sacaste, cómo escogiste la portada?) La verdad fue muy improvisado, como que yo sé que hice ese cassette gracias a unos amigos que tienen una organización independiente de la cual yo he participado, gracias a esa organización yo he tocado en vivo, esa organización se llama “Irán Wym Organización”, y es como esa organización la que ha organizado las tocatas, ha organizado el sello discográfico, y ellos me ayudaron a grabar y me pidieron... elige una foto para tu cassette, y yo elegí una foto que a mí me gustaba, que yo había sacado como de las palomas en el metro, metro Los Quillayes, en la parte de arriba del andén y hay como unas cosas de un andén a otros y hay unas palomas que siempre se ponen... tengo como un afán con las palomas en altura, como estéticamente me gusta cómo se ven, entonces hubo un tiempo de mi vida que igual le di hartito a la fotografía entonces era una foto hecha por mí, que me gustaba, que sentía que iba un poco con la “volá” sonora del disco, porque en ese disco habían sonidos del metro, era como de la cotidianidad, entonces traté de encontrar algo que le pegara a lo que sonaba y lo elegí, se los mandé y ellos la plasmaron. Ellos son una pareja, un él y un ella, siempre han sido afanados por tener música física, entonces en lo que ha sido su organización, ellos un día dijeron “queremos hacer

un festival donde en el festival se haga lanzamiento de varios cassettes al mismo tiempo” y esos cassettes eran interpretados por su círculo de amigos, entre esos estaba yo, entonces entre lo que es el hazlo tú mismo, “hagámoslo po”... si ellos dentro de la autogestión, el ser autodidactas se consiguieron las herramientas para poder grabar los cassettes por ellos mismos y me contactaron a mí, “queremos que tú igual seai parte de esto que quiero hacer”, entonces igual fue una colaboración, para mí eso más que como un trato o intercambio, es una colaboración, porque yo pongo el contenido creativo, la puesta en escena, pero ellos también me dieron copias en cassettes, la posibilidad de que mi disco estuviera en digital en Bandcamp, aunque las ganancias son para ellos igual yo lo tengo ahí en Bandcamp, sino hubiese sido por ellos yo nunca hubiese tocado en vivo, yo nunca hubiese tenido copias de mis cassettes.

(Proceso de publicación y promoción) Hasta el día de hoy es cosa de yo producir el track, sentirlo concreto y compartirlo, así de manera casi inmediata, porque de alguna forma igual soy un poco impulsiva para la cuestión entonces como que sin mayor ganas de decorarlo más, o dejarlo perfecto... igual es como “loco hice esta weá, escúchalo”, porque igual mi proyecto no es nada formal, es como la encarnación de algo que es necesario, como mi lado creativo sonoro, pero estoy en plan de hacer un proyecto más serio, más pensado, donde el proceso cuando yo vaya a promocionar cualquier tipo de material sea de una manera más calmada, más planificada también, para que funcione de manera más óptima, como que estoy en proceso, había funcionado de tal manera antes pero que quiero que funcione de otra forma igual.

- ¿Qué ventajas y limitaciones tiene para ti hacer tú música por ti misma? ¿Pagarías para que alguien más hiciera mezcla o masterización?

Por un lado las ventajas son que no requiero de nadie para sentir que esto está bien, como que la independencia es una herramienta que me ha ayudado mucho a sentir que soy suficiente, como que mi recurso creativo es suficiente para que algo tenga fondo y forma, sin embargo a veces he sentido que me hace falta la energía creativa de otro ser para complementarlo y ponerle cosas que simplemente no nacen de mí porque yo soy de tal forma creativamente e igual tengo limites po, entonces el complementarlo con la creatividad de otra persona podría potenciarlo, y hacerlo distinto igual, no mejor, sino distinto. Y por otro lado lo que me ha limitado igual han sido las herramientas que tengo, como materiales, el teclado que tengo, el computador que tengo, esas cosas igual me frenan a lo que yo soy capaz de dar, de hecho, estoy en plan de comprarme un MIDI para que las cosas que compongan sean como más correspondientes a lo que se me ocurre, porque lo que ya tengo no me da abasto, por eso igual estoy como en pausa.

Lo haría, yo considero que el conocimiento no es algo que todas las personas podemos obtener y si encuentro a alguien que puede hacer un trabajo que yo no puedo hacer y se lo puedo retribuir de alguna manera, si es monetaria o a través de otro oficio lo haría, como sin duda, porque es algo que simplemente yo no tengo y vale la pena poder financiar de alguna manera ese tipo de conocimiento. (¿de qué

modo lo harías?) Yo creo que yo voy diciendo si me gusta lo que hace o si puede cambiarle una u otra cosa que yo no sé cómo hacerlo, pero sí sé cómo quiero que suene.

- ¿Participas de algún grupo de más productores? ¿Utilizas el internet para alguna conexión con otras personas para colaborar o compartir sobre producción?

Hasta el día de hoy sigo organizándome con la organización que te hable delante. Esos amigos se fueron al sur de Chile, están en puerto varas haciendo todos sus trabajos y dentro de poco van a sacar una compilación, y en esa compilación hay un tema mío, así que seguimos trabajando juntas, algo que va a seguir funcionando hasta que se dé y es como la única conexión en verdad, como real conexión.

Tema 4: Tecnologías y plataformas digitales usadas por los Bedroom Producers y representaciones que asocian a estas

- ¿Qué dispositivos físicos usas aparte del computador para producir tu música? ¿Por qué esos dispositivos, que te gusta de ellos?

Yo utilizo un teclado bien básico de cinco octavas, utilizó un Monotron que es un mini sintetizador análogo, utilizó interfaz, micrófono y teléfono celular y un notebook. (¿Los puedes especificar?) Sí, el teléfono celular es una herramienta que he ocupado principalmente para casi todo lo que he hecho debido a que en mis inicios yo registraba sonidos ambientes del metro, de goteras, de la calle... sonidos que he escuchado en el aire... para poder registrar eso y también las melodías que se me ocurrieron antes de que empezara a ocupar el Ableton, así que a mí se ocurrió una idea en la cabeza y yo en mi teclado lo tocaba y con mi celular lo grababa, entonces el celular fue como mi herramienta para registrar, antes que el computador porque mi computador no tiene buen micrófono, antes de conseguir micrófono e interfaz solo tenía mi teléfono y mi teclado entonces era lo único que tenía en verdad para registrar. La interfaz es una Behringer y un micrófono Shure dinámico, y eso, nada más que lo que ya te mencioné, y mi teclado que es una marca MK. Para mí siempre fue una herramienta genial para aprender teoría musical el teclado debido a que entiendes muy bien lo que son los semitonos y como es el sistema occidental, por lo que eso me ha ayudado mucho a componer en sí, entonces sea arpeggios, sea melodías, sea armonía, el teclado... y eso es como la principal ventaja y además que tiene esta opción MIDI que puedo emular el sonido que yo quiero para hacer lo que tengo en mente, es muy versátil.

- ¿Qué softwares y plugins usas principalmente en tus producciones?, ¿Son oficiales o crackeados? ¿De dónde los consigues? ¿Qué te gusta de esos a diferencia de otros?

Tengo el Ableton crackeado, no me he bajado plugins pero si ocupo, he ocupado "samples" del Ableton, los modifico, hay "samples" como rítmicos, o "samples" de sonidos que voy como ocupando con efectos MIDI, por ejemplo, ocupo un sonido de "sample" de una cosa que suena y ocupo el arpegiador y ahí como que le doy ritmo al sonido, después para darle algún tipo de "toque" ocupo los "sound effects" que son

los efectos de sonidos, siempre suelo ocupar hartito el reverb, a veces el echo para hacer una especie de reverb, el amplificador, compresor y de vez en cuando una distorsión o un overdrive o un fuzz, dependiendo de qué “volá” vai a hacer el tema y eso, ocupo solo Ableton y a veces para hacer percusiones o bases el Hydrogen, y a veces como para mezclar y armar el Audacity.

Son crackeados. Ósea creo que el Audacity... creo que es el único oficial, pero porque tiene una versión gratis, es que como es el más simple, no es el medio software para la weá, creo que es gratis de por sí, pero lo que es Ableton es crackeado. (¿Qué te gusta más del Ableton o por qué elegiste ese y no otro?) Porque lo sentí más práctico e intuitivo, y permanecí en él porque cuando lo baje para probarlo me gustó al tiro y me pude desenvolver al toque, como que no me costó nada cacharle la maña entonces fue muy cómodo, muy cómodo e intuitivo, simplemente esa weá hizo quedarme ahí y no querer indagar en nada más, porque me había bajado el cubase 5 antes, pero ni siquiera pude entender cómo funcionaba así por mí misma, en cambio el Ableton sí.

- ¿Qué plataformas del internet utilizas para publicar tu música?

En primera instancia SoundCloud, después sería como para promocionar esa publicación en Instagram y Facebook, pero voy a empezar a usar Bandcamp para poder obtener ganancias de lo que voy a sacar a futuro, porque mi único trabajo largo... mi único LP²⁶ está publicado en el Bandcamp de la organización, como del sello, pero me voy a hacer mi Bandcamp como artista para yo subir mi material...

- ¿Qué rol crees que tienen las tecnologías que usas y el internet en que puedas trabajar individualmente?

Básicamente todo, como si no fuera por esos sistemas o esas redes yo no podría ni componer, no podría ni publicar ni promocionar nada de lo que hago, básicamente es la base de toda mi difusión y mi forma de registrar... Igual podría hacer música sin estas plataformas ya que gracias a la vida me gusta lo análogo, igual me gustan los cassettes por ejemplo, y también he sabido lo que es grabar en estudio, sé lo minucioso que es, la paja que es, y si eso requiriese para mí el plasmar mi sonoridad lo haría cachai... como que cero atado con grabar parte por parte todas las weás. (¿Igual has grabado en estudio?) Sí, en el conjunto folclórico fui a un estudio de grabación así profesional, con una mesa de como 36 canales, una weá enorme... (¿Y te gusta esa experiencia, de estar con más gente en un lugar dedicado a eso o prefieres la forma en que trabajas ahora mucho más individual y personal?) Siento que no es malo poder hacerlo uno mismo, sin embargo siempre voy a estar agradecida del conocimiento y la sabiduría que pueden tener otras personas, por lo que igual el proceso de grabar y producir como más en conjunto en un espacio que no sea mío, en un espacio donde sea otra persona la que me graba y me escucha, igual siento que es más completo, siento que otorga una perspectiva que quizás tú

²⁶ Álbum de larga duración.

no podría ver po, entonces podría ser más amplio y más completo en cierto sentido... respondiendo derechamente a tu pregunta, no me quedaría con ninguna de las dos, como que me cuesta mucho escoger por sobre otra, siento que siempre es bueno saber que ambas tienen pros y contras, entonces como que prefiero tenerlas todas...

- ¿Qué significa el internet para tu trabajo musical?

El internet es un canal, básicamente el canal por el cual yo puedo difundir, yo puedo presentar, difundir lo que sea que yo quiera, es eso, es solo un canal. (Y más allá de la música, ¿qué es el internet para ti?) Es un medio... por el cual yo puedo manifestar cualquier tipo de pensamiento o emoción... yo, personalmente hablando, ocupo el internet para eso, para poder hacer saber, o para poder plasmar, o expresar lo que siento, yo soy una persona que se muestra tal cual como es... entonces yo en internet puedo subir weás llorando, o cosas con rabia o lo que sea por lo que esté pasando en el momento... y es más que nada un medio por el cual puedo expresarme... si no estuviera ocuparía el único otro método que existe, que es el presencial para hacer exactamente lo mismo... como que solo un medio... si lo llevará a un nivel más comunitario es el mismo nivel social o comunitario que podría llevar en la vida real.

- ¿Qué facilidades te aporta el internet para tu propuesta artística?

Un canal que facilita mi difusión, yo sé que si no existiese el internet igual habrían personas que se interesarían en escuchar lo que yo hago pero lo que da el internet es la posibilidad de escucharme sin pagar nada, sin gastar nada más que esos tres o cuatro minutos o cinco minutos o siete en escucharme, eso es todo, en cambio presencialmente tendría que ser como... meter tu presencia, tu energía, tu tiempo en ir a verme... o en ir a comprarme mi cassette, pero virtualmente es como más instantáneo, más inmediato... algo que también podría hacer físicamente y real... presencialmente, pero virtual.

- ¿Cómo describirías tu material de trabajo o Qué significa para ti?

Humilde (risas)... ni siquiera tengo un MIDI, cachai... tampoco es pobre, pero es humilde... no sé qué más decir respecto a eso, es un DAW crackeado, un computador que ni siquiera tiene una tarjeta de sonido apta para que el Ableton no se colapse, porque hay temas que yo he desarrollado en el Ableton y la weá como que se "crashea" así mal... 130% en la CPU, así oh no, me da pena, lo paro altiro y "ah ya", tengo que exportarlo primero y ahí escucharlo porque si no me da miedo que mi PC exploté po weón... no es como lo más pobre del mundo, pero igual es humilde, ni siquiera tengo un MIDI... lo más bacán que tengo es un micrófono, el Monotron de Korg pero ya tiene como cuatro años y como que si no tiene pilas nuevas la weá funciona más o menos, y tiene como una pura entrada de sonido y si se echa a perder cagai...

- ¿Cómo es para ti trabajar solo con tu equipamiento? A diferencia de lo que podría ser con una banda y con gente que te produzca.

Siento que igual puedo plasmar como la base de lo que quiero registrar, sin embargo me limita bastante porque igual para lo que mi creatividad y conocimiento da va más allá de lo que mis herramientas pueden dar, entonces estoy en una posición donde necesito renovar mi equipo, necesito comprarme un MIDI, necesito hacer esa renovación para poder llevar a cabo las ideas que ahora se me ocurren... por ejemplo, en el Ableton con ciertos efectos tú puedes como automatizar los cambios que dai en los parámetros de un sintetizador, pero eso no lo puedo hacer yo con mi teclado, mi teclado no tiene perillas, no tiene este ni “pitch bend”, ni “modulador”, entonces necesitaría tener un MIDI para poder hacer eso a tiempo real cuando yo estoy tocando en vez de cuando ya lo tengo grabado y lo modifico ya en la edición por así decirlo.

1.4 Caso 4: Nicole

Tema 1: Perfil sociocultural de los Bedroom Producers

- ¿Cuál es tu ocupación actualmente?

Bueno, ahora estoy estudiando sonido, tecnología en sonido, y también trabajo para una PYME de informática de T.I., y eso es lo que hago actualmente.

- ¿Cuál es tu nivel educacional? (Fue preguntado como: “¿has estudiado otra cosa anteriormente a lo que estudias ahora?”)

El año pasado me titulé de ingeniería comercial, en la Diego Portales.

- ¿Desde qué edad aproximadamente tienes acceso al computador y a internet?

Yo creo que, desde los dos, tres años tal vez... porque mi papá siempre estuvo muy involucrado con la tecnología y como con el avance tecnológico, entonces como que él desde igual chico estuvo interesado en comprarse aparatos y cositas al respecto y eso hizo que igual tuviéramos computador a muy temprana edad. (¿Qué hacías con el computador a esa edad?) Yo creo que... es que en ese tiempo tampoco podíais hacer mucho po, era como jugar Snake, no sé si existía esa weá, o como programas de texto, simplemente teclear... hacer como teclear básicamente...de hecho hace poco como que revelamos un rollo que teníamos de hace mucho que sale como... salen fotos donde estamos en un computador webiando con mi hermano. (Si tu papá era el que tenía ese tipo de cosas ¿a ti te enseñó a usarlas?) Mi papá fue como el impulsor de mi gusto por la tecnología tal vez, porque a él igual le gusta caleta la electrónica, entonces como que en mi casa desde muy chica tenía aparatos electrónicos muy de cerca y yo veía como él soldaba cosas y hacía como aparatitos y creaba mini robots y cosas así, y eso a mí me llamaba mucho la atención... como el funcionamiento de las cosas.

- ¿Cómo comenzó tu gusto por la música?

Ya mira yo creo que igual te voy a empezar a hablar harto de mi papá porque él ha sido como el que ha fomentado “todo” mi interés por la música y la tecnología cachai, que igual se vincula caleta con todo lo que te voy a contar. Bueno al principio mi papá cuando estaba trabajando como que con sus amigos se conseguían compilaciones de CD de lo que estaba sonando en esa época, como en los 90s, recién en Chile estaba llegando como la nueva ola, el “New Wave”... y lo que hacían ellos era distribuir ese tipo de CDs cachai, entre ellos mismos, como que el que se conseguía la wea lo distribuía entre todos y todos tenían como las compilaciones, como una copia, entonces los que teníamos nosotros eran esas copias, y eran varios discos como de “mix” (risas) y... bueno, nosotros con mi hermano nos ponían eso como para distraernos, como mis papas hacían algo y nosotros nos poníamos a bailar, y tenemos como un equipo de música entonces nos gustaba mucho... como que el panorama cuando éramos chicos con mi hermano era bailar, escuchar música y

bailar. (¿Qué música era?) Había mucho New Wave como Depeche Mode, The Cure, eurodance, a Flock of Seagulls... y también pasaba mucho que viajábamos como familia al norte (Antofagasta) pero con toda mi familia, entonces mi papá llevaba esos discos po, entonces para nosotros igual era como escuchar a cada rato todo el rato esa música... entonces era un constante, yo creo que estuve muchos años escuchando ese tipo de música, por eso igual soy media adicta a esa música, me gusta mucho, me trae como muchos recuerdos bonitos cachai.

- ¿Qué motiva que trabajes de forma en que tú hagas prácticamente todo el proceso de composición, producción, publicación y promoción?

Ya mira, yo creo que lo que más me motiva de eso es tener la independencia creativa en todo el proceso, porque siento que igual es algo como... la música en general para mi representa expresar algo super íntimo cachai, como un sentimiento o una sensación que viene muy de adentro tuyo y eso igual como que compartirlo con alguien es bonito, pero hacerlo tú mismo igual como que tu tení toda la decisión en el proceso, como que no te veí coartado a tener que dialogar tu decisión cachai, y eso es algo que me gusta mucho también... pucha yo igual creo que desde chica tendí como a eso de hacerlo tú mismo todo, porque tenía las herramientas para hacerlo cachai, tenía disponibilidad de, como te digo, la tecnología, que en este caso la brindaba mi papá... y él como que yo creo que la forma en que él hacía sus cosas como que hizo igual ver que yo podía también hacer mis cosas, y también como de eso viene el querer como... ósea cuando fui creciendo y me fue gustando caleta la música me fui dando cuenta que quería como indagar mucho más en eso po, y quería como igual explorar más allá de lo que me puede brindar como, no sé, un computador o un celular o dispositivos digitales cachai, y ahí fue cuando más me adentré en el proceso más como análogo cachai, como algo más como donde tú podí intervenir como tangiblemente, como que siento que igual lo digital no te permite visualizar lo que está pasando detrás, como una caja negra así... entonces me gustaba como la sensación de poder meterme en el proceso así como muy... como muy material, así como poder tocarlo, y eso me motivó mucho, como a querer como incluso hacer maquinitas cachai, como a ya empezar a investigar de la síntesis del sonido, y eso igual se fomenta por mi gusto al new wave, como al cambio de década del 79-80 cuando empezaron a surgir los sintetizadores, me motiva mucho como ese sonido digital que empezó como a emerger, y empecé a cachar como todo el tema de los sintetizadores y me gustó mucho, entonces como eso igual me motivó a querer construirlos yo misma, como a querer experimentar esa sensación de estar como haciendo yo una cosa y poder materializar como un sonido, me llamaba mucho la atención.

(¿Qué ves en eso que te llame la atención?) Por lo mismo que te estaba diciendo al principio, porque lo veo como algo muy íntimo cachai, como el proceso de emitir un sonido más allá de lo que te puede brindar como una plataforma digital cachai, sentía que era más como natural como no sé si natural pero algo como... que podíai apreciar directamente, que podíai observar cachai... como hiciste-armaste esto y ahora quiero

ver que sale de esto, no es como que ya tengaí como un plugin que te haga el sonido y chao, tú apretai un “click” o un botón y te está saliendo sonido cachai... creo que el proceso de hacer como un dispositivo, ósea como crearlo tú mismo cachai, y ensamblarlo para luego como obtener sonido de eso, es algo que me cautiva mucho... es como emitir sonido de la forma más auténtica que podai cachai, como que el observarlo y haberlo creado tú mismo como que igual genera esa emoción de decir como “oh esta weá la hice yo y no lo hizo un programa”, como que yo estoy experimentando esta weá con las herramientas que yo tenía y eso como que genera como más agrado... no sé si agrado pero eso de la autenticidad es muy real.

Tema 2: Discursos de los proyectos musicales

- ¿Qué significa la música para ti?

Ya mira, como que el primer recuerdo que tengo de cuando empecé a meterme más como en la música y querer más como explorar más como... y en verdad, como querer indagar más, darme cuenta de que en verdad era algo importante en mi vida implicó haber estado en situaciones en las que requería de alguna forma olvidarme de la realidad cachai y la música como que formó igual un como algo importante en esos momentos, como de olvidarme de cosas que no quería como seguir pensando tal vez, o incluso como ayudarme a sentirme más como acogida estando sola, como que en ese sentido la música como que me ayudó como a sentir mucha compañía como en los momentos que... en los momentos más difíciles, y yo creo que por eso le agarré tanto el gusto como a la sensación de escuchar algo y que te brinde como bienestar, sea cual sea como el sentimiento que estai pasando, ya sea triste o felicidad, como tener esa costumbre de escuchar algo en ciertos momentos como para fomentar esa sensación o ese sentimiento era algo que a mí me llenaba cachai, como que me hacía sentir mejor de alguna forma, y bueno diciéndote eso, diría que la música la encuentro como... para mi representa algo como super íntimo, como una forma, ósea yo haciendo música la veo de esa forma, como encontrar de alguna forma con un sentimiento que quiero indagar o explorar y encontrar sonidos que emitan esa sensación y luego como exponerlo al mundo, para mi tiene mucho que ver con mi intimidad, mostrarle al mundo lo que estaba sintiendo en ese momento es algo como super, no sé, sentirme un poco desnuda, pero es una sensación como muy acogedora cachai. (¿Y hacerlo por ti misma alcanza con mayor efectividad plasmar tus sentimientos más íntimos?) claro, porque el escuchar música es distinto a hacerla, en ese sentido hacer la música siento que es aún más íntimo que incluso sentir como que la música me acoge cuando la escucho, es como algo más auténtico como decías tú, y como volver a escuchar eso que hiciste es como sentir igual esa intimidad y sentir esa misma sensación y renovar esa sensación, no sé.

(Según lo que dices sobre que la música te ha acogido en momentos más triste, entonces ¿sientes que es parte importante de tu vida?) ah sí, como te digo igual lo vi como una forma de escapar de la realidad, de cómo lo que estaba sucediendo en ese momento, el momento que yo me metía a escuchar música, o el momento en que me ponía los audífonos se representaba otra cosa, como que había un cambio

en el momento en que me ponía los audífonos y ponía “play”, era como meterme en otro mundo cachai, pero en un mundo donde estoy sintiendo lo mismo que estaba sintiendo afuera, pero que no estoy observando tal vez lo que me hizo sentir mal cachai, como que de alguna forma es como si alguien te estuviera dando un consejo, o diciendo como “sé lo que pasaste” cachai, “entiendo lo que viviste y lo comparto”, es como ese tipo de sensación, y hacer la música es mucho más así, ya que tú la estai haciendo, es como algo tuyo, no algo que otra persona lo hizo, es aún más genuino, como que me gusta mucho mas eso, como esa idea desde que empecé a hacer música, darme cuenta de cómo volver a escuchar cosas que hice y recordar como en los momentos que lo hice, como que igual es bonito sentir esa sensación de “oh en este momento me sentía muy triste o muy feliz” y que esos sonidos como que logren traspasar esa emoción, esa emocionalidad, es igual emocionate... (risas), no sé cómo decirlo pero es como es interesante cachai, emocionalmente a mí me cautiva mucho.

- ¿Cómo definirías tu proyecto musical o qué ideas son las que guían tu proyecto?

Yo creo que lo principal de todo, o mi sentido por querer hacer música, igual se relaciona mucho con un proyecto personal que vengo pensando desde hace mucho tiempo que es como la exploración sonora cachai, y que tiene mucho que ver con haber empezado a estudiar sonido, querer saber cómo funciona el sonido, cómo poder emitir sonido de distintas formas, bueno en ese sentido como que mi música yo creo que tiene como un aspecto como más ambiental, como de crear atmosferas o juntar texturas que hagan un sonido envolvente cachai, y más que como cantar letras o algo así, me gusta más la volá de las texturas cachai, generar texturas o generar sensaciones a través del sonido y claro, por ejemplo, tengo muy marcado un disco que escuché mucho cuando estuve leyendo “The Shining” y me gustaba mucho esa sensación de estar leyendo y creando como atmosfera en el libro con un álbum que era de Swans, el “Soundtrack for the blind”, y me generaba esa sensación igual tenebrosa a tiempos, como de sentir “¿Qué viene ahora?” solo por el sonido, como que si hacemos esa comparación con lo visual, siento que el sonido es como una herramienta... que no podriai lograr generar ciertas emociones si no está el sonido, y eso es algo que me llama mucho la atención, que me motiva a investigar más como explorar sonoramente.

- ¿Cómo crees que esas ideas se relacionan a tú música en cuanto a cómo la instrumentalización las expresa?

Ya igual eso tiene que ver con el contexto en el que la canción esté, por ejemplo ahora igual tengo pensado hacer un proyecto que relata como las fases de la muerte, que tiene que ver con una experiencia que viví este año con la muerte de mi abuelo y como que lo viví muy de cerca, entonces quiero de alguna forma relatar con un sonido que exprese, no sé, como el principio, antes que mi abuelo se hubiera caído y hubiera entrado al hospital, como generar una atmosfera de tranquilidad al principio, y después a medida que van pasando las circunstancias ir generando más como... que a través del sonido como que se sienta que están pasando cosas, en este caso

que mi tata esté en el hospital, como que ese sonido quiero relatarlo como algo más nostálgico, ósea no sé si nostálgica, como algo más triste, como justo la etapa antes de la muerte la quiero relatar más como doloroso, yo creo que la parte dolorosa de la etapa, y luego ya la muerte en sí, y la transición quiero hacerla como algo igual generar tranquilidad a raíz de eso, como la transición que sea pasar de un nivel a otro, pero que este nuevo nivel sea un nivel mucho mejor que estaba antes cachai, como un nivel incluso mejor que la misma realidad cachai, y con los sonidos y texturas siento que es muy loggable eso, como generar la fase del hospital, y el momento justo antes de la muerte generar sonidos muchos más oscuros que relaten ese proceso, y después en la transición como generar también esa transición y que se sienta ese cambio. (¿En general lo que me dices tú es expresar sentimientos a través de la música más que una idea específica?) Es que yo creo que tiene un poco de ambas cosas, tiene mucho que ver con sentimientos porque claramente este proceso para mí fue muy sentimental y tiene que ver con la idea de la muerte... (¿Tu dirías que los temas oscuros son lo que guían tu música en general?) Yo creo que igual siempre he tenido un gusto por la oscuridad como innata, así siempre a mí me ha gustado mucho lo que genera la sensación como de miedo, me gusta experimentar eso como sonoramente, me gusta ver lo que ocurre con mi cuerpo cuando estoy como exponiéndome a este tipo de sonidos, igual es algo que me entusiasma caleta y que igual busco cachai, igual es algo que me gustaría lograr y concretar, y si como que me gusta lo oscuro en realidad, como que siempre en mis proyectos he pensado en lo oscuro, pero aun así pienso en música como con transiciones que me gustan harto, mostrar como una dualidad cachai, como lo que te decía de representar una fase oscura y una transición a la luz me llama mucho la atención, y tampoco quedarme siempre en lo oscuro obviamente.

Además, creo que todo tiene que ver como con el avance de la tecnología y como la experimentación sonora cachai, está muy vinculado lo que quiero hacer con tecnología, y como con el hecho de como yo investigar sonoramente eso cachai, como experimentar nuevos sonidos y cosas así que salgan a raíz de algo que yo hice cachai, como de máquinas que me interesa caleta construir, hacer circuitos en electrónica, usar “arduinos”, programación para generar un sonido que yo quiero emitir, como explorar algo que me guste y a raíz de eso que me gusta implementarlo cachai. (¿Y por qué crees que esas ideas de sentimientos que quieres expresar se relacionan con el hacerlo con las maquinas que utilizas o aparatos?) Porque se relaciona mucho con experimentar sonoramente, como con todo lo que es el proyecto que quiero hacer, que es básicamente yo queriendo indagar sobre los sonidos y, por ejemplo, un día voy a estar no tan feliz haciendo música y voy a querer grabar sonidos que emitan más una sensación de malestar cachai, no sé, golpes, algo, a raíz de esos golpes comenzar a distorsionar el sonido de alguna forma para que llegue a expresar esa emoción que quiero decirle al mundo o algo así, o con lo que me haga sentir más cómoda cachai, pero no hay como una estructura así pensada, no pienso así como antes lo que voy a emitir, previo a hacerlo. (¿Tus sentimientos del momento se ven expresados en la forma en que estás experimentando con tu equipo?) Claro, tiene mucho que ver con la experimentación, no hay algo premeditado.

- ¿Bajo qué género musical clasificarías tu música?

Obviamente me catalogo más como música ambiental, New Age, igual muy relacionado con el Synth Pop y al Dream Pop, como que me gusta harto esa generación de texturas como “tiernuchas”, porque igual me gusta... cuando me dispongo a hacer ese tipo de música me gusta como el Dream Pop mucho, y el Synth Pop... y generar como texturas muy tiernas me gusta tanto como generar texturas muy oscuras. (¿Y con esas texturas “tiernas” quieres expresar cosas felices?) No necesariamente, como que igual no sé si una textura tierna tiene mucho que ver con felicidad, creo que igual puede representar un sentimiento de nostalgia, como nostalgia con la niñez o cosas así, que es algo que a mí me llega harto, recordar mi infancia, especialmente con ese tipo de música, creo que se liga más con eso.

- ¿En qué te has influenciado para llevar a cabo tu proyecto como músico? Y ¿Cómo has conocido esas influencias?

Yo creo que todo se basa en la música experimental, porque igual la exploración sonora tiene que ver con experimentar po... así que una de las primeras personas que se me viene a la mente es Brian Eno, siento que él igual ha sido un gran impulso a querer explorar como más allá, los límites del sonido cachai, y yo creo que todo partió por mi adicción al New Wave, como a la música ochentera y todo lo relacionado a como que... mi papá me haya mostrado tanto esa música, igual como que me causó mucho interés saber de dónde viene o de donde surgen como estos sonidos tan electrónicos y tan como hipnotizantes cachai, como secuencias de sonido que se repiten pero que pegan mucho, y ahí fue cuando empecé a investigar de la historia de los inicios de los sintetizadores y cómo es que eso empezó a cambiar la forma en hacer música cachai, como que ahí empieza surgir la nueva ola con un sonido mucho más electrónico, cosa que no había antes, el “sampleo” y toda la weá, como que aceleró mucho lo que era la experiencia con la música y el sonido cachai, y claro, eso igual me llamó harto la atención, de hecho es algo que me llama harto la atención ahora y me interesa caleta... igual como que he intentado leer al respecto, me compre un libro que habla sobre como partió la música experimental y parte hablando de John Cage como experimentado con el piano cachai, con un piano super orgánico y empezando a ponerle palillos o palos a las cuerdas del piano para generar como sonidos que emitan percusiones, y eso a mí me llamó mucho la atención, como que “wow”, en esa época... tan vanguardista el weón... querer como romper la estructura que estaba como en ese entonces para generar algo nuevo cachai, como que esa novedad me gusta mucho, la innovación me gusta mucho en la música, escuchar cosas nuevas siempre me ha llamado mucho la atención.

(¿Y esa información que has aprendido de esas personas y movimientos, principalmente de donde lo has aprendido?) Yo creo que mi primera fuente ha sido internet y ha sido gente del extranjero, como que muy pocas cosas han surgido de aquí de Chile, como personas en Chile, porque igual desde muy chica estoy como vinculada con el internet y siempre tuve ese afán con saber lo que estaba pasando afuera y... claro, creo que tiene que ver con las conexiones que pude generar por

internet, como la instantaneidad a la que se puede llegar estando Chile y saber lo que está pasando al otro lado del mundo, musicalmente hablando al menos.

(Retomando el tema de tu papá que lo veías desde chica haciendo cosas por él mismo en informática y electrónica, ¿crees que eso te influencio a ti?) Sí po obviamente, yo creo que eso fue el por qué quise como hacer las cosas yo misma, porque fue como un ejemplo cachai, en ese entonces pequeña igual lo vi hacer cosas con sus manos específicamente, soldar o cosas así, o metido en el computador igual, y de alguna forma eso se instauró en mi mente y aparte que no sé igual siempre lo vi estando en YouTube desde muy chica y eso igual como se me anduvo pegando un poco, yo igual aprendí por ejemplo a tocar piano a raíz de YouTube, nunca tuve un curso formal de piano hasta hace poco y yo creo que eso igual... haber podido lograr eso, motricidad o haber visto resultados a raíz de hacerlo yo misma cachai, obviamente me ayudo como a motivarme más a hacer más cosas por mi sola. (¿A tu papá lo veías viendo tutoriales?) Claro, aprendiendo cosas que a él le gusta, como electrónica o carpintería o cosas así cachai, como siempre aprendiendo a través de internet... una herramienta de aprendizaje.

- ¿Qué opinión tienes sobre la música en la actualidad?

Creo que actualmente se han dado la posibilidades tal vez... quizás no actualmente porque hace cinco años igual es distinto a lo que está pasando ahora a nivel de tecnologías e internet, interconectividad, porque por ejemplo las plataformas de streaming eran totalmente... como que casi no existía el streaming hace cinco años cachai, y eso ha hecho que la gente escuche la música de forma muy distinta, que la consume de forma distinta, y permite a las bandas poder hacer el proceso del “Do It Yourself” mucho más cercano, hacer la publicidad y la promoción cachai, como que esté en la palma de tu mano, ha cambiado caleta las cosas, y no sé si decir que se ha “democratizado” la música pero siento que igual en la actualidad la tecnología... como todo el avance tecnológico ha hecho que las cosas se salgan como tan en descontrol cachai, lo que es capaz de lograr el internet, como el tema del pirateo y todas esas weás, en general, hablo muy en general, como ilegalidades, ha hecho que las políticas públicas cambien, y eso implica empezar a pagar por música totalmente, que sea más difícil descargar música.

Tema 3: Prácticas realizadas para concretar la publicación y promoción del material musical

- ¿Cómo has aprendido las habilidades y técnicas necesarias para realizar música?

Todo partió cuando estaba chica po, cuando partí aprendiendo piano por YouTube, como que lo que hacía era aprenderme canciones que me gustaran mucho en ese momento y ver tutoriales de cómo se tocaban, como que nunca me formé realmente en teoría musical, solamente copiaba lo que se hacía en el piano, y así fue como me iba sacando las canciones y en ese momento ni cagando hacia música porque igual era pequeña... (¿Qué edad?) En séptimo básico más o menos, como doce o trece...

y yo creo que esos fueron mis primeros acercamientos... igual el colegio me acercó a la música un poco, como a comprarme los instrumentos, como la guitarra cachai, que mi primera guitarra la tuve en séptimo por clases de música, me la compraron específicamente para eso, y así fue como la guitarra se introdujo a mi vida. (¿Dónde aprendiste a tocar guitarra?) Todo de internet, YouTube. Tampoco tuve como estudios formales, como que todo ha sido muy autodidacta, desde chica he tocado instrumentos basándome... aprendiendo por internet, por YouTube específicamente.

(¿Por qué quisiste estudiar sonido?) Eso igual tiene que ver con que tuve hartito tiempo para pensar, porque como yo estudié antes otra carrera siento que en esos cinco años que estuve estudiando ingeniería comercial me di cuenta de lo que quería hacer, que era la exploración sonora de la que tanto te he hablado, y explorar el sonido implicaba tener que involucrarme en el sonido cachai, directamente, como estudiar algo, como que el estudio de algo por un tiempo prolongado igual provoca que convivas con eso cachai, como que se forma una perspectiva en tu vida y yo creo que igual ya estaba chata de tener que soportar una carrera que no me gustaba cachai, como que la ansiedad por querer estudiar algo relacionado al sonido o a la música me entusiasmaba mucho.

(¿Cuáles son tus metas que quieres lograr estudiando sonido?) Tengo pensado varias opciones, no estoy cerrada solamente a una opción, siento que igual el tema del sonido es algo super amplio y es algo que no se ha explorado tanto como se ha explorado otras cosas, como no sé, la imagen... y siento que igual ha habido más avances a la imagen con respecto que al sonido cachai, y eso igual me interesa caleta, como investigación en sonido es algo que me llama mucho la atención, igual como exploración sonora pero en ámbitos como más prácticos como la realidad virtual o diseño sonoro, o cosas así, eso igual me motiva hartito. Y con respecto a directamente a la música podría decirte ya como formar... hacer música básicamente cachai, mostrar mi música al mundo, eso es algo que igual me interesa mucho. (¿Grabando, mezclando y masterizando tú misma?) Si me metí a estudiar sonido fue por algo y eso igual tiene que ver con yo poder hacer mis propias producciones, como no necesitar de un productor o un ingeniero en sonido que me ayude a sintonizarlo todo, yo igual quiero... obviamente estoy muy abierta a generar colaboraciones con personas pero no sería algo así como contratar a alguien para que me haga eso, como que me haga las producciones o toda la post producción de lo que implica hacer un álbum o algo así po... el hecho de estudiar la carrera era poder lograr eso, no necesitar a alguien para, o no pagarle alguien para lograr un proyecto musical o exponer algo.

- Descripción del proceso creativo, de producción y promoción.

(Proceso Creativo y de producción) Yo creo que todo parte como en el hecho de sentarme a hacer música empieza como siempre por alguna emoción o algún sentimiento que se expresa fuertemente, eso desencadena querer hacer música... se siente esta sensación o sentimiento y me siento y empiezo a explorar sonidos, es lo primero que hago al momento de abrir un DAW, lo primero que hago es ver como

soniditos, así como ir probando sonidos, y el que más me guste lo voy dejando y voy sumando sonidos desde el primero, o si no me gusta, si no me va gustando como va quedando lo que hago es abrir otro proyecto y empezar desde cero cachai, y eso así en eso se basa, en escoger sonidos, y que es lo que más me guste para el momento para específicamente ese momento (se refiere al sonido que escoge), lo que estoy sintiendo en ese momento, como la melodía y todo eso... y con respecto con más a teoría musical, busco alguna tonalidad que me guste y voy experimentando con algunas cadencias, eso igual es lo normal que hago, como que mezclo cadencias y la que más me guste que salga como con respecto a lo que quiero expresar es con lo que me quedo.

(Proceso de publicación y promoción) Yo creo que, al menos el proceso de la promoción es lo que más me ha costado porque siento que el momento en el que estás como listo para exponer tu contenido al público es el momento más difícil, como te contaba antes, para mí el hecho de crear música tiene que ver con algo muy íntimo, y exponerlo frente al público es como desnudarme, entonces siempre intento estar como en confianza en ese momento, primero subir la música a plataformas donde sé que me van a apoyar, como sentir apoyo por parte de gente que tal vez ya ha escuchado parte de mis proyectos antes de obviamente publicarlos, y no sé po, Instagram ayuda mucho a eso, SoundCloud y Facebook más que nada, ah y YouTube po, eso ha sido...

- ¿Qué ventajas y limitaciones tiene trabajar bajo la idea del “hazlo tú mismo”?

La ventaja es tener la total independencia de decidir lo que yo quiera en todos los procesos de... como de toda la composición de la obra, yo creo que esa es una gran ventaja, y las desventajas o los límites que me puede traer tiene mucho que ver con la plata, con el dinero, de no poder conseguir ciertas... dispositivos que me ayuden tal vez a mejorar mi sonido o a generar otros tipos de sonido que me permitan tener más cantidad de elecciones o cosas así en el ámbito sonoro, como en calidad me refiero... yo creo que eso tampoco es tanto una limitación, puede ser en algún sentido si es que... al menos en mi caso como yo estoy estudiando sonido me he dado cuenta que uno también puede explorar mucho y puede lograr un sonido de calidad si es que tomái los puntos que se necesitan para lograr un sonido de calidad. (¿Cómo que cosa?) No sé, invertir en tu equipo, obviamente invertir en dispositivos que no sean de mala calidad, claramente, y que igual con un “Low Budget” igual podí conseguir sacar como un sonido de calidad, siento que igual no tení que tener tanta-tanta plata para empezar tal vez y lograr algo decente, entonces siento que eso no es tanta una limitación pero si lo es, en situaciones lo es, pero bueno tú cachai... si igual tení una fuente de ingreso vai a poder hacer música, comprar un micrófono, una interfaz... y con eso estai listo, si tampoco necesitai tener en la actualidad un instrumento, como que podí hacerlo todo virtualmente, y eso también tal vez es una ventaja... entonces ese aspecto económico y la libertad, y las limitaciones puede ser el querer conseguir un sonido más de calidad y no tener las herramientas para eso cachai.

(¿Pagarías porque alguien mezclara o masterizara tu trabajo?) Yo creo que más que pagar trabajaría con gente como haciendo cosas juntos, pero no sé si pagando por eso porque siento que es algo que yo puedo hacer po, entonces igual sería un poco... no tendría sentido, como que pagar no, pero si colaboraría con gente.

- ¿Participas de algún grupo de más productores? ¿Utilizas el internet para alguna conexión con otras personas para colaborar o compartir sobre producción?

Sí, desde muy chica estuve vinculada en foros y cosas sobre música y me gustaba, me gusta mucho eso, pero incluso creo que me gustaba más antes que ahora... como más existencia de foros... me acuerdo de cuando chica yo era la típica niña que iba a juntarse con... como al fan base de cierta banda, entonces me gustaba mucho la comunidad musical, compartir música con gente era algo que me cautivaba mucho, y es algo que me cautiva... y el internet lo que hizo fue ayudarme a lograr eso, porque en mi colegio yo me sentía como un bicho raro porque yo estaba tan interesada en la música y veía como a mis compañeras y compañeros interesados en otras cosas y me sentía muy sola po, no tenía con quien poder hablar de la música que me gustaba, y por eso también fue intensión mía querer acercarme mucho más a eso, y el internet facilitó poder entrar a colectivos musicales po, como más foros de música y descubrir música de esa forma, por recomendaciones y cosas así... me gustaba mucho... en Facebook igual estuve muy metida estos últimos años en foros de música, como globales en verdad en donde mucha gente puede estar involucrada así como de todos los países que puedan tener como conexión a internet... entonces encuentro que eso igual ha sido de mucha ayuda, como para abrir más mis horizontes musicales y no quedarme solamente siendo la chica fan base, siento que igual gracias a eso, al internet básicamente, pude explorar mucha más música, y eso fue lo mejor que me pudo haber pasado en la vida... (risas)

Tema 4: Tecnologías y plataformas digitales usadas por los Bedroom Producers y representaciones que asocian a estas

- ¿Qué dispositivos físicos usas aparte del computador para producir tu música? ¿Por qué esos dispositivos y no otros?

Al principio, que fue el año pasado, estuve muy interesada en construir mis máquinas y poco menos crear un sintetizador modular así, y me metí a un taller donde hacían “maquinitas” para emitir ruido, quizás eso fue mi primer acercamiento a las máquinas, y me gustó mucho porque las maquinitas que hice eran como un secuenciador que se conectaba junto como a un motor que podía emitir sonido, ósea el motor lo que hacía era mover un objeto y ese objeto chocaba contra algo, lo que hacía que se emitiera sonido po, y cerca de ese objeto que se está pegando ponerle un micrófono para ver qué sonidos salen de eso, eso fue lo primero, como lo que más... el primer acercamiento... después quise empezar a hacer más “maquinitas” pero el tiempo no me dio mucho, y decidí comprarme la serie Volca de Korg, me compré el Volca FM, Volca Sample, Volca Keys y el Volca modular, y con eso he estado como experimentado sonidos y haciendo música en general, y por qué esas “maquinitas”,

bueno porque siempre he tenido el interés, o no sé si siempre, pero como te he contado, como mi interés fundamental ha sido el cambio de década del 79 al 80, que es el inicio del sintetizador, como la exploración sonora cachai, y por eso como para meterme más en ese mundo. (¿Tienes micrófonos, algo para grabar?) Tengo un micrófono que no puedo decir la marca porque es secreta (risas), tengo un mixer, un Mackie, y tengo guitarras obviamente, una eléctrica, electroacústica, acústica, bajo que es de mi hermano, y un MIDI, un AKAI MPK261, y con eso en verdad es lo que he hecho todo así... (¿Y tú computador?) Obviamente mi computador, aunque soy un poco reacia... ósea desde que partí haciendo música fui muy reacia a usar el computador, como que me costó un poco adecuarme al computador y como a generar pistas y grabarme en pistas y cosas así. (¿Por qué?) Porque sentía que, como el Mackie es análogo y podía conectar el micrófono directamente y no necesitaba como de un computador básicamente para conectarlo y emitir sonido, me agradaba mucho esa inmediatez que generaba al momento de inspirarme, como el momento de querer como hacer alguna canción, prender el Mackie y empezar a grabar cachai, o empezar a tocar básicamente... y sacar el sonido de ahí mismo, y escucharme, como que eso más me... siento que el proceso de prender el computador y todo eso, pese a que sea rápido, al principio me desmotivaba, abrir un proyecto, buscar los sonidos, no... me gusta mucho la inmediatez, como al estar inspirada empezar a sacar de una y no tener que ofuscarme en procesos de “ya tengo que ajustar esto y esto”, como que prefiero tener las máquinas para hacerlo directamente.

- ¿Qué softwares y plugins usas principalmente en tus producciones?, ¿Son oficiales o crackeados? ¿De dónde los consigues? ¿Por qué esos y no otros?

Yo uso Mac entonces igual es más... bastante caótico, al principio igual fue muy difícil como encontrar un programa adecuado, yo siento... comencé a usar, bueno desde el principio desde antes como estar haciendo formalmente música usaba el Garage Band que era el que tenía en mi iPad, entonces conectaba directamente con un cable al MIDI, no tenía que usar el computador, y usaba el Garage Band, luego de eso empecé a usar el Logic que me dio como tres meses gratis para poder probarlo, en esos tres meses fue igual interesante lo que se pudo hacer a través de ese programa, me gustó caleta, me gustó mucho la funcionalidad, que pese a que es como una versión mucho más incompleta del Garage Band sentí que igual era como muy inmediato, y pero de todas formas no me gustaba tanto... como que siempre me quejaba de la weá, como que siempre había algo que no estaba donde quería que estuviese, porque igual los años pasados, o antes de tener el MacBook, igual me estuve metiendo hartito en programas, como indagar, estuve indagando en el Ableton e igual me gustaba hartito esa versión en vivo que podíais hacer en Ableton, bueno la cosa es que después tuve que sí o sí descargar una máquina virtual en mi Mac porque tuve el problema de que no podía crackear los programas y no los iba a comprar, claramente, porque no tengo tal dinero y me vi en la obligación de instalar Windows en mi Mac para poder crackear los programas y poder usarlos porque mi sistema operativo no me permite los programas que estén crackeados para Mac, en

verdad hay muy poca disponibilidad de programas (crackeados) para Mac, como que todo está para Windows, entonces generalmente decidí romper mi pacto con Mac (risas) e instalar Windows, e instalar todos los programas que no podía usar en Mac, y eso... estuve usando harto el Reaper, porque no se paga obviamente, y ahora estoy usando Ableton.

(¿Qué te gusta del Ableton?) Me gustan sus colores, me gusta mucho que sea muy... no sé, la fuente, me gusta mucho la estética, y que sea igual fácil de entender, como que... es que igual cuando estás harto tiempo con DAWs igual cachai como funcionan, o sabís donde están las cosas cachai, entonces en ese sentido yo no he tenido problema. (¿Cómo qué tipo de efectos pones en tus canciones?) Me gusta mucho el reverb, sí o sí mi voz al menos tiene que ir con reverb, y los sintes igual con delay, chorus mucho en las guitarras, me gusta mucho las guitarras con chorus... ir mezclando en verdad, ir mezclando como emitir sonido, jugar con el ataque, glide, ir moviendo “perillitas” ...

- ¿Qué plataformas del internet utilizas para publicar tu música?

Estuve usando Instagram, Facebook, YouTube también, SoundCloud y aun no Spotify. (¿Pero piensas hacerlo en Spotify?) Lo he dudado, lo he pensado bastante en verdad, es donde la mayoría de las personas dan a conocer su música, como casi todo el mundo usa Spotify, es muy raro encontrar alguien que no usa Spotify, snobs, no sé (risas).

- ¿Qué rol crees que tienen las tecnologías que usas y el internet en que puedas trabajar individualmente?

Yo creo que al menos el internet ha permitido que se pueda hacer música como tan inmediata tal vez, como en el ámbito de hacerlo uno mismo, como de estar solo y hacerlo, el internet te permite descargar programas y descargar plugins y descargar librerías y descargarlo todo como para poder experimentar haciendo música, y eso tiene mucho con hacerlo uno mismo, como uno mismo es el que hace, me imagino, al menos en mi caso esa motivación se generó como por mí misma, no sentí fui influenciada por alguien, ósea obviamente sí como por mi papá tal vez cuando chica, y eso pero ahí nos vamos demasiado al principio (risa), pero como que permite que la gente lo haga cachai, permite que cada uno pueda hacerlo y que solamente estén las ganas para querer iniciar algo, siento que está a la mano de todos poder hacer música, por eso igual hablaba como que tal vez se ha democratizado harto la música como el hacer música, como que está al alcance de todos cachai, ósea no sé si al alcance de “todos” pero igual el internet ha facilitado eso.

Y con respecto a las tecnologías que uso, bueno yo creo que como te digo el cambio de década que te nombré igual es super importante porque fomentó como todo lo que a mí me interesa cachai, movimiento sonoro y como sonidos más digitales como que siento se vio muy impulsado, o el inicio de... y todo se volvió mucho más digital, pasó de lo análogo a lo digital y eso igual abrió un campo super grande respecto a lo

sonoro, como a encontrar sonidos en donde ni cagando imaginábamos podía ser, como hacer ruiditos a través de las hojas chocando consigo mismas cachai, y de eso distorsionar el sonido y crear una cosa totalmente distinta, o como que siento que en ese sentido la exploración sonora es muy ilimitada, podí encontrar sonidos nuevos en todos lados, y eso es algo que me fascina y que me motiva mucho a querer seguir explorando.

- ¿Qué significa el internet para tu trabajo musical?

Ha sido super importante po porque, como te hablaba antes, el internet como que ha logrado permitir que las personas suban su contenido y a veces este contenido incluso es como con la intención de compartirlo, usar librerías, encontrar sonidos que por ejemplo aquí no podriai encontrar, hablo igual como extremamente, como no sé cómo lugar país Chile, no sé, sonidos que no podriai encontrar (habla sobre sonidos ambientales)... siento que igual internet ha fomentado como esa cultura de querer compartir las cosas y también ha entrado la desventaja de incluso cobrar por eso cachai, hay gente que igual trabaja para eso como vendiendo sonidos o cosas así, pero eso igual te permite de alguna forma tener como disponibilidad cachai, de muchos sonidos en general, como sonidos en todo sentido, desde los sonidos más extraños que podai como pensar, internet ha generado eso, como que puedas conseguir sonidos extraños o sonidos que no puedo conseguir en mi casa, que no puedo hacer en mi casa cachai, y tener la inmediatez de eso es super importante en el proceso creativo, siento que eso te fomenta, o no te fomenta, te permite tener muchas más disponibilidad de cosas para tomar decisiones y generar algo que te guste, como que tampoco estás tan limitado con las cosas que tení en la casa, sino que igual podí como sacar sonidos de cualquier parte, hasta de YouTube, no sé, como que en ese sentido siento que ha ayudado mucho a fomentar la disponibilidad de contenido, de sonido en especial.

- ¿Cómo describirías tu material de trabajo o Qué significa para ti?

Como todo lo que te he dicho tiene que ver con la exploración sonora po, mis máquinas son especialmente para explorar "soniditos", como para ver como la capacidad que tiene el sonido, como desde un tono puro sacar un tono puro a distorsionarlo, distorsionar su onda y ver como qué es lo que sale de eso, como me gusta en ese sentido como... (se le olvida la idea)... ya bueno, las máquinas que tengo me ayudan a comprender el sonido de esa forma porque es síntesis, entonces eso igual me ayuda incluso a entender mucho más cómo funciona una onda... no cómo funciona sino cómo se comporta y cómo mover parámetros respecto a eso, y generar distintas texturas o soniditos me llama mucho la atención, y creo que igual se basa en eso lo que hago como proyecto, y eso.

- ¿Cómo es para ti trabajar solo con tu equipamiento? A diferencia de lo que podría ser con una banda y con gente que te produzca.

Cuando lo hago sola, igual esto lo repito caleta, pero siento que es como un proceso más íntimo, como de estar mucho más en sintonía con lo que estoy sintiendo en ese instante y las emociones que estoy sintiendo, como que se vincula mucho con eso al momento de estar sola, en cambio cuando estoy, por ejemplo, tocando con más personas siento que mi estado de ánimo se complementa o se mimetiza de alguna forma con el estado de ánimo que están las otras personas, o lo que sea que se está tocando básicamente, como que de alguna forma uno tiene que llegar a un consenso con lo que se quiere tocar y eso igual implica como involucrarse en eso, en cambio cuando uno está solo como que siento que es mucho más auténtico... es mucho más auténtico, más íntimo, más privado, nadie está ahí para decir nada, como que no hay juicios de por medio y eso igual te permite ser más fluido, que todo vaya de forma más fluida y que el proceso sea más, no sé en verdad, siento que estando solo... (reformula su idea) Creo que el proceso de hacer música uno mismo o solo te permite entrar como en consciencia de ti mismo, no sé, no es como algo que puedas lograr, ósea tal vez sí, pero lograr algo como con otra persona, siento que el proceso de hacer música con otra persona es distinto, no es como hacerlo uno mismo, ya que implica más intimidad a hacerlo con más gente, a menos que esa otra persona te conozca más íntimamente y no sé, se genere esa dinámica de entrar como en intimidad y lograr generar algo que sea como igual en sintonía cachai, pero siento que igual es difícil encontrar eso, no sé si, por ejemplo siento que ya más de dos personas que logren eso es complicado, siento que una banda completa siempre va a tener problemas, entonces por eso creo que la intimidad es donde nacen cosas interesantes sin tener como esa visión, o sin tener la presencia de que algo o alguien está ahí escuchando lo que tu estai haciendo, entonces es distinto, tener el observador y no tenerlo, y creo que eso afecta caleta el momento creativo y que depende del observador lo que se vaya a lograr, porque no sé, si el observador está en un estado de ánimo distinto al tuyo no se puede generar una sinergia, siento que igual es super importante que los miembros de una banda estén en sinergia con lo que quieren lograr.

Anexo 3. Fotografías e imágenes

Las siguientes fotografías e imágenes fueron aprobadas para su exposición en la investigación. A todos los productores se les pidió que compartieran fotos de sus estudios, pero solo dos aceptaron, y en un caso el productor permitió sacar fotos a algunos de sus dispositivos.

2.1 Caso 1: Diego de “Coartar Voluntad”

Anexo 2 Figura 1: Home Studio de Diego de “Coartar Voluntad”



Fuente: Enviada por Diego de “Coartar Voluntad”, año 2020

2.2 Caso 2: Jorge Figueroa de “Ketterer”, “Pista Celofán”, “Juligans” y “Compose”

Anexo 2 Figura 2: Portada álbum “Coco Bon” de Ketterer



Fuente: Enviada por Jorge Figueroa Ketterer, año 2020

Anexo 2 Figura 3: Preamplificador Avalon M5



Fuente: Fotografiada por el investigador en sesión de grabación del productor, año 2020

Anexo 2 Figura 4: Preamplificador DS audio 272 Class A Solid State Mic Pre



Fuente: Fotografiada por el investigador en sesión de grabación del productor, año 2020

2.3 Caso 3: Bárbara Boham

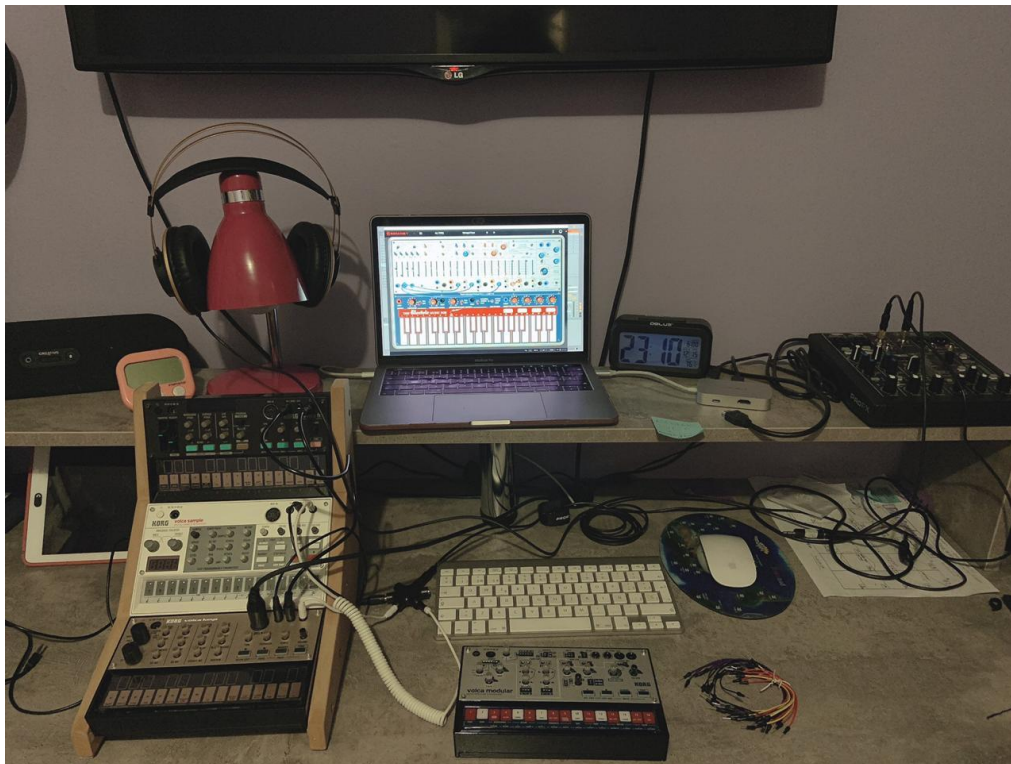
Anexo 2 Figura 5: Presentación en vivo de Bárbara Boham



Fuente: Instagram de Bárbara Boham, año 2020

2.4 Caso 4: Nicole

Anexo 2 Figura 6: Home Studio de Nicole



Fuente: Enviada por Nicole, año 2020