



UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO  
ESCUELA DE MÚSICA

Las aplicaciones para dispositivos móviles como una  
nueva experiencia musical - Una nueva arista para la  
Producción Musical.

Alumno: Lobos Puebla, Paulina

Profesor guía: Castillo Carvajal, Mario

Tesis para optar al título de Productor Musical

Tesis para optar al Grado de Licenciado en Música

Santiago, 2017.

Dedicado a Delia Derbyshire, a las mujeres pioneras en la música electrónica y a todas las mujeres que fueron parte de este proceso.

## Tabla de contenido

<b>1. Introducción</b> .....	<b>5</b>
<b>2. Antecedentes de la investigación</b> .....	<b>9</b>
<i>Internet</i> .....	9
<i>Nueva aplicación: Programación para crear aplicaciones que permitan una experiencia musical, como lo es el streaming</i> .....	12
<i>Aplicaciones como obra artística</i> .....	13
<i>Diferencia entre una aplicación de consumo masivo o artística: la interacción es fundamental para su definición.</i> .....	14
<b>3. Problematización</b> .....	<b>15</b>
<b>4. Pregunta de Investigación</b> .....	<b>21</b>
<b>5. Justificación</b> .....	<b>22</b>
<b>6. Marco Teórico</b> .....	<b>24</b>
6.1 Estado Actual de la Investigación .....	24
6.1.1 Desde el Fauvismo hasta la actualidad: cambios en el arte y la música.....	24
6.1.2 Características de una obra digital .....	26
<b>6.1.3 Interacción entre dispositivos: la conexión a través de internet</b> .....	<b>30</b>
<b>7. Posicionamiento Teórico</b> .....	<b>35</b>
7.1.1 El arte y el contexto globalizado .....	35
7.1.2 <i>El espectador se relaciona con el Arte Digital</i> .....	41
7.1.3 <i>De espectador a usuario: nuestra participación define como se desarrolla la obra.</i> .....	52
7.1.4 <i>Arte comunitario</i> .....	53
7.1.5 <i>Arte digital; ¿Se pueden mantener los mismos principios del arte comunitario?..</i>	55
7.1.6 <i>El rol del productor musical: Una nueva visión frente a la globalización.</i> .....	59
<b>8. Marco Metodológico</b> .....	<b>64</b>
8.1.1 <i>Tipo de investigación: Cualitativa</i> .....	64

8.1.2 Sujetos.....	66
8.1.3 Técnicas de recolección.....	67
8.1.4 Técnica de análisis.....	68
<b>9. Categorías y subcategorías de análisis .....</b>	<b>69</b>
<b>9.1 Análisis de datos obtenidos .....</b>	<b>72</b>
9.1.1 Obra digital.....	72
<b>9.1.2 Internet/streaming .....</b>	<b>79</b>
9.1.3 Globalización.....	83
9.1.4 Arte Comunitario .....	87
9.1.5 producción Musical.....	91
<b>10. Conclusiones respecto a la investigación .....</b>	<b>98</b>
<b>11. Bibliografía .....</b>	<b>105</b>
<b>12. Anexos.....</b>	<b>117</b>

## 1. Introducción

La música juega un rol importante en la sociedad. Constantemente estamos escuchando música, y últimamente, nuestro método de consumo radica en los dispositivos móviles. Nace como cuestionamiento que otro tipo de uso se le podría dar a este tipo de dispositivos. Pasando por la historia de la música en Chile hasta lo que es actualmente a través de dispositivos, se desarrolló la investigación, con el fin de recabar información acerca de que si una aplicación puede ser considerada como una experiencia artística y cómo los usuarios interactúan ante esta.

Hace unos años era impensada tener la oferta de recitales que existen hoy en Chile. Durante la dictadura, la manera utilizada por los medios de comunicación para difundir shows artísticos era a través de programas de televisión. Música seleccionada con una finalidad comercial; los grupos a ser presentados eran aquellos que generaban ganancias significativas para los canales emisores. El resto de los actos artísticos estaban prohibidos, desarrollándose entonces encuentros en clandestinidad, como dice Jordán (2009). En Chile, fue en el año 1989 que la industria cultural tuvo un giro: Se realizó el primer concierto masivo después de 15 años de dictadura militar, aún viviendo bajo esa condición política. Con cerca de setenta mil asistentes el concierto de Rod Stewart en el Estadio Nacional dieron inicio a la nueva etapa dentro de la industria musical Chilena.

Gracias a éste evento fue diversa la gama de artistas que comenzó su arribo en el país. La cantante Cindy Lauper visitó Chile en su mejor momento musical (1989) y para Chile, era ya el inicio por completo de los recitales. Cada cita pareció extraordinaria, ya que, luego de tantos años sin poder presenciar espectáculos de tal magnitud, todo era un festival; Artistas que no visitaban el país debido a la situación política, realizaron conciertos masivos. La industria chilena no tenía certeza de cómo serían los cambios en el tema y Chile hoy se transformó en un amplio escenario para los eventos musicales. El 2011 el CNCA manifestó que la industria cultural se ha complejizado de tal manera que las estadísticas cambian año a año incluso sorprendiendo a aquellos que trabajan dentro del área. Nuevas maneras de desarrollo eran necesarias ya que las practicas artísticas dejaron la clandestinidad y el aumento de público fue considerable. El concepto de recital masivo comenzó a ser la manera de generar ganancias para los músicos a nivel mundial luego de la caída significativa de la compra de discos musicales y Chile fue un terreno propicio para la realización de dichos eventos. En el año 2010, se pronosticaron ventas de entre 1 millón a 1,2 millones de entradas a recitales masivos. El número de asistentes a recitales aumentó y además, la cantidad de gente que nunca ha asistido a un evento, comenzó a descender, como dicta un estudio realizado por el Consejo de la Cultura (2012) informando que la cifra desciende de un 19,4% a un 3,9% de la población urbana encuestada nunca ha asistido a un recital (CNCA, 2012). A

pesar de ir en aumento, la necesidad de optimizar la experiencia se hace necesaria. La asistencia a recitales se vuelve hoy un proceso selectivo. La amplia oferta permitió que no tengamos problema entre que recitales podríamos asistir. Incluso hoy, es posible decidir gracias a la tecnología a qué recital decidimos participar ya que los nuevos recursos tecnológicos permitieron que se generaran nuevos escenarios artísticos. La introducción de la tecnología cambió nuevamente el planteamiento de cómo es la experiencia musical. Existe la posibilidad de evitar los ratos de espera, el calor y todas las incomodidades que representa la asistencia a un evento masivo. Se difundió entonces el *Streaming*: la transmisión en vivo de recitales musicales a través de internet. Puedes reproducir el recital en tu televisor, en el celular, en tu Tablet. Una nueva experiencia en donde somos observadores. La oferta a través de la tecnología también se amplió de manera considerable; el streaming se realiza a través de diversos canales especializados en música como es el canal Billboard o MTV. Incluso en Chile se realizaron apuestas por éste tipo de transmisión en línea, declara el CNCA a través de observatorio cultural en el año 2011. El público comenzó a tener otra participación; la experiencia musical ha mutado desde el primer concierto de Rod Stewart en el año 1989. El streaming permite la sensación de un recital pero en otro lugar físico. La participación del sujeto no se ve diferenciada si pensamos en un recital presencial. En ambos casos, somos observadores del espectáculo musical. La tecnología fue presentando distintas aristas para el espectáculo artístico y, a su

vez, el público también fue pidiendo y adecuándose a nuevas formas de ver shows y recitales. La explosión del Streaming abrió nuevas posibilidades, permitiendo en la actualidad realizar llamadas streaming a través de redes sociales. Las necesidades tecnológicas fueron avanzando a la par, ya sea como una herramienta para los artistas o como una plataforma para el público.

La utilización de dispositivos móviles comienza a crecer y nacen nuevos cuestionamientos para los artistas. En el año 2011, la cantante islandesa Björk presentó una nueva mirada a lo que sería el uso de dispositivos móviles e internet. Ya no es a través de un streaming, en donde nuestra participación es pasiva al igual que en un recital; esta vez, se busca la participación de la audiencia a través de aplicaciones musicales, que permiten experimentar la música desde una nueva experiencia; explorar la creatividad mientras se aprende de música permiten al espectador experimentar directamente con la obra (Biophilia Educativa Project, 2011). Si bien la artista logra desarrollar una aplicación artística, el cuestionamiento de base es para que se utilicen los dispositivos. Crecen nuestras tasas de consumo de dispositivos, y esto, hace crecer para los artistas las posibilidades de crear un nuevo universo musical, así como para los productores un nuevo mundo por desarrollar.

Para la investigación se entrevistará a tres sujetos antes y después de utilizar una aplicación que se catalogó como aplicación artística; y cuál es su opinión acerca de una experiencia musical.

## 2. Antecedentes de la investigación

### *Internet*

El internet es el medio de comunicación para los nuevos recitales virtuales, en donde la reproducción queda a nuestra disposición. Al estar en línea, se transforman en material disponible para una posterior reproducción, incluso seleccionando un punto en específico para comenzar a reproducir. Esto es posible gracias a la evolución y creación del internet. Las primeras conexiones de redes que no necesitaban de un computador central fue durante la guerra fría, Tal como lo dice Trigo (s.f.)<sup>1</sup>. Al existir un ordenador central, éste era el encargado de almacenar y transmitir la información. Si se destruyera éste, se pierde la información que lo contiene. En el año 1983 se crearon conexiones entre universidades a través de *nodos*, que son centros de información en línea. En un principio, no parecía ser algo llamativo para el público en general hasta el nacimiento del sitio web. Diversas fuentes de información se pueden visitar a través de éstos dominios virtuales, en donde se han desarrollado desde buscador de documentos hasta reproductor de videos en línea. El año 2005, Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim crean el mayor sitio web de transmisión de videos. El sitio web *Youtube* es un lugar de intercambio de videos entre usuarios, permitiendo una infinita gama de contenidos. Videos caseros, videos musicales,

---

<sup>1</sup> Trigo (s.f.) Acta. Historia y evolución de internet. Recuperado de:  
[http://www.acta.es/medios/articulos/comunicacion\\_e\\_informacion/033021.pdf](http://www.acta.es/medios/articulos/comunicacion_e_informacion/033021.pdf).

películas hasta conciertos en vivo. Los primeros en ser subidos a la web fueron digitalizaciones de grabaciones realizadas con anterioridad, y hoy, en la actualidad, se ha desarrollado el modo de transmisión a tal punto que se transmite completamente en vivo el audio y el video de una presentación musical, la transmisión vía streaming.

Pero, ¿Qué significa *Streaming*?

A través de ésta transmisión podemos acceder al contenido antes de que se haya descargado por completo. Es decir, sólo descargamos archivos temporales, ya que el contenido se encuentra en la *nube* de internet, liberando espacio en nuestros dispositivos al no necesitar descargar el contenido por completo a visualizar. Con una sola parte del contenido podemos acceder al contenido que el cliente envía. Mientras ejecutamos, podemos seguir descargando los datos para ver en vivo el video. El streaming es descargar un archivo que no tiene ni principio ni final (García, 2013). El sitio web *YouTube* que inicialmente transmitía videos subidos por usuarios, también crea una categoría específica para transmisiones en vivo. Es posible acceder a una diversidad de contenidos a través del explorador que el sitio ha desarrollado. Podemos anexar a conciertos en vía directo o visitar presentaciones que ya se encuentran disponibles en internet. Comienza a ganar terreno ésta opción de reproducción y Chile no se queda atrás. Ahumada (2015), en el periódico La Tercera, expone dos hitos importantes para la historia del

streaming local Chileno. El primero, fue la transmisión en vivo del recital *El Abrazo* en el 2010 y la transmisión del disco Audiovisión del cantante nacional *Gepe*, realizado en el recién inaugurado GAM, en donde las visitas en líneas fueron superior a los asistentes al concierto en las dependencias del centro cultural (La Tercera, 2015).

### *Tipos de conexión a la red streaming*

Frente al alto número de visitas que reciben los recitales y transmisiones vía streaming es que es necesario saber cuál es la fuente de conexión a internet. Un ejemplo puede ser el antes mencionado recital expuesto en el Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM) en donde las visitas por internet superaron a los espectadores de tal experiencia artística. Los resultados de las series estadísticas de la SUBTEL del primer semestre, abordan que los accesos a internet en sus diversos tipos, ya sea de manera fija, 3G y 4G, alcanzan más de catorce millones de conexiones. Dentro de este porcentaje, el ochenta por ciento de las conexiones son realizadas a través de internet móvil, por exploración vía Smartphone (Subtel, 2016). El uso de datos de estos dispositivos nos permite saber que muchas de las conexiones vía streaming están realizadas en nuestros teléfonos. Tenemos aparatos disponibles entre los usuarios para así poder generar lazos con fines artísticos.

*Nueva aplicación: Programación para crear aplicaciones que permitan una experiencia musical, como lo es el streaming.*

Así siendo el streaming una posibilidad de transmitir en vivo, también nos permite la interacción con la presentación. No somos espectadores completamente pasivos, ya que podemos seleccionar nuestra información transmitida en el instante o seleccionar desde que punto comenzamos la reproducción en nuestro dispositivo. Sin embargo, la selección de reproducción no tiene incidencia en la representación de la obra ni en cómo es percibida para el espectador. Hasta el momento, nuestra manera de interactuar con la tecnología no se ve diferenciada a como la utilizamos a diario.

Casi como un material de recambio, la artista islandesa Björk crea la aplicación “Biophilia” (2011)<sup>2</sup>, modificando el modo de interacción entre el espectador y la obra. “Biophilia” es un proyecto a larga escala creado el año 2011 que basa la creatividad como una herramienta de enseñanza. Originalmente está planteado para niños de 10 a 12 años, con la finalidad de inspirarlos a explorar su creatividad, a través de la música, la ciencia y la tecnología. Para su creación, interactuaron distintas áreas de la sociedad, como instituciones culturales, centros

---

<sup>2</sup> Biophilia (2011) es una aplicación para dispositivos móviles, desarrollada a partir de un disco musical homónimo. Además, desarrolla un plan educacional relacionado con la misma aplicación.

educacionales, e institutos de ciencia e investigación. (Biophilia Educational Project, 2011)

### *Aplicaciones como obra artística*

Cuando Arte y Ciencia cambian sus objetivos se generan nuevos ciclos culturales. Se buscan aspectos no tratados anteriormente, los descubrimientos tecnológicos generan otros niveles posibles de vida y la luz que aportan ciertos visionarios modifican radicalmente la visión del mundo (Rolando, 2001, p. 25).

La aplicación Biophilia es la fusión entre arte y ciencia, llegando a un objetivo en común, generando esos nuevos ciclos tal como describe rolando (2001). La utilidad de las aplicaciones puede ser utilizada de manera transversal en distintas áreas. Björk a través de su álbum "Biophilia" (2011) lanza una aplicación en donde utiliza la tecnología para la exposición artística. En conexión al lanzamiento de su trabajo, junto a la universidad de Islandia, lanza un proyecto piloto a larga escala que invita a niños a explorar la creatividad mientras aprenden sobre música, naturaleza y ciencia a través de la tecnología. Tal como dice Rolando (2001) en el texto de Arte digital e interactividad, hay algunos que modifican la visión de mundo a través de sus exploraciones artísticas y Björk comienza a explorar la tecnología como un nuevo rumbo artístico musical. Para poder clasificar una aplicación como

arte es que debemos tener presente que debe ser una manera simbólica de representar nuestra realidad y además, debe contener elementos que permitan la comunicación (Rolando, 2001). Si no hay una comunicación entre la aplicación y el receptor de ésta, no es una aplicación artística, sino simplemente una aplicación de consumo masivo.

*Diferencia entre una aplicación de consumo masivo o artística: la interacción es fundamental para su definición.*

“Se entiende por interacción el proceso de uso que establece el usuario con un dispositivo.”(Morillo, s.f.)

Las aplicaciones abren un nuevo cuestionamiento frente a como nos definimos frente a los dispositivos móviles. Tener interacción entre nuestro dispositivo y las personas observadoras genera los nuevos *usuarios*. Tal como dice Morillo (s.f.), la interacción (comunicación entre 2 personas o cosas) cambia nuestro posicionamiento de espectador a ser usuario. Además, al modificarse la manera de interacción, también se modificará el resultado. Es importante generar un concepto sobre los diversos tipos de usuario, si son pasivos y no inciden en la obra, o si se puede llamar “usuarios activos”, los que finalmente intervienen en el resultado del espectáculo a ser contemplado.

### **3. Problematicación**

Parte importante de nuestro tiempo lo empleamos en la utilización de dispositivos móviles. Un porcentaje importante de dicho tiempo fue utilizado a través de la navegación a internet. Alrededor de doce millones de personas ocupan internet en nuestro país, siendo un 42,4% a través de Smartphone, según el estudio realizado por la subsecretaría de comunicaciones el año 2014. Las redes sociales utilizan un 79,3% de las búsquedas por internet, a diferencia del 42,2% de búsquedas relacionadas a Música y Videos (Subtel, 2014). Sin duda, las comunicaciones son el pilar fundamental de nuestra exploración a través de los medios, sin embargo, no es la única utilidad que tendrían nuestros dispositivos.

Es importante analizar a que corresponde ese porcentaje de búsqueda relacionado a música y videos. El mercado del streaming se encuentra en crecimiento constante. La existencia de mayor oferta permite más posibilidades de acceder a recitales desde páginas web. En Chile, la SCD cuenta con una plataforma streaming de conciertos en vivo que son transmitidos a través de YouTube a nivel mundial. El público ya sabe lo que quiere en cuanto a un espectáculo musical. En un inicio, los streaming eran una novedad en el ámbito de la difusión musical. Hoy en día, el público busca recitales de sus bandas favoritas, para volver a emitir el momento desde sus casas (la tercera, 2015). La búsqueda ya no sólo es la exploración de un nuevo fenómeno, reproduciendo cualquier

recital, al azar, que estuviese disponible. Debido a la mayor oferta, existe la posibilidad de buscar qué recital en concreto se quiere ver.

Las aplicaciones, sin embargo, no tienen tanto público como tiene la conexión via streaming. A pesar de que ambas son posibles de buscar en el mercado, el streaming presenta mayor posibilidad a la hora de buscar contenido. La diferencia entre las aplicaciones y las transmisiones vía streaming es que las segundas necesitan de una conexión a internet. Las aplicaciones, al ser un sistema en donde se ayuda al usuario a realizar una tarea en concreto a través de la programación, es que tienen la posibilidad de no usar datos de descarga mientras se está utilizando. Sólo es necesaria la conexión al momento de descargar la aplicación. El no necesitar de internet nos da la opción de sólo contar con el dispositivo y estar aptos para la escucha de música y la participación dentro de la aplicación. La reproducción musical no se detiene por motivos de conectividad.

“El sentido y el valor que tiene la música para los seres humanos están dados en gran medida por su notable capacidad para expresar, transmitir y evocar diversas emociones y afectos” (Gutiérrez, Díaz. 2009).

Las aplicaciones pueden ser la manera de conectar la música a través de los dispositivos móviles. Puede ser el lazo para no dejar de sentir la emocionalidad de la música pero esta vez a través de aparatos electrónicos. La conexión a internet

nos permite descargar contenido, navegar en línea, visitar sitios, etcétera. Permite volver a transmitir todas esas emociones como lo dice Gutiérrez y Díaz (2009) en el artículo sobre la respuesta emocional de la música. Tenemos la posibilidad de volver a reproducir cuando queramos la emoción de ese recital que vimos en vivo o podemos sentir como si estuviésemos en una presentación musical, siempre y cuando contemos con una conexión a internet. Sin embargo, las búsquedas en internet siguen siendo más frecuentes en redes sociales que en la búsqueda y exploración musical. La música sigue teniendo un sentido y un valor, como fue expresado por Guitierrez y Díaz (2009).

Un 62% de los hogares chilenos cuenta con conexión a internet (Subtel, 2014), en donde la los usuarios realizan la navegación a través de sus dispositivos móviles. El contar con dicha conexión podría ser el método de acceso a las aplicaciones musicales. No se interferiría aquellos datos que son destinados por los usuarios para las redes sociales. La descarga desde una fuente estable de internet en donde el mayor consumo de datos es permitido, teniendo planes de 15 GB de descarga<sup>3</sup> permite descargar la aplicación sin perder datos que son los necesarios para las conexiones vía streaming. La posibilidad de instalar permite probar la aplicación, explorarla y decidir si se quiere mantener en nuestro dispositivo; de cierta forma, es nuestra primera exploración a través de la aplicación.

---

<sup>3</sup> Cantidad de gigabytes para descarga planes telefonía e internet fijo. Entel. 2016

Sin embargo, la conexión a internet no asegura una descarga si no apuntamos hacia el público interesado en este tipo de obras. Es necesario saber la cantidad de público al cual podría interesarle éste tipo de aplicaciones. García (2011), a través de la encuesta realizada por el CNCA explica que el 92,5% de los encuestados dice escuchar música. Un 49,8% dice haber asistido a un show musical, además, gratuito. En particular, en las urbes como Santiago el porcentaje es menor, llegando a un 32,3%. El porcentaje se ve disminuido debido a la falta de espacios en la región Metropolitana. Muchos espectáculos son realizados en lugares pequeños y estos están a capacidad completa.<sup>4</sup> Sin duda el escenario musical Chileno se encuentra en constante transformación y crecimiento. La música en vivo se ve obligada a modificar las maneras de lograr una conexión emocional con el público. Los lugares destinados para presentaciones están siendo utilizados en su máxima capacidad y los oyentes comienzan a tener distintas expectativas respecto a cómo se desarrolla un espectáculo en vivo. Como dice García (2011), un espectáculo musical se vuelve una experiencia emocional única. La posibilidad de streaming y espectáculos a través de vía web no deja de ser significativo cuando se conoce que un 70,7% no ha asistido a un show en vivo en los últimos doce meses. Dicho número no es el resultado de una diferencia económica o falta de oportunidad a la asistencia de una presentación.

---

<sup>4</sup> La alta demanda ha hecho que los lugares habituales para conciertos se vean colapsados, haciendo que la falta de lugares y espacios sea notoria debido a la alta demanda. Observatorio Cultural, CNCA. García, 2011

La baja asistencia en los últimos doce meses se debe a que la oferta es tan amplia que se espera el recital que sea realmente una experiencia para el espectador. El resto de las veces se puede visitar vía streaming, sin pasar por momentos que podrían ser incómodos para el participante de la función (García, 2011).

Gutiérrez y Díaz (2009) plantean la emocionalidad de la música, el valor que tiene para nosotros. García (2011), a través de su encuesta, toma datos sobre la cantidad de gente que escucha música y ve recitales. Podemos ver que la baja más significativa es la cantidad de gente que dejó de asistir a un espectáculo artístico en los últimos 12 meses. Sin embargo, la no asistencia no significa que el público no escuche música. Generar un nuevo espacio entre el público puede ser la nueva misión de la música. La entrada de las aplicaciones cuestiona cuál es el uso que podemos dar a éstos dispositivos y cuáles son los aportes que puede recibir el espectáculo en vivo. Idear categorías dependiendo de cómo esta formulada la obra y cómo es la participación del público respecto a la misma; si la intervención del *usuario* incide o no en el resultado final.

Tal y como lo indicó la encuesta de SUBTEL (2014) las conexiones a redes sociales superan a la búsqueda de música y video. sin tener un público no hay quien interactúe y se relacione con la música a través de aplicaciones. Para poder generar el espacio de las aplicaciones, una de las vías puede ser la difusión a través de redes sociales, debido a la alta concurrencia de usuarios. Estar

disponible a través de mercados online de aplicaciones permite tener mayor difusión. Podemos inferir que el público comienza a utilizar las aplicaciones y entenderlo como una experiencia musical. Pero debemos saber primero si existe una interacción. Si hay interacción hay una obra, como explica Morillo (s.f.). y dicha obra tiene el valor de la música para el público, planteado por Gutiérrez y Díaz (2001)

#### 4. Pregunta de Investigación

- ¿De qué forma el usuario se relaciona con la música a través de aplicaciones interactivas para dispositivos móviles?

##### a. Objetivos Generales

- Comprender de qué manera el usuario se relaciona con la música a través de aplicaciones interactivas para dispositivos móviles.

##### b. Objetivos Específicos

- Describir el uso que hacen los usuarios de las aplicaciones relacionadas con la música
- Registrar la experiencia que los usuarios tenían con la música antes del uso de la aplicación artística.
- Registrar la experiencia actual de los usuarios con la música a través de la aplicación artística
- documentar la significación personal que tiene, para los usuarios, el uso de estos dispositivos y la interacción con el arte a través de éstos medios; Aplicaciones y streaming.

## **5. Justificación**

Las razones teóricas de una investigación acerca de la relación del usuario con el arte a través de dispositivos móviles permite utilizar la información adquirida para dar un nuevo aspecto al espectáculo musical. Categorizar el uso de plataformas con finalidades artísticas permite el desarrollo teórico de cómo se plantea una aplicación para ser considerada arte y como esto amplía el espectáculo musical.

El espectáculo en vivo se caracteriza por ser una experiencia musical tal como lo señalaron Gutiérrez y Díaz (2009). La emocionalidad del momento es la que representa el show. Lo mismo se busca a través del streaming, mantener esa sensación pero desde otro lugar físico: en nuestras casas o en habitaciones donde no hay problemas ni de espacio ni de calor. Las aplicaciones actúan como ambas: con una experiencia musical desde un punto de vista del espectáculo: podemos escuchar según la programación que destinemos oportuna y además, mantiene la portabilidad que presenta las presentaciones vía streaming. Con las aplicaciones no sabemos aún cómo es la participación. Reuniendo las experiencias es que se registrará si existe alguna interacción y si se logra relacionar a través de las aplicaciones con la música. Dentro de su aporte metodológico, a través de esta investigación se puede aportar a la investigación realizada a través de la aplicación Biophilia (2011). Observar y describir el comportamiento del usuario antes y después de la experiencia a través de la aplicación permite observar el

significado de una aplicación digital. ¿Es posible considerarlo una experiencia artística? No estamos ni en el plan educacional sino que desde el punto de vista del público, ahora usuario. Si genera una experiencia se puede generar un mercado, ya que se busca entablar a la aplicación como la sucesión digital del antiguo CD, y también una alternativa al streaming. En base a eso, es posible generar estudios de mercado, brindando la posibilidad de ampliar aún más las opciones actuales al espectáculo musical. Más aún para los profesionales del rubro; una nueva área de conocimiento es posible para el productor musical. La posibilidad de establecer nuevos métodos de expresión artística llevan a nuevos métodos de estudios, ya sean académicos o no. La introducción de las aplicaciones permite ampliar la cantidad de opciones que tiene el rubro. La producción ya no sólo se refiere a la producción de un espectáculo en vivo o en la participación dentro de un formato físico de audio. En consecuencia, se abre espacio a la producción de una experiencia musical más nueva: agregamos la experimentación visual y la hacemos parte de nuestro espectáculo musical.

## 6. Marco Teórico

### 6.1 Estado Actual de la Investigación

#### 6.1.1 Desde el Fauvismo hasta la actualidad: cambios en el arte y la música

Las vanguardias buscaban la innovación en las artes. La búsqueda de nuevas maneras de expresar manifestaciones artísticas es lo que ha deslumbrado el último siglo. El Fauvismo, en donde los colores toman énfasis para dar una nueva perspectiva, el Cubismo que replantea la obra, haciendo pensar además de observar, el Pop Art usando imágenes de conocimiento colectivo para reformular una nueva estética, el Op-Art que crea ilusiones ópticas, el Arte Abstracto, prescindiendo de la figura, el Futurismo cambiando la imagen estética utilizando la fuerza de las máquinas y la deshumanización, el Arte Abstracto rechazando todas las propuestas estéticas, el Surrealismo explorando el inconsciente y la imaginación y el expresionismo buscando expresar los sentimientos del autor más que la realidad. No sólo irrumpían en corrientes literarias o visuales; la música también contenía cambios en su historia, acorde a las vanguardias existentes (González, s.f.)<sup>5</sup>.

Los autores musicales durante toda su historia hasta el romanticismo habían utilizado los recursos musicales existentes para la música docta, proveyendo así

---

<sup>5</sup> Historia del Arte del Siglo XVIII al siglo XX. Universidad de Londres. Recuperado de: [http://www.historiadeltraje.com.ar/archivos/historia\\_xviii\\_xx.pdf](http://www.historiadeltraje.com.ar/archivos/historia_xviii_xx.pdf)

las necesidades expresivas de cada cultura. A través del siglo XX es que aparecen diversos estilos musicales en búsqueda de nuevas experimentaciones artísticas y emotivas. La música, siendo la menos racional de las artes, actuando en el ámbito de los sentimientos por sobre los de la inteligencia (Carrera, 2012). El impresionismo musical genera atmósferas, olvidando la presencia de la melodía. Posteriormente el expresionismo dejó de generar esas bellas atmósferas representativas de paisajes para dar paso al ser humano de forma dura y pesimista, utilizando recursos teóricos que rompen las reglas tradicionales de composición musical. Pese a lograr la expresión, es que la escuela del Neoclasicismo busca volver a reglas y normas clásicas, manteniendo la forma. Al mantener formas y normas establecidas es que permite que hasta la actualidad se creen composiciones de éste estilo (Carrera, 2012).

La aparición de la tecnología permite realizar modificaciones a lo que se conoce hasta la mitad del siglo XX como instrumentos musicales. Al haber dejado el mundo tonal que establece las normas de tonos en una composición es que la búsqueda de expresión comienza a validar cualquier cosa para crear una obra de arte. Grabaciones reordenadas de una manera determinada presentan a la música Concreta como una nueva corriente artística. La música, en constante cambio al igual que el resto de las vanguardias artísticas presenta la forma de lo que hoy es el arte digital.

La creación de laboratorios musicales suprime al artista expositor y altera la manera tradicional de ver y escribir música: las partituras.

El nacimiento de la música electrónica genera la utilización de sintetizadores, que al ser programados generan sonidos. Posteriormente el campo de la tecnología se amplió para los nuevos músicos, llegando a utilizar computadores para programar secuencias y sonidos generando obras de arte.

En la actualidad, en donde la tecnología es el nuevo universo artístico, la ciencia puede aportar con sus adelantos las herramientas necesarias para que el arte utilice como una vía de expresión, a través de dispositivos tecnológicos (Rolando, 2001).

La culminación de dichos objetivos digitales sería lograr la misma impresión que logra el arte colectivo, como lo es la improvisación teatral, música colectiva, entre otras. La participación colectiva en donde el creador de la obra funciona más como un instructor que facilita la obra, que como un artista (Nardonde, 2010). Las obras digitales inician lo que sería lo colectivo dentro de la globalización y la cultura.

### 6.1.2 Características de una obra digital

Para poder establecer una obra como arte digital, ésta debe cumplir con ciertas características. Según Bellido (s.f.), se deben cumplir tres principios básicos para poder caracterizar al arte como digital.

La primera característica es la *espacialización*. Este término se refiere a la manera en la que podemos crear espacios y formas. Las nuevas imágenes digitales pueden ser creadas a partir de los objetos más pequeños, como si estuviéramos creando algo desde un átomo, posteriormente en una molécula y así sucesivamente. No solo podemos crear, sino que además, ahora podemos simular espacios, creando una realidad virtual.

La segunda característica es la *ingravidéz*. Las obras de arte las conocemos como una obra física. Existen en un lugar específico y por lo general, sólo se exponen en un lugar en específico, como lo son los museos o galerías de exposición. El arte digital rompe con este formato de exposición. Desmaterializar la obra llevándola a cabo a través de una plataforma.

La tercera característica es la *interactividad*. La manera más tradicional que conocemos de apreciación artística es a través de la contemplación. El desarrollo a través de superficies digitales permite la interacción como recurso para su utilización. Algunas obras necesitan de la interacción para realizarse, ya que son un trabajo sin terminar que, una vez que el espectador interactúa la obra se concluye.

No solo una obra debe cumplir con dichas características. Para ser definida como tal, es importante precisar la finalidad que esta tiene.

Muchas de las aplicaciones artísticas digitales con las que nos encontramos hoy no necesariamente son una obra de arte, como lo sería un cuadro, una escultura,

un disco o una presentación en vivo. Por lo mismo es que debemos diferenciar un gran aspecto que además define si nuestro trabajo es una obra digital o no.

Existen diversas aplicaciones que son la digitalizaciones de artefactos ya existentes. Podemos nombrar al sintetizador iMS-20 de la marca Korg quien ha lanzado una versión digital de uno de sus más representativos sintetizadores análogos. Otro ejemplo, es la aplicación Futulele, que es la digitalización de un instrumento musical, el Ukelele.

La característica de ambas aplicaciones es que son digitalizaciones de medios análogos. Para poder catalogar una obra como obra digital, debemos pensar en cómo fue realizada y para que.

Las obras digitales son creadas para un medio informático; es decir, su fueron creadas con un fin tecnológico. No cuentan con versiones análogas ni físicas, ni tampoco representan a algún objeto en particular. Son nativamente digitales.

(Bellido, s.f)

A modo de ejemplificación podemos hablar de diversas propuestas. Jeffrey Shaw crea *The Golden Calf (1994)*, obra creada bajo el nuevo concepto de realidad aumentada, en donde se puede observar un ternero de oro desde el ángulo que el espectador desee observar ( <https://www.youtube.com/watch?v=paaacEIF6wU>).

En el año 1962 se prometía ver un espectáculo a través de una cabina, teniendo las mismas sensaciones como las que se tendría en un espectáculo. *Sensorama*

fue el primer intento fallido por popularizar la Realidad Virtual (<https://www.youtube.com/watch?v=vSINEBZNCKs&t=115s>). Jaron Lanier es quien hace popular el concepto de Realidad Virtual , en el año 1990, a través de la obra *Eye Phones*. ([https://www.youtube.com/watch?v=ACeomNux\\_AU](https://www.youtube.com/watch?v=ACeomNux_AU))<sup>6</sup>

La diferencia entre ambas realidades, Virtual y Aumentada están en la manera que éstas se crean. La Realidad Aumentada es potenciar las capacidades perceptivas del usuario a través de la inclusión de elementos virtuales en la realidad; La Realidad Virtual es la generar espacios computacionalmente en donde se introduce a la persona (Rolando, 2012).

Ya actualmente, para plataformas como el iPad o Smartphone nacen aplicaciones como la del músico *Forss*, en la cual a través de canciones podemos visualizar diversas gráficas relacionadas a la temática de la reproducción musical. La islandesa Björk se encuentra trabajando en diversos proyectos en los que interactúa con la tecnología. El año 2011 crea el disco aplicación *Biophilia*, primer álbum aplicación del mercado, el cual es parte de *MoMA* debido a su experimentación artística. Posterior a eso, crea en su próximo disco el videoclip de *Stonemilker* (<https://www.youtube.com/watch?v=gQEyezu7G20>), el cual fue registrado con una cámara 360° para ser apreciado como lo sería la misma realidad virtual.

---

<sup>6</sup> Eye Phones corresponde a un trabajo de realidad virtual, en donde se crea un espacio virtual y se explora a través de unos lentes que funcionan como visores y un guante que ejecuta acciones interactivas entre el video y la persona. Lanier, 1996.

### 6.1.3 Interacción entre dispositivos: la conexión a través de internet

Las primeras conexiones entre nodos solo permitía la comunicación entre un número limitado de dispositivos. Con el nacimiento del internet las conexiones se vieron multiplicadas en gran amplitud, ya que no necesitaban de un “cerebro” central para comunicarse. Las primeras obras de arte digital no cumplían con la característica de la ingravidez, ya que, a pesar de ser creadas o simuladas en realidad virtual, necesitaban de una instalación artística para poder apreciar la obra y ser partícipe. En el ejemplo antes mencionado de Realidad Virtual llamado *Eye Phones*, se necesita de una instalación para ejecutar la obra, en donde un computador, un guante y lentes de realidad virtual son necesarios para su realización.

Diversas obras que han sido diseñadas como aplicaciones permiten interacción entre usuarios. La aplicación *Paper* permite entre los usuarios subir en línea los dibujos hechos y compartir información e incluso editar en más de un dispositivo. Aquí la conexión a internet no juega un rol exclusivo dentro de la obra; ya que ésta puede ser utilizada sin dicha conexión y posteriormente compartir material. Hay obras digitales que necesitan de la conexión a internet para ser realizadas, como lo es el Net.Art. El arte en internet es una obra en constante transformación ya que día a día se van haciendo nuevos descubrimientos. Por otro lado, al igual que las obras digitales han sido construidas para medios tecnológicos, las obras

de net.Art son diseñadas exclusivamente para internet. Éste es el tipo de arte se difunde a través de la web ya que hoy en día el uso de la conexión es mucho más fácil que antes y de manera más transversal.

La gran mayoría de las características del arte digital reúnen por lo general, cualidades más visuales y plásticas que musicales. La música, al ser una manifestación escénica no ha roto de manera muy clara la barrera entre espectador y artista. Para aprovechar al máximo las capacidades del internet junto con la música, es que se ha propuesto la transmisión vía streaming de recitales. Se logra la reproducción a través de dispositivos sin la necesidad de estar presencialmente en el evento.

Si bien funciona bajo los aspectos tecnológicos, ya que se realiza una descarga de datos suficientes para mantener una reproducción continua, no es una aplicación artística. Una de las tres características no se cumple al utilizar éste tipo de difusión: no hay interacción. Si bien puedo estar viendo el recital que a mí me interese ver, no es necesaria estar de manera presencial o interactuar al momento de apreciar el concierto, ya que la reproducción no depende de eso, sino que depende de que la obra se esté realizando.

#### 6.1.4 Espectador: el cambio que presenta la nueva tecnología

Una de las características del arte digital es la interacción que logra con el espectador. Las nuevas propuestas presentan a la obra de arte como un acto inacabado que finaliza una vez que el espectador interactúa. Sin embargo, el concepto de *espectador* refiere a quien observa con atención o que presencia un espectáculo artístico. Las aplicaciones permiten que el espectador sea un mediador de información, incorporando nuevas experiencias a partir de lo vivido. (Molina, s.f.) El nuevo planteamiento del arte digital permite movilizar la posición que tiene aquella persona que interactúa con la obra, desde una mirada pasiva/contemplativa a un rol activo/participativo. El nacimiento de este nuevo tipo de obras también genera nuevas categorizaciones de la persona que recibe la obra, desde ahora caracterizada como *usuario*. Ha sido un desafío para museógrafos y expertos de arte lograr categorizar estas nuevas formas de arte. Dichas categorías están determinadas por el nivel de participación que tiene éste con la obra. Las categorías según la aplicación, categorizadas por Martha Jiménez del Blog de arte Touyoutome (<http://toyoutome.es/blog/dentro-del-taller-del-artista/31242>), son:

*Usuario pasivo:* La apreciación de la obra resulta ser de manera pasiva. Si bien no interfiere en el desarrollo de la obra, sí es necesaria la interacción con un dispositivo tecnológico. Por eso no deja de ser un usuario.

*Usuario Interactivo:* La acción del usuario es necesaria para el desarrollo de la obra. La creación invita a la participación a través de la acción para la ejecución de la misma.

Cabe mencionar que, además de ser un usuario interactivo, existe la posibilidad de ser interactivo y colectivo. Las obras además de necesitar la acción de un usuario, también es posible que la utilización de muchos usuarios de manera colectiva presenten una nueva obra. Por ejemplo, una aplicación que permita crear patrones musicales, puede ser ejecutada por varios usuarios a la vez en sus dispositivos y éstos interactuar mientras ejecutan la aplicación.

*¿Qué es una aplicación?*

Son el uso combinado de texto, grafica audio y video para crear software los cuales programamos para realizar determinadas tareas. (Montañez, 2012) Existen de tipo informático (como lo son Microsoft Word, Excel, etc.) y multimedia como lo son simuladores de voz, aplicaciones para dibujar, creadores de secuencia de video como Windows MovieMaker, entre otros.

En la actualidad, existen programas específicos creados con fines artísticos. Como ejemplo actual ver a Caros-Cruz Diez con *Experiencia Cromática Aleatoria Interactiva* en donde se percibe el color a través de un iPad o iPhone.

Audfit Transforma la danza en un instrumento musical a través de sensores en el cuerpo de un bailarín que traduce los movimientos en sonidos. Éstos pueden ser sintonizados en dos tipos de radios que presentan dos emisiones distintas. Forss crea un disco musical visual que a través de una aplicación para iPad o iPhone genera formas y colores según un análisis de audio. Polyfauna es una aplicación musical que permite la navegación en realidad virtual para disfrutar la música.

Como se ha dicho, Björk Junto a la Universidad de Islandia crea la aplicación Biophilia, programada en realidad virtual para que cada canción sea una sub aplicación.

La innovación de las aplicaciones para crear obras de arte no termina nunca. La gran capacidad de exploración que permite hace que día a día nuevas opciones de aplicaciones aparezcan.

## 7. Posicionamiento Teórico

### 7.1.1 El arte y el contexto globalizado

Hoy en día todas las regiones del mundo se encuentran conectadas unas con otras, en diferentes aspectos: económicos, culturales, sociales o artísticos. La *Globalización* es el resultado de la cantidad de transacciones entre un país y otro, generando redes internacionales, las que si tuvieran un intento por terminar las relaciones, fracasarían. (Morales, 2000)

Tal como lo expone Morales (2000), la globalización permite que las sociedades del mundo se puedan agrupar como una gran aldea mundial. Todos estamos conectados con todos.

Los avances tecnológicos del siglo XX permiten la industrialización a nivel internacional, generando redes entre un país y otro, en donde queda en evidencia el rasgo más distintivo de la globalización: la economía. Inicialmente, todos los actores dentro de dicha transacción son beneficiarios, aquellos que venden a través de mercados internacionales y aquellos que compran, ya que todo intercambio resulta provechoso y positivo.

Desde esa postura, la globalización no presenta un punto de vista negativo, ya que funcionaría como la mayor red de intercambio a nivel internacional. Sin embargo, el resultado en lo social que tiene la aparición de la globalización no es

muy positivo. La aparición del capitalismo como consecuencia de la globalización hace que los individuos quieran potenciarse ellos antes que al colectivo y potenciando los intereses de la industria más que cualquier otro interés social. (Alonso, 2004).

Dentro del desarrollo económico, al parecer que de manera transversal se generan negocios, esto no logra ser así; en la dimensión económica, García y Pulgar declaran:

este proceso es profundamente asimétrico y favorece a un pequeño grupo de naciones altamente desarrolladas, quienes controlan la economía mundial, mientras la mayoría de países debe conformarse con el papel de actores pasivos y altamente vulnerables a los cambios internacionales, influenciados por las políticas aplicadas por los centros de poder económico, político, cultural y militar (García, Pulgar, 2010, p. 723).

En el marco social y cultural, la globalización actúa distinta para éstas áreas. A diferencia de cómo funciona la globalización en el área económica, Figueroa (2006) establece que la diversidad cultural sí es propicia a través de la globalización. La cultura no se ve afectada por la idea de una gran aldea la cual cuenta sólo con una base cultural; más bien la existencia de muchas culturas

interconectadas entre sí permite la interculturalidad, relacionando equitativamente a personas, países y sus culturas (UNESCO). A diferencia de lo que postula Figueroa (2006), Ander (s.f.) habla sobre la importancia de los medios de comunicación de masas. Gran parte de la visión actual de la cultura a través de la globalización depende de los medios de comunicación que difunden la información a nivel internacional.

“Los nuevos medios de comunicación -dice Brzezinski- están llamados a elaborar una novedosa conciencia planetaria que supera las culturas firmemente enraizadas, religiones tradicionales sólidamente establecidas e identidades nacionales bien distintas” (Ander, s.f. p.145)

La inclusión nuevos medios de comunicación hace generar el pensamiento de una aldea global, tal cual Ander en su texto sobre globalización. Tal funcionamiento en la globalización cultural sólo desencadena una dominación ideológica y cultural (Ander, s.f.), logrando generar una falsa homogeneización de las culturas del mundo. Postulan que ya no es necesario generar conflictos entre países para la dominación, ya que los medios de comunicación masivos transmiten programas que son una réplica idéntica en donde la reflexión y el intercambio cultural no es permitido.

Si bien ambas posturas están correctas desde el punto de vista que se analicen, la que predomina al momento de categorizar cómo funciona el arte es la visión de Figueroa (2006). La sumatoria de identidades y culturas no genera una sola cultura homogénea, pese a la movilidad de la información generada por los medios de comunicación masivos. El tener la posibilidad de generar redes reconoce aquellas culturas y sociedades en donde antes no era posible acceder. Debe concebirse la globalización como la posibilidad de enriquecer la cultura global del mundo gracias a la información existente. Figueroa (2006), describe la globalización cultural como lo siguiente:

o bien como un proceso hacia una sociedad global que esté constituida por una única cultura; o bien como la construcción de una sociedad planetaria en la que participen las diversas culturas del mundo, en un proceso en el que cada una enriquezca a la sociedad global y al mismo tiempo se beneficie del intercambio y de la cooperación con las otras (Figueroa, 2006: p. 163).

El libre comercio permite la transacción de miles de intercambios a nivel mundial, en donde la tecnología es utilizada como una nueva fuente de información y producción. (Romero, Vera-Colina. 2012) Siempre se ve la tecnología en pro de la economía y no de la cultura y las Artes. Tal y como Figueroa lo declara, es posible hacer participar diversas culturas del mundo a través de la tecnología. Uno de los

ejemplos es la antes mencionada aplicación Biophilia de Björk, que hace interactuar todas las áreas de la enseñanza a través de la tecnología. Si bien, tal como dice Pastoriza (2011) “La hipertecnología, junto a los enormes progresos que ha supuesto, ha creado ciberdependencia y ansiedad por la novedad” no permite aprovechar la tecnología con fines artísticos, Björk junto a su aplicación Biophilia viene un poco a desarmar dicha visión. Al no estar formulado un concepto específico para la globalización, es que esto permite conexiones que no se piensan posibles. Según lo comentado por Morales (2000) las diferencias económicas si desencadenan en falta de información desde los países más pobres; sin embargo, Björk contrapone dicha visión.

Si bien la aplicación Biophilia fue desarrollada para el sistema operativo iOS de Apple (de mayor costo que un sistema android) (tabletzona, 2017)<sup>7</sup> Rompe con el segmento de quienes reciben información. Como primera contradicción hacia el postulado de morales (2000) en donde se dice que las diferencias económicas causadas por la globalización segmentan, Biophilia fue creada en base a que si segmenta, debido a los costos en los dispositivos. Sin embargo, hoy en día las empresas telefónicas permiten acceder a equipos de gama alta mediante bajos

---

<sup>7</sup> La diferencia de valores entre ambos tipos de dispositivos se acerca a los 100 dólares, siendo el sistema iOS de mayor costo. Tabletzona, 2015.

costos. (Movistar, 2017)<sup>8</sup>. Esto es un resultado directo de la globalización. El libre Mercado permite la mayor manufactura de equipos y una mayor oferta debido a los bajos costos. Posterior a esto es que se desarrolla la Aplicación Biophilia para sistemas operativos de más bajo costo (como lo es Android) y a un mayor acceso de la gente.

La creación de esta aplicación y otras, creo que rompen con el concepto establecido por Pastoriza (2011) o Ander (s.f.) en los que la globalización solo termina siendo una separación social y cultural, debido a una gran economía; mientras que lo postulado por Figueroa (2009), postulando que la globalización es una sumatoria y conocimiento de otras culturas, toma fuerza con el desarrollo de dichas aplicaciones.

Biophilia (2011) Podría verse como una sumatoria de otras culturas y a la vez como una cultura global, que no omite a otras, sino que muestra diferentes aspectos. Por ejemplo, dentro de la aplicación es posible conocer grados musicales y escalas de diversos modos tonales (Dark Matter, Biophilia, 2011). No es un global ya que no queda en conocimiento si esta información es la misma para Occidente que para Oriente; sin embargo, vislumbra la información de uno o

---

<sup>8</sup> Algunas compañías chilenas telefónicas, como lo es movistar, permiten el acceso a dispositivos de alta tecnología en bajos costos. Por cuotas de precio fijo a 18 meses se puede adquirir un iPhone, sistema operativo iOS o alguno similar. Movistar, 2017.

más países, dándonos a conocer información teórica a través de la aplicación, permitiendo así conocer otras culturas y enriquecerse, tal como lo dice Figueroa (2009). La posibilidad de crear aplicaciones para estos dispositivos, en donde podemos sumar más conceptos a la palabra Globalización, permite incluso, la relación del arte a través de un medio en el cual no se pensaba que podría aportar a la vida social y cultural (vela, Vidal-beneyto, s.f.) logrando incluso la participación de los usuarios para la creación, llegando a poder utilizarla de manera personal como colectiva (Biophilia, 2011).

### *7.1.2 El espectador se relaciona con el Arte Digital*

Como han señalado varios autores, las posibilidades que el medio digital ofrece debe considerarse como la gran revolución tecnológica del siglo XX, aunque existe cierta confusión a la hora de delimitar las características y potencialidades de este medio y, sobre todo, su aplicación al mundo artístico. (Bellido, s.f. p.2)

El arte, es la actividad capaz de transmitir nuestras emociones a través de muestras ya sea plásticas o actos artísticos (como lo son la música, el teatro y la danza). Ya no sólo se limitan a las expresiones que conocemos. Día a día, éste busca la manera de poder interactuar a través de diversos medios actuales, como lo es la tecnología. Tal como dice Bellido (s.f.) en su artículo sobre arte digitalizado y arte digital, las posibilidades que permite el medio son la revolución

del siglo que nos precede y que hasta el día de hoy sigue teniendo cambios. Es importante definir cuáles son los límites del arte en éste entorno.

Regil (2005), en el artículo de hipermedia: medio, lenguaje herramienta del arte digital, aclara que el arte en su historia se vincula con la experimentación de herramientas, soportes y lenguajes.

“los artistas investigan y crean constantemente las herramientas que requieren para expresarse. Así, del buril al algoritmo, la historia del arte se transforma.”

(Regil, 2005, p. 5)

Comparando ambas visiones es que podemos llegar a un concepto: la tecnología es el medio de la revolución artística del siglo XX, utilizando medios digitales para la expresión.

A diferencia de las obras artísticas reales o físicas, las obras digitales no sólo cuentan con una manera de ser expuestas, tal y como lo dice Bellido (s.f.) en la segunda virtud del arte digital. Desmaterializar obras es el primer planteamiento del arte digital. A diferencia del arte físico, el encontrarse en un entorno impalpable como lo es la tecnología, una obra digital no cuenta con un medio específico ni tampoco se encuentra en un lugar clave. Ya no es necesaria la muestra física de una obra, como lo sería una exposición en un museo, ya que ahora, existen diversos medios para las muestras. Un ejemplo es el videoarte. Si bien una obra

puede ser exhibida en un museo, el medio a través del cual se muestra la obra, es a través de un recurso tecnológico, lo que le permite el desplazamiento sin problemas. La creación de obras aptas para nuestros dispositivos permite generar una mayor difusión, sin tener los límites de una obra en un espacio en específico.

Se trata de obras que, por lo general no tienen una estructura lineal, y en las que el equilibrio y fusión de los diferentes medios se presenta de manera estética. Combinar los diferentes atributos de las artes plásticas con los del audio (composición o adecuación sonora de: música, voz, efectos, etcétera) y con las posibilidades de los géneros artísticos antecedentes al arte digital, no son un reto simple para los artistas (Regil, 2005, p. 6)

Las obras hoy fusionan más de un aspecto artístico. No sólo son una reproducción de audio o un video de un recital o una muestra teatral. El trabajo colaborativo de todas las artes son los que permiten la nueva obra de creación artística. A diferencia del streaming, las aplicaciones no son sólo la presentación en vivo de una banda. Al no contar con un campo estético establecido, permitiendo la fusión de todas las artes para una nueva obra, la transmisión de datos queda completamente libre para la creación artística. La segunda virtud del arte digital planteada por Bellido (s.f.) es la ingravidez. La capacidad que tienen nuestras obras para transportarse de un lugar a otro sin la necesidad de tener un intermediario. El internet permite dicha virtud, los streaming también, ya que

nosotros utilizamos la plataforma virtual para buscar datos. Sin embargo, las aplicaciones siguen manteniendo la segunda virtud, ya que no necesitan de un intermediario para ser difundidas. Aquí es donde hay un pequeño cambio y modificación a esta virtud. Para que nuestra obra se desarrolle, necesitamos una plataforma, los Smartphones. La obra sigue sin necesitar un intermediario, pero si necesita un medio para desarrollarse.

Los Smartphone son la fusión entre un teléfono móvil y un computador portátil de mano. Son dispositivos que permiten almacenar información e instalar aplicaciones. (Morillo, s.f. p.19) En Chile, según datos entregados por el INE la cantidad de dispositivos por habitante correspondía a un 1.13, con un total de 19.388.000 dispositivos aproximadamente. El año 2013, la SUBTEL declara que la cantidad de dispositivos alcanza el número de 23.659.441, con un promedio de 134,2 dispositivos abandonados por cada 100 habitantes (INE, 2010). Sabemos que hay una cantidad base de dispositivos que posibilitan el acceso al arte digital. Cumplen con la segunda regla. Permiten la especialización, debido a las posibilidades tecnológicas que los dispositivos entregan, y permiten la interactividad y que es la medida en la que se manejan dichos dispositivos. A través de dichas plataformas podemos reproducir las obras y a la vez interactuar, de manera consciente e inconsciente; ya que nosotros seleccionamos cual es el orden o como se desencadena el arte en cuestión.

En este nuevo género artístico, la variable interactividad es trascendental. Si entendemos interactividad como participación, me atrevo a afirmar entonces que el arte digital no ha inventado la interactividad, pues, en ese sentido, el arte siempre ha sido interactivo. Sin embargo, si partimos del concepto de interactividad, surgido a partir del desarrollo de las tecnologías digitales, hablamos entonces de un tipo de interacción asociativa, que se enmarca en un proceso dialéctico de control, selección, exploración, consecución – retroalimentación y retorno. (Regil, 2001). En ese caso, podemos entender el arte digital como una nueva forma de arte interactivo (Regil, 2005, p.8).

Regil (2005) lo dice; el arte siempre ha sido interactivo. Siempre hemos de participar con la obra para poder dar un significado a lo que apreciamos. La diferencia radica en la importancia del observador. Su posicionamiento ya no sólo es contemplativo, ahora la participación lo hace parte de la obra. Bellido (s.f.) en su texto de arte digitalizado afirma que “Surge así una nueva obra artística capaz de llegar a todo el mundo y dejar de ser una obra pasiva y terminada para convertirse en algo inacabado, dinámico y en continuo proceso de creación” (Bellido, s.f.) Es decir, la nueva obra es interactiva no sólo por la participación del espectador, sino que también lo es por el resultado que ésta obtiene; una continua creación. La tercera virtud está presente; esta vez, por la obra y por la plataforma.

Los dispositivos móviles permiten la interacción, desde la base de su utilización. Nosotros debemos programar qué es lo que deseamos hacer en nuestros dispositivos. Lo mismo ocurre con las aplicaciones; nosotros decidimos cuando y cómo ejecutarlas, manteniendo una continua creación.

El mundo de la música también ha tenido cambios significativos. Desde la creación de sintetizadores modulares (1964) hasta las nuevas aplicaciones creadas para dispositivos móviles (2011). Ha sido necesario ampliar las categorías de los instrumentos musicales para poder incluir estos nuevos artefactos. La categorización Sach-Hornbostel que distribuye los instrumentos según cómo el ejecutante hace vibrar el cuerpo del instrumento (Perez de Arce, Gilli. 2013) ha sido modificada en los últimos años para incluir a los *electrófonos*, instrumentos musicales electrónicos.

Entre los instrumentos mencionados y las aplicaciones actuales hay un gran salto. La plataforma ya no es el manejo de variación de voltaje controlado por perillas y teclas de pulsación (Luna, Bevacqua, Salvay. 2011); la plataforma a utilizar ahora es un dispositivo móvil. Actualmente, como investigación más reciente se tomará el caso de la aplicación Biophilia de la cantante y compositora islandesa Björk, pionera en su género. Consta de una aplicación que permite la navegación a través de las canciones pertenecientes al disco en donde cada una desempeña una actividad. La característica es que no solo es una simple aplicación para ser

utilizada con fines recreativos, también puede ser utilizada como un proceso educativo.

The project presents an example of dynamic collaboration between different areas in society, such as the education system, cultural institutions, science and research institutes. It creates a platform for dialogue and debate which encourages both personal and social development, thereby contributing to a sustainable society where new approaches are actively explored. (Biophilia Educational Project, 2011. Biophilia Educational, Islandia, <http://biophiliaeducational.org>)

La colaboración entre diversas áreas es la que permite a ésta aplicación no sólo ser una muestra artística, manteniendo los tres principios mencionados por Bellido (s.f.). Especialización, por la creación visual de un universo hecho en base a la simulación; la ingravidez debido a la posibilidad de descargar el contenido a nuestros dispositivos móviles y la interactividad ya que la participación juega un rol fundamental al desarrollo de la obra. La utilización de la obra en conjunto con educación, han permitido la creación de un plan educativo que permite la interactividad entre diversas áreas sociales para el desarrollo total de la obra. Ésta vez, la aplicación no sólo permite la interacción con la música; también presenta el acercamiento a otras áreas de conocimiento, que incluso contemplan el desarrollo social y científico.

Students learn through hands-on participation, composition and collaboration. Participants acquire the skills to develop their musical imagination, to push their creative boundaries and make music in an impulsive and responsive way, inspired by the structures and phenomena of the natural world. The Biophilia Educational project has the potential to bring arts experience to children who might otherwise not have access to it. (Biophilia Educational Project, 2011. Biophilia Educational, Islandia, <http://biophiliaeducational.org>)

A través de este proceso artístico es que aparece una nueva arista, un nuevo campo de desarrollo para el arte digital. El contar con acceso a dispositivos que reproduzcan estas aplicaciones, pueden generar nexos entre la gente que comúnmente no tendría acceso a actividades artísticas. La ingravidez, capacidad que tienen las obras de arte digitales que permiten ser exhibidas y mostradas sin un intermediario, junto con la experiencia musical planteada por Björk en Biophilia permite dar acceso liberado a quienes no tenían acceso al arte. La educación puede ser una manera de introducir este público, además de tener la posibilidad de todos tener acceso a éste tipo de aplicaciones debido a la gran cantidad de dispositivos con los que contamos, sin necesidad de alguien quien nos interprete la obra.

Sin embargo, a pesar de haber mejorías aún existe desigualdad en el acceso a la Cultura y las Artes. Entre los factores, están el nivel socioeconómico y nivel cultural. En Chile, en los grupos sociales C2-C3, un 50% de los encuestados afirma haber asistido a un recital, mientras que en el grupo E, solo un 10% asiste a actividades. El nivel educativo también conduce al consumo de cultura. A mayor nivel educacional, mayor es el consumo cultural (CNCA, 2016). Debido a la segmentación, existe un grupo que está predispuesto para tener un menor acceso a las artes. Hoy, con la existencia de los dispositivos móviles, permite que aquellos que no tenían acceso, ahora si lo tengan. El principio de la ingravidez vuelve a estar presente, y permite flexibilizar el concepto de *no público*.

La categorización de las áreas culturales permite identificar cierto vacío respecto a cómo catalogamos, financiamos e implementamos las nuevas aplicaciones artísticas. Son una posibilidad de acercamiento cultural y artístico a la población, entregando difusión, pudiendo ser registro de algún patrimonio, entre muchas otras posibilidades que se le podría dar al arte. Pero debemos recordar que la nueva categoría involucra a la tecnología, por lo que sería interesante dentro de los planes de fomento cultural incluir ésta plataforma, la tecnología, como nuevo ámbito artístico musical a desarrollar.

## *El No-Público*

En Francia, en 1968, un grupo de directores de teatro se reúne a firmar un tratado que define la existencia de dos tipos de público: quienes cuentan con el acceso y quiénes no.<sup>9</sup>

Las obras de arte fueron hechas no para que todos tengan acceso. El arte fue creado en base a una marginación. Existe un grupo el cual no tiene acceso al arte, grupo marginado por su condición económica y social. Hay quienes están destinados a culturizarse y quiénes no. Frente a esto es que nace el concepto de 'No-público', personas las cuales no cuentan con acceso al arte, o si lo cuentan, no tienen la inducción necesaria para poder entender el arte.

La noción de No-público. Ésta surge durante los acontecimientos de mayo de 1968, cuando cuarenta directores de teatro, reunidos por Roger Planchon, firman la Declaración de Villeurbanne, en la ciudad francesa del mismo nombre. Para gran parte de ellos, la acción cultural era percibida por la población como el conjunto de dispositivos destinados a transmitir la cultura de un público privilegiado. Los espectadores beneficiados eran, finalmente, los que poseían los medios objetivos para cultivarse: las clases

---

<sup>9</sup> Visión de no-público. Determinación de quienes tienen acceso a las artes y cultura. *Proyectos en Artes y Cultura. Criterios y estrategias para su formulación*. Vera, Silva. 2010.

superiores y la fracción más instruida de la clase media. Francis Jeanson planteaba que “Por un lado está el público, nuestro público, y poco importa si es actual o potencial. Por otro lado, existe un no-público, una inmensidad humana compuesta por todos los que aún no tienen acceso, ni ninguna posibilidad de acceder próximamente al fenómeno... (Vera, Silva. 2010 p.89)

Una de las problemáticas planteadas es el acceso al arte y cultura y si es que las nuevas aplicaciones permiten la democratización cultural.

El montaje y existencia de obras en aplicaciones saca un poco de lugar este concepto de no-público. La presencia de dispositivos móviles en la mayoría de los chilenos permite la democratización de cultura, a través de una nueva plataforma. Aquellos que estaban destinados a no ser partícipes tienen un punto de inflexión en donde pueden adentrarse a la cultura y al arte a través de una plataforma.

Para poder aportar de mejor manera a la mayor difusión de arte es que es necesario saber cuáles son los tipos de público a los que van dirigidas. No todas las obras permiten la misma interacción y no todos los participantes pretenden tener la misma interacción. Es por eso que a través de esta investigación se plantea las modificaciones que tendría el espectador y cómo se aventura en la participación, en ser un usuario.

### *7.1.3 De espectador a usuario: nuestra participación define como se desarrolla la obra.*

Se inviste también al espectador o espectadores como eje y fundamento de la experiencia artística, incorporándolos al proceso de una construcción representativa y desencadenando unos determinados procesos de percepción e interpretación. Los objetos no sólo están en contacto con el cuerpo, sino que forman parte de la historia del cuerpo porque el sujeto hace uso de ellos y en esa función los incorpora como mediadores de comunicación, de conocimiento y de incorporación de experiencias (Molina, s.f. p.12)

La participación se vuelve indiscutible a través de los dispositivos móviles. Al interactuar con un dispositivo estamos siendo usuarios del mismo, como declara Morillo (s.f). El espectador ahora también es responsable de la obra, interactuando y volviendo a la tercera virtud que permiten éste tipo de dispositivos.

Conociendo los nuevos grupos de usuarios (definidos anteriormente) es que se puede dirigir el proyecto de aplicaciones artísticas. Se puede explorar la interacción entre aplicaciones y usuarios dependiendo de diversos factores, desde describir que sucede con el anterior concepto de “No-público” y además, sirve como referencia para futuras investigaciones.

Para poder definir la interacción es que se utilizara la misma aplicación Biophilia (2011) bajo las mismas bases de creación y descubrimiento, pero no aplicado como un plan educacional, sino que desde un punto de vista artístico enfocado en el usuario. Si la participación tiene alguna significancia dentro de la apreciación artística y si la creación colectiva es posible a través de éstos medios.

#### *7.1.4 Arte comunitario*

El origen de este tipo de arte es bastante incierto. Se manejan datos que ofrecen la partida de este arte en Estados Unidos y Gran Bretaña. Otros hablan del diverso impacto que tiene el arte comunitario en las comunidades hispanoamericanas, que difieren de lo que ocurre en los países antes mencionados. Sin embargo, a pesar de no tener claro qué país fue el que inició con esta rama, si se difiere que en distintos países, hubo un desarrollo del proceso de arte comunitario. (Nardone, 2010).

El principio del arte comunitario establecido en los 70' fue la democratización de la cultura.

El origen estuvo dado en un movimiento de arte en la comunidad, a través del cual artistas con inquietudes sociales se acercaban a las comunidades marginadas para llevar sus proyectos artísticos; de esta forma se distanciaban de un ambiente artístico establecido (Suess, 2006) (Nardone, 2010, p.53).

Como primera idea dentro del arte comunitario se plantea sacar las obras de arte de las galerías y acercarlas a la gente. Aquellos que no estaban favorecidos por contextos socioculturales ahora podían tener acceso ya que el artista hace las obras parte del entorno del espectador. El arte es considerada una herramienta de cambio social y los artistas renunciando a su status selectivo, crean obras capaces de satisfacer las necesidades del grupo al cual iban direccionadas las obras. Las obras de arte son acercadas hacia la comunidad, visión que cambia una década después en los años 80', como explica Nardone (2010), en donde la comunidad busca hacerse parte del trabajo, llegando a desarrollar de manera autónoma obras de arte. La figura del artista se ve modificada, aportando ya no solo desde el llevar una idea artística, sino que de gestionar la producción de la misma.

La participación de la comunidad no hace artistas a aquellos que interactúan con la creación de la obra; sino que los hace partícipes de la misma. Aquel que antes creaba una obra para la contemplación, hoy trabaja desde el punto de vista de la organización y producción de la obra. Si bien la imagen de artista suele cambiar, también se cuestiona si es realmente necesario en las comunidades. (Nardone, 2010)

El arte comunitario se puede entender como una contraposición a las bellas artes, enseñado en academias, que hacen parte al individualismo y los lugares

exclusivos para contemplar una obra. (Nardone, 2010). Es arte que está pensado para una comunidad y cómo esta logra integrarlo a su vida cotidiana.

Las obras artísticas comunitarias deben cumplir con ciertas características que estipulan cuando la obra tiene un sentido dentro de la comunidad.

Para Nardone (2010) estas características son:

1. Se focaliza en grupos específicos, en sus necesidades y preferencias; además,
2. Puede alcanzar a personas con poca afinidad a centros culturales estandarizados (como escuelas de música o teatros); por otra parte,
3. Además de involucrar a estas personas en actividades artísticas, colabora en el desarrollo progresivo de sus habilidades artísticas.(Nardone, 2010, p.60)

*7.1.5 Arte digital; ¿ Se pueden mantener los mismos principios del arte comunitario?*

La producción de aplicaciones musicales tiene diversos desafíos. Primero, que cumpla con las condiciones para ser catalogada como una obra digital. Además, que encuentre una utilidad social dentro de la globalización en la que estamos

viviendo, diferenciada de la globalización económica, y como último desafío, debe plantearse una utilidad social, ya que la aplicación está sometida dentro de diversos grupos sociales, los que tienen acceso a éste tipo de medios.

Al ser aplicaciones para dispositivos móviles, están siendo obras de arte desarrolladas para grupos específicos. Aquellos que cuentan con los dispositivos están habilitados para poder explorar las aplicaciones. La globalización hace que las ansias por nuevas tecnologías sean más grandes que la utilidad que se busca dar a un dispositivo (Pastoriza, 2011) sin embargo, dentro de éste contexto, día a día son más los usuarios que interactúan con tecnología para obtener presentaciones artísticas. Según la revista online “Tv&señal”, cerca del 30% de la industria musical obtiene ganancias a través del streaming. (TV&SEÑAL, s.f.) Podemos inferir en base a eso que la interacción con dispositivos aumenta de manera considerable y además aquellos que navegan, saben y buscan un contenido en específico. De manera inicial en el streaming se ajusta a las necesidades de quienes quieren interactuar. Por parte del arte digital ocurre el mismo fenómeno: Si pensamos en el trabajo y desarrollo en la música, el ejemplo de la cantante islandesa Björk con *Biophilia* podemos obtener que el usuario y partícipe de la obra busca la experiencia musical debido a sus intereses. Los interesados son aquellos que gustan de la música de la cantante y además son aquellos que buscan desarrollar su plan educacional.

Como segunda característica tiene poder alcanzar a aquellas personas que tienen poca afinidad con centros culturales estandarizados. Las aplicaciones cuentan con la característica de que, al estar disponible para dispositivos móviles, permite dar un paso hacia la experimentación sin la necesidad de someterse ante dichos espacios culturales. Crear aplicaciones para dispositivos que hoy están al acceso de una gran cantidad de posibles usuarios permite hacer además de esto, un arte colectivo.

“Además es el rol del artista involucrar al individuo o grupo en el proceso de arte, despertando en el individuo algo sobre su ser individual y/o colectivo.”(Nardone, 2010, p.61).

El participante de la obra al verse involucrado puede comenzar con el proceso participativo. El iniciar el proceso creativo no hace artista al usuario en si, pero si lo hace vivir la experiencia y ser parte de ella para el complemento de la obra. (bellido, s.f.) La sumatoria de experiencias puede iniciar el proceso colectivo de las obras de arte digital.

Alonso (2004) Postula que la globalización causa individualismo debido al enfoque económico en el cual vivimos actualmente. Si bien no logramos desprendernos de un porcentaje de dicha clasificación, si podemos desapegarnos en parte para la creación artística.

Dentro del plan educacional de la islandesa Björk (2011) es que se contemplan

actividades colectivas para el desarrollo de la obra. Se pueden ejecutar en colectivo tanto como en individual, y en ambos casos existe exploración, en donde nuestra plataforma de utilización es individualista pero el desarrollo de la tecnología permite actuar de manera colectiva.

Nuestro enfoque económico de Alonso (2004) puede ser contrapuesto en un entorno globalizado cultural. La interacción humana, permite cambios significativos en cómo nos vemos afectados por la globalización y cómo podría resultar ser un suceso provechoso para la cultura y las artes. Generar una inclusión social de aquellos que han sido excluidos por la globalización y sus efectos económicos puede ser el inicio de un gran trabajo que acerca los usuarios a la cultura y las artes, especialmente a la música, teniendo una constante transformación sobre cómo disfrutamos de ella. (Equipo Observatorio tercer Sector de Bizkaia, 2012)

“Finalmente, es muy importante dejar claro que cualquier proyecto que pretenda favorecer la inclusión social de las personas ha de tener necesariamente una orientación transformadora.” (Equipo Observatorio tercer Sector de Bizkaia, 2012, p.21)

### 7.1.6 El rol del productor musical: Una nueva visión frente a la globalización.

Leo Leoni, productor musical e ingeniero en sonido, publica un artículo en la página *industria musical (2014)* en donde deja en evidencia que la función que tiene un productor musical dentro de la obra es grabar, registrar, mezclar y masterizar la obra musical. Todo es en referencia a una función más bien de un ingeniero en sonido, pero que además cuenta con el conocimiento del artista, la obra y puede componer y co-producir generando nuevos resultados. Las funciones a desempeñar tienen que ver con el manejo y uso de programas y maquinaria para realizar un registro de audio que posteriormente será escuchado a través de diversos medios.

Arena (2008) define que para interpretar al productor musical, contamos con tres ámbitos que son de su especialidad. Primero, trabaja desde un punto de vista de *Creación*, ya que compone, hace arreglos, cambia armonías, entre otros. Su trabajo consta del enriquecimiento musical de una obra. Por otra parte, para poder realizar la obra, se necesita que el productor maneje desde la *coordinación*. Es el encargado de la llegada de los músicos, de contratar el espacio para grabar, de fijar los ensayos. El trabajo de preparación y de grabación está encargado a él. Toda grabación pasa por el análisis de una persona especializada que busque sacar al máximo las cualidades de la obra. Desde este punto de vista, el productor

juega un rol importante como *crítico*, el cual construye en base al análisis del trabajo logrado. Los procesos mencionados por Leo Leoni siguen cumpliéndose acá, ya que para la formación de un trabajo musical, se necesita también de tres actores: Músico, Ingeniero y productor Musical. (Arena, 2008)

La aparición de nuevas tecnologías al alcance de todos comienzan a alterar las visiones del nuevo productor musical. La globalización y el libre mercado permiten tecnología al alcance de todas las comunidades. (Romero, Vera-Colina. 2012) Los nuevos productores musicales presentan diversos desafíos. Las que antes eran máquinas especializadas para ingenieros, hoy se vuelven controlables desde una computadora. El rol indispensable del productor musical, mencionado por Leo Leoni (2014) no es tan fundamental para un artista que tiene conocimientos sobre tecnología y computadores, tal como lo menciona Arena (2008), en donde el puede grabar y mezclar y editar sus propias piezas musicales. La diferencia, como lo menciona Arena (2008) radica en la parte creativa, organizacional y crítica que tiene un productor dentro de la obra. La inminente actualización de los sistemas debido a la tecnología implica una actualización dentro de los trabajos posibles de un productor musical.

La Universidad Academia de Humanismo Cristiano (UAHC) desarrolla actualmente la carrera de producción musical en donde aparecen los nuevos enfoques del productor musical actual (2017). Además, de estar presente en el proceso de grabación, gestionar espectáculos en vivo y aportar desde un punto de vista

creativo, la UAHC agrega dos posturas nuevas dentro de la imagen entregada por Arena (2008) para el concepto de productor musical.

Estos nuevos planteamientos son:

- Establecer vínculos desde su especialidad, con proyectos artísticos y culturales que desarrollan sus objetivos a través del dialogo multidisciplinar.
- Desarrollar investigación en su campo disciplinar como en áreas de conocimiento afines (UAHC, 2017).

La globalización trajo consigo el desarrollo tecnológico (Romero, Vera-Colina, 2012) en donde todo el mundo tiene acceso a dispositivos tecnológicos. La producción musical debe actualizarse, vinculándose desde su especialidad en proyectos artísticos y culturales (UAHC, 2017). Las posibilidades de un productor musical se amplían al poder trabajar dentro de diversos medios como lo es la tecnología. El nuevo enfoque, que integra tecnología y además, otras artes, abre posibilidades, como entidades encargadas de desarrollar nuevas maneras creativas de apreciar la música, posibilitando a la experiencia musical no sólo como la apreciación auditiva, también la explotación y participación dentro de la obra.

Además, el desarrollo tecnológico permite desarrollar las tres áreas que permiten interpretar a un productor (Arena, 2008). Desde la Creación, en donde además de

plantear ideas musicales también se pueden plantear aplicaciones: desarrollo de nuevas realidades a partir de la música (Realidad Virtual). La capacidad coordinadora sigue esta vigente: no solo se aplica a la grabación y ensayos, sino que se amplía a la de los nuevos participantes dentro de una obra digital. Programadores, se fija para que plataforma será desarrollada, bajo qué conceptos se trabajará. Un aumento dentro de las capacidades dentro de la coordinación.

El pensamiento crítico respecto de la obra es donde más podría enriquecerse la relación del productor musical. Puesto que ya no sólo va a actuar con audiciones, como lo pudo haber hecho George Harris con los Beatles (Arena, 2008).

Los productores musicales pueden jugar un rol de co-creadores de un nuevo estilo musical, a raíz de la experiencia de la misma. Biophilia (2011) se presenta como un plan educacional, que permite explorar la música de una manera antes no desarrollada. El productor musical juega el rol de encargado de gestionar este tipo de ideas, pudiendo así potenciar experiencias artísticas en un mundo globalizado, que hoy permite que diversas culturas y aprendizajes puedan ser adquiridos por otras culturas. (Figueroa, 2006)

Ser partícipe de una nueva categoría musical puede tener repercusión entre quienes serán nuestros futuros oyentes de la música, debido a la creación de una nueva experiencia musical. Becerra-Schmidt (1998) establece que la globalización

musical consciente tiene una repercusión en nuestra futura escucha de estilos y formas musicales.

Los elementos y conjuntos de expresiones musicales de origen multicultural le alcanzarán así con distintos grados de motivación, concentración y eficacia. De acuerdo con la estructura misma de las expresiones y su relación con experiencias anteriores del niño, este desarrollará expectativas sobre la continuidad de lo que escucha. Regulará posteriormente su interés, según la novedad, la posibilidad de incorporación de expresiones nuevas a su bagaje de intelección y expresión personal. (Becerra-Schmidt, 1998, p. 68)

Como sumatoria a lo planteado por Becerra-Schmidt (1998), Björk junto con su plan educacional Biophilia (2011) dirigido a niños de 10 a 12 años, en su fase experimental, el proyecto interviene positivamente dentro de la eficacia y la apreciación artística (Becerra-Schmidt, 1998). El productor musical finalmente tiene incidencia dentro de las futuras escuchas musicales, abriendo paso a una nueva categorización musical, aportando desde la globalización, para la creación de una nueva experiencia musical, como lo es Biophilia.

## **8. Marco Metodológico**

### *8.1.1 Tipo de investigación: Cualitativa*

La característica de esta investigación es justamente no probar teorías ni hipótesis. Tiene como finalidad entregar datos descriptivos, que podrían ser de gran relevancia para futuras investigaciones. Como aclaran Rodríguez, Gil y García (1996), los investigadores deben estudiar la realidad en su contexto natural, tal y como sucede.

La investigación cualitativa reúne características propias, que definen como se realiza y como se interpretan los datos.

“El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones” (Rodríguez, Gil, García, 1996, p.33)

“No suele probar teorías o hipótesis: es, más bien, un método de generar teorías e hipótesis.” (López, 2002, p.169).

Reuniendo la información entregada por López (2002), y adhiriendo el importante contenido dado por Rodríguez, Gil y García (1996), es que al ser una investigación que fomenta la recolección de información para un futuro cuestionamiento, la manera de realizarlo será lo más neutral posible, dejando de lado creencias o suposiciones personales para entregar de manera óptima la información.

La entrega de datos importantes puede favorecer al desarrollo de cuestionamientos sobre el tema, además de plantear a las aplicaciones móviles como una nueva posibilidad para la música, ampliando el horizonte de trabajo que podrí atender un productor musical, al contemplar nuevas tecnologías como parte del proceso artístico.

Para poder captar la información de manera más óptima, es que se trabajará bajo el paradigma fenomenológico.

La fenomenología surgió como una necesidad de explicar la naturaleza de las cosas (fenómenos). Los primeros pensadores trataron de definir si era un método o una filosofía, dado que lejos de ser una secuencia de pasos, es un nuevo paradigma que observa y explica la ciencia para conocerla exactamente y, de esta forma, encontrar la verdad de los fenómenos (Trejo, 2012, p.98).

Planteando a las aplicaciones musicales como un nuevo universo por explicar, los fenómenos no son conocidos para nosotros. Incluso, algunos usuarios desconocen la existencia de éstas aplicaciones, y así observar el comportamiento y la significancia que tiene el conocer algo nuevo.

La investigación fenomenológica es la exploración del significado del ser humano. En otras palabras: qué es ser en el mundo, qué quiere decir ser

hombre, mujer o niño, en el conjunto de su mundo de la vida, de su entorno socio-cultural (Rodríguez, Gil, García, 1996, p.42).

Explicando los hechos, como menciona Trejo (2012), se entenderá también lo que significa para cada uno conocer este nuevo mundo. Las diferentes interpretaciones suman como información, en donde todas las visiones son importantes, aunque estas se contrapongan (Rodríguez, Gil, García, 1996).

### *8.1.2 Sujetos*

Los sujetos seleccionados deben cumplir con dos características fundamentales. Una de ellas, es que sea usuario activo de dispositivos móviles. Su rango etario está determinado por el uso que le dan a éstas mismas. La concentración de usuarios de dispositivos móviles que más utilizan los dispositivos para diversas actividades relacionadas con la música, según la Subtel, son los que se sitúan entre los 18 a 29 años. (Subtel, 2016). Como segunda característica, es importante que exista alguna relación entre la música y los sujetos. Puede ser un auditor, creador, investigador, o músico. Así, es posible tener un universo en común, el cual sirve para describir cuál es el fenómeno que ocurre al utilizar las aplicaciones.

### 8.1.3 Técnicas de recolección

Para la recolección de datos se utilizará la técnica de entrevista semiestructurada. Es de suma importancia manejar las entrevistas de esta manera ya que así se puede mantener un orden y un determinado ritmo para lograr recopilar la información de manera eficaz.

Es importante que el entrevistador conozca sobre los temas y la información a cuestionar. Gracias al manejo de la información es que puede tomar datos importantes o direccionar la entrevista de manera relevante para el registro de la exposición. Rodríguez, Gil y García (1996) describen el manejo que se debe tener con la información para así optimizar la entrevista, lo que se utilizará como referencia para esta investigación.

Su preparación requiere cierta experiencia, habilidad y tacto para saber buscar *aquello* que desea ser conocido; focalizar progresivamente el interrogatorio hacia cuestiones cada vez más precisas (a veces se necesitan varias entrevistas para ello) y ayudar a que el entrevistado se exprese y aclare pero sin sugerir respuestas” (Rodríguez, Gil, García, 1996, p.168)

El hecho de que sean semiestructuradas y no estructuradas es que permiten hacer otras preguntas para direccionar la entrevista de tal manera que se logre

obtener mayor información. No todas las preguntas están determinadas. (Hernández, Fernández, Baptista; 2010). Este tipo de preguntas permite entender de mejor manera la información que otros entregan, ya que no busca contrastar una idea, sino mas bien, acercarse a las ideas de los otros. (Rodríguez, Gil, García. 1996)

#### *8.1.4 Técnica de análisis*

El análisis de la información se llevara mediante el análisis de contenidos. Es importante dar una segunda lectura a las entrevistas y a todo material que quede registrado, en donde las ideas expresadas en la información es la importante para desarrollar el análisis.

“Con esta técnica no es el estilo del texto lo que se pretende analizar, sino las ideas expresadas en él, siendo el significado de las palabras, temas o frases lo que intenta cuantificarse.” (López, 2002. p.173).

## **9. Categorías y subcategorías de análisis**

Para la realización del análisis se dividió la información en categorías y subcategorías. Las categorías están organizadas de acuerdo a los puntos principales planteados en la investigación. La primera categoría aborda la explicación y el fundamento para que una obra digital sea considerada como tal. En la segunda categoría, la información que se quiere organizar tiene relación con la conexión vía streaming y el consumo de internet para reproducir música. Si este es un puente en donde se rompa la categoría de “no público”.

La globalización enmarca la tercera categoría, en donde la información se organiza en torno a los dispositivos con los que contamos y cómo estos permiten un intercambio cultural.

La cuarta categoría perteneciente al arte comunitario busca dar espacio a la importancia que tiene dentro de la comunidad el contar con arte. Describir si es posible al sacar la obra de arte del museo que esta llegue a más usuarios.

Dentro de la categoría de producción musical se organizan todas las ideas que tengan relación con los avances técnicos, tecnológicos y artísticos que presentan un nuevo desafío para el productor musical, transformándose en una figura más versátil dentro de la creación artística.

A continuación, un cuadro explicativo en donde viene categorizado por nombre, su sub categoría y una pequeña definición que explica la organización de las categorías.

Categorías	Subcategorías	Definición
Obra Digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacialización, ingravidez e interactividad (Bellido, s.f.)</li> </ul>	<p>Tres requisitos fundamentales para cumplir con el fundamento de obra digital.</p>
Internet /streaming	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consumo de internet en dispositivos móviles</li> <li>- No público</li> </ul>	<p>En que plataformas se invierte la conexión móvil al escuchar música.</p> <p>Grupo socialmente marginado al arte. (verasilva, 2010) Las aplicaciones como rompimiento de este ciclo.</p>

Globalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contribuye a la globalización cultural el intercambio de datos</li> <li>- Planes actuales de telefonía y los dispositivos (globalización tecnológica)</li> </ul>	<p>A través del internet crear redes artísticas culturales internacionales.</p> <p>Los mercados actuales permiten mejores tecnologías a menores costos.</p>
Arte comunitario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sacar la obra de arte del museo</li> <li>-</li> <li>-</li> <li>- Uso del streaming</li> </ul>	<p>Acercar el arte a las comunidades y grupos con menos acceso</p> <p>La conexión streaming es utilizada para el arte comunitario.</p>
Producción Musical	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuevas aristas para la producción</li> </ul>	<p>Nuevos desafíos que presenta la tecnología para la producción musical</p>

## **9.1 Análisis de datos obtenidos**

Análisis de las entrevistas realizadas a tres usuarios de dispositivos móviles, uno con conocimientos teóricos musicales (S1), una persona que es un auditor de música (S2) y por último, un autodidacta musical con conocimientos en redes (S3).

### *9.1.1 Obra digital*

Dentro de la primera categoría se aborda lo que significa una obra digital. Una obra digital debe cumplir con tres requisitos fundamentales: la espacialización, que es la capacidad de crear espacios en entornos digitales. La segunda característica, es la ingravidez, capacidad de no necesitar un espacio físico para representar la obra, y por último, la interactividad, que permite al usuario relacionarse con la obra, Anteriormente planteado por Bellido (s.f.).

Para el primer usuario de dispositivos (S1), una experiencia musical se escribe como:

*...Es como pa mi una experiencia musical, es cuando yo voy y me sorprendo o supero las expectativas, porque nunca se cumplen; pero digo eso que no creía o no pensaba o no sabía como se vivía hasta que escuché lo que tenía que escuchar.(S1, P4)*

El segundo usuario (S2) describe el proceso como:

*...¿Cómo una experiencia musical? Yo pienso que tiene que ver un poco con bueno, creo que en mi vida he vivido muchas experiencias musicales que se relacionan más como con ehm...no sé po, ir a conciertos, escuchar música en vivo, hacer música, reproducir música, pero también pienso que las experiencias musicales eh... (pausa), como que hay nuevas tecnologías que... que a uno le permiten tener experiencias musicales más basadas también un poco como en las sensaciones, más que solo escuchar algo y que tiene que ver no se po, con cosas visuales además, como la fusión de lo visual musical. Eso pienso que puede ser una experiencia musical, como, no solamente en el sentido clásico como escuchar música sino que también una experiencia musical puede ser grabar música, reproducir música, o sea desde uno mismo. No como reproducir en el reproductor sino que, (risas) en el fondo como crear música a partir de no sé po, aparatos digitales que no tengan que ver solamente con la guitarra o la batería.(S2, P10)*

Para el usuario que además posee conocimientos en redes, expresa lo siguiente respecto de una experiencia musical:

*...Una experiencia musical, tiene ya, aparte de todo lo que el, el artista va de su performance, tiene que ver mucho con el carisma de aquella persona que tiene la persona que está interpretando aquella composición.(S3, P4).*

*...Así como que el weón se da la paja como de mirar a todos los espectadores, y que te mire a ti, sentir que el weón te mira es bacán po...*

*Cachai? Porque tu decí 'oh el weón me vio!' al final eso es lo que uno quiere (P6, S3)*

Los tres sujetos comentan que la experiencia musical se relaciona directamente a nuevas sensaciones. Han sido puestas sobre la mesa dos visiones sobre cómo se enfrenta a esta experiencia: lo que significa la experiencia en vivo y cómo se relaciona ésta con la tecnología.

Posterior a la utilización de la aplicación Biophilia, es que se pregunta si la experiencia antes descrita tiene que ver con la plataforma y si esta es atrayente desde el punto de vista del usuario.

Para el sujeto dos, la experiencia vivida hace referencia a otra obra de arte que cumple con los tres requisitos descritos por bellido (s.f.). En base a esto, es que se relaciona la aplicación como una muestra de exposición artística.

*...porque bueno, primero que todo...oh no sé si puedo decir esto. Lo que pasa es que a mi Björk me gusta mucho. Igual yo conocía como un poco su trabajo y una vez fui a (pausa) un museo interactivo acá en Santiago y había como una especie de plataforma que no se si ella realmente como que dio origen a esa plataforma pero era como una especie de plato o una especie como de mesón muy táctil, que uno podía poner como cubos y los iba dando vuelta y se iban relacionando con otros cubos y se iba generando música así muy entretenida. Entonces, como la experiencia que tuve a través del celular fue muy similar a esa, y me gustó demasiado. porque era muy sensorial; porque podía ver cosas podía como igual tocar cosas,*

*como que sí, lo puedo relacionar directamente con una experiencia musical. Y me agradó mucho además porque la música de ella me gusta mucho y fue muy agradable para mi oído y además ver las cosas que sucedían era muy (pausa) muy bonito. Entonces sí, lo puedo relacionar con una experiencia musical lo que viví mediante la aplicación. (S2, P39).*

El sujeto uno explica su experiencia como un primer encuentro con la tecnología y la música, en donde para él resulta fácil el interactuar debido al conocimiento y uso de dispositivos.

*...Del momento que tu empiezas... del momento que uno comienza sin saber nada de música y pesca una pantalla y esa pantalla te permite no se po, hacer un par de notas, te permite experimentar si hago un cambio de aquí a acá...eso ya es comenzar a meterse en la música. Por lo tanto podríamos relacionar eso a que es una experiencia sí o sí, cachai? Sabiendo o no del tema, si se sabe o no de música. (S1, P55)*

Ambos sujetos (S1 Y S2) además de ser usuarios de tecnología, han experimentado diversas maneras de expresión artística que utiliza medios tecnológicos, por lo que la interacción entre el dispositivo y el usuario se hizo de mejor manera, lo que favoreció a que se desarrollaran de manera óptimas las categorías de una obra digital (Bellido, s.f.).

Para el Sujeto tres no fue posible conectar la descripción de experiencia musical con lo vivido en la aplicación.

*... Yo pienso que una aplicación para que de una buena experiencia musical tiene que ser lo más fácil posible para el usuario y lo más básica. Porque hay que ir aprendiendo desde lo más básico a lo más avanzado, Entonces, a mucha gente le da miedo meterse en el tema porque no sabe usar las aplicaciones, entonces dicen 'ah pa que las voy a instalar si no tengo idea como ocuparla'. O la mala experiencia que ha tenido con otras...(S3, P32)*

Para el Sujeto tres, es de suma importancia tener conocimiento acerca de la plataforma a ocupar. Al no saber cuales son nuestras opciones, hace que no participemos de manera activa frente a la aplicación. Es de tener en conocimiento de que existen usuarios que para poder disfrutar de una obra digital necesitan guías o referencias acerca de la utilización, debido a lo que describe el sujeto tres, es posible no saber cómo se utiliza o haber tenido malas experiencias previas. Frente a eso, el saber explicar cómo se utilizan los recursos tecnológicos, contribuyen al desarrollo de la obra, punto fundamental para que se cumplan los tres principios de bellido (s.f.).

Además de cumplir con las características tecnológicas, es importante saber si los usuarios, desde sus distintos puntos de vista sienten que tienen relación con la música a través de las aplicaciones. El sujeto tres define una experiencia musical

como la sensación frente a un artista, en donde existe una retroalimentación continua y en caso de haber un contacto mucho más personal, mayor interacción se logra incorporar dentro de nuestro concepto de experiencia. Respecto de las aplicaciones, cree que la interacción ocurre, pero aquellos que cuentan con más conocimientos en el tema tendrán un mejor manejo de la plataforma.

*... yo creo que sí, yo pienso que sí. Para algunas personas esta aplicación les va a servir mucho, depende del nivel en que estén ellos no más. ( S3, P36)*

Sin embargo, para los sujetos uno y dos, la experiencia si resultó ser una interacción con la música. En ambos casos, se sintieron parte de la obra, no solo limitándose a que les va a ser útil según el nivel de conocimiento que tengan al respecto, sino que experimentando en todo momento. Ambos nombran la participación como la creación sonora, y no desde la creación de un sonido, sino desde la organización de melodías que les permite la actividad participativa.

*...yo creo que hay una interacción porque mira, por eso te decía. Si yo no supiera nada de música, tu podí en esa aplicación, en la de Björk, tu podí armar y desarmar una canción de ella y hacer una nueva. Y eso ya es hacer música, eso ya es estar experimentando con música. (S1, P59)*

*...Sí, me sentí interactuando con la música, la podía ir modificando, la podía ir...(pausa) igual bueno, igual uno siempre puede interactuar con la música, de momento que uno le baja le sube, le vas cambiando como los no sé po, el bajo, o no se po, detener, pausar, igual eso es interacción, pero directamente con la aplicación sipo. Siento que, además igual tenía como este, estos mismos elementos que era como detenerla, pararla, pero también uno podía ir jugando con la aplicación y sentí que igual podía yo, sentí en el momento que uno igual podía crear también la música no, así como...intervenirla. (S2, P45)*

El concepto de arte digital (Bellido, s.f.) y tecnología necesitan tener un predecesor antes de poder ser abordados como una experiencia musical. Los sujetos uno y dos pudieron interactuar sin problema, pero además, lograron sentir que estaban en una experiencia musical, interactuando con el medio.

Para el sujeto tres, quien describe una experiencia musical como un espectáculo en vivo no existió la misma interacción. Uno de las causales puede ser a la poca interacción con espectáculos musicales poco convencionales de acuerdo a lo descrito por el, y que tienen más relación con una performance a que lo que describe el, como un recital. Sin embargo, al entregar información de que es necesario un guía o referente, se puede modificar en futuras aplicaciones, el contar con una referencia para aquellos que no han tenido un previo acercamiento al arte a través de la tecnología.

### ***9.1.2 Internet/streaming***

Una de las características que presenta el internet es la conexión entre un dispositivo con diversos sitios web a través de streaming para la reproducción de música y videos musicales como lo es por ejemplo, Youtube. Un primer acercamiento hacia los recursos tecnológicos son el consumo de música a través de las nuevas plataformas. En este caso, los tres usuarios comparten la conexión vía streaming, descargando temporalmente datos que necesitan ser usados, o como fue planteado por García (2013) “El streaming es descargar un archivo que no tiene ni principio ni final”.

#### *Consumo de internet en dispositivos móviles*

El sujeto uno expresa que ha utilizado el internet para casi todo últimamente, siendo preferentemente el contenido vía streaming para la reproducción de espectáculos musicales.

*...O sea es una cuestión que tiene...tiene un peligro lógicamente, el quedarte en este ambiente solo pero...pero creo que gracias a la música o a estas tecnologías en realidad, uno puede aprovechar todo lo nuevo y vivir experiencias grupales o solo, increíbles. (S1, P18)*

Para el sujeto dos, la utilización de internet es necesaria para la reproducción de música en todo momento, ya sea de manera directa o que el internet sea usado de manera que en caso de no tener internet, se reproducirá música. Utiliza datos para reproducir música a través de Spotify pero si no se cuenta con una conexión, siempre transporta música descargada con anterioridad a los dispositivos. En el momento la conexión puede no ser necesaria, pero para todos los recursos se usa internet. Tal como describe el sujeto uno, la conexión a internet se vuelve una gran experiencia, en donde se logra obtener la mayor cantidad de datos posibles.

*...Igual descargo música pero no es tanta. Como escucho música que he descargado cuando no tengo como internet para conectarme spotify o igual de repente voy así en el celular y voy viendo los videos porque me gustan mucho los videos musicales, como que...soy de esa generación (S2, P26)*

El sujeto tres reafirma la necesidad de estar conectados para la reproducción de una canción. Al estar en la búsqueda de contenido, la existencia de internet permite buscar la información certera a la cual se busca llegar. La herramienta de búsqueda para música, ya sea para reproducir una antigua canción o descubrir artistas nuevos, es el internet.

*...Sí, YouTube principalmente. Cuando busco un tema así como que me recuerda una emoción bien bacán, veo el video. (S3, P22)*

La conexión a internet es necesaria para poder acceder a contenido musical. De diversas maneras, los tres usuarios han encontrado en este tipo de conexión una apertura a la búsqueda de contenido musical.

Los usuarios reconocen además utilizar internet para la escucha. Si bien, no utilizan la misma aplicación ni el mismo tipo de programa, si funcionan todos de la misma manera. La diferencia de sus programas tiene relación directa con el tipo de dispositivo móvil con el que ellos cuentan, según su fabricación y sistema operativo (iOs, Android, Windows, etc).

Dichas aplicaciones son Spotify y iMusic, aplicaciones para dispositivos móviles y también de escritorio que permiten escuchar contenido vía streaming.

*...no, hay una aplicación que pago, que es iMusic... (S1, P73)*

*...Mira uso...por ejemplo uso spotify (S2, P24)*

*...Camino a la pega ida y vuelta, a través de spotify (S3, P42)*

El segundo trimestre del 2016 la cantidad de conexiones a través de internet móvil bordea los cuarenta millones. (Subtel, 2016). La encuesta realizada en el año 2016 sobre acceso y usos de internet realizado por la SUBTEL, ratifica que los jóvenes entre 16 a 29 años de edad son el tramo con mayor acceso a entretención a través de dispositivos móviles. (subtel, 2016). Los tres sujetos de entrevista

pertenecen a dicho grupo, representando así a la población que más consume dichos dispositivos.

Vera y Silva (2010) explican la existencia de un grupo el cual esta destinado a ser marginado del arte y la cultura. El acceso está determinado por características económicas y sociales, las cuales no permiten la entrada de nuevos estímulos e información. Los dispositivos móviles, utilizados como una fuente de información, pueden brindar mayor acceso a las personas. Los tres sujetos entrevistados reconocen utilizar dispositivos, además de contar con plan de datos. Si bien pertenecen a uno de los grupos que más consume dispositivos móviles y además la utiliza en tiempos de entretención (SUBTEL, 2016), una de las barreras que presenta este tipo de conexiones y dispositivos es la usabilidad. Tal y como menciona el Sujeto tres (P32), el modo de utilización de un dispositivo y aplicación determina que tan comprometidos nos sentimos con dicho artefacto. Entre más fácil sea su utilización, mayor será la interacción.

A pesar de que uno de los sujetos sintió que ese sitio del “no público” estaba marcado, siendo marginado al no conocer cómo se utiliza el dispositivo ni cuales son los pasos a seguir en la aplicación, los sujetos uno y dos sintieron una visión contraria a lo antes apreciado.

*...yo creo que hay una interacción porque mira, por eso te decía. Si yo no supiera nada de música, tu podí en esa aplicación, en la de*

*Björk, tu podí armar y desarmar una canción de ella y hacer una nueva (S1, P32)*

Lo que antes se planteaba como “No público” puede cambiar debido a las oportunidades tecnológicas que se presentan hoy. Ese círculo de donde no se tiene acceso se ve roto debido a al alza de planes y programas de consumo de dispositivos y conexiones móviles. Según los datos entregados por subtel (2016) de cada 100 habitantes, 84,1 tienen acceso a internet móvil. Al saber cómo interactuar ante las aplicaciones, es posible entender y relacionarse con la cultura de manera distinta. Si contáramos con una referencia mas clara para aquellos que no han tenido acercamientos anteriores a experiencias de este tipo, permitiríamos que los datos de internet y la conexión streaming se utilizara no solo en volver a ver los videos que se vio antes, como declara el sujeto tres, sino que se vayan explorando a través de los distintos tipos de conexiones, nuevas aplicaciones y nuevas experiencias musicales.

### ***9.1.3 Globalización***

#### *Contribución de la globalización en el intercambio de datos*

Debido a la globalización, hoy es posible encontrar una gran aldea mundial, en donde son posibles transacciones entre un país y otro (Morales, 2000). Los avances tecnológicos permiten que podamos ponernos al corriente con la cultura

de un país o músicos de otros lugares gracias a las diversas plataformas web existentes, como Youtube o Vimeo, nos permitan navegar por diverso contenido en video. Aunque exista una diferencia económica debido a la globalización, culturalmente pueden ocurrir dos fenómenos. Figueroa (2009) pone sobre la mesa la opción de que culturalmente sea una gran aldea mundial o que sea una comunidad global en donde se enriquezcan unas a otras gracias al intercambio de información. La música conforma parte del motor fundamental de la cultura para un país (CNCA, 2012). Hoy en día, es visible según la información entregada por los tres sujetos que la audición de música está presente durante varias horas al día. La manera de obtener información musical es a través de datos móviles. Las distintas aplicaciones proporcionan información necesaria para poder escuchar música recomendada desde diversos lugares del mundo.

*...Todo el día. No puedo no estar escuchando música, me pongo nerviosa cuando no escucho música. (S2, P49)*

Para el sujeto dos, la audición de música se realiza todo el día, y a través de diversos medios. Cuando tiene acceso a internet sino con contenido descargado con anterioridad. Por lo que la aproximación a contenido musical de otros países se hace de mayor facilidad.

*...Voy escuchando música y no se po, una vez a la semana me recomienda música y es muy parecida al estilo de música que yo escucho constantemente, entonces, me gusta mucho escucha música, siempre escucho. (S2, P51)*

Es posible verificar incluso que la aplicación permite acceder a información de la cual nosotros no contamos con nuestra esfera de búsqueda. Realiza búsqueda de contenido similar catalogación según nuestras preferencias antes escogidas. Lo mismo ocurre con otras aplicaciones, según indica el sujeto uno.

*...Pero lo que más estoy usando ahora es el streaming, iMusic. Es lo que me permite salir con mi celular escuchar cualquier disco que quiera de cualquier banda que este ahí pa yo ir a la u, ponte tú. No necesariamente lo tengo en mi teléfono... (S1, P62)*

La posibilidad de generar una gran cantidad de redes a través de este tipo de aplicaciones por internet permite generar una gran comunidad global en donde el intercambio de información musical se genera a través de dichas plataformas.

### *Globalización tecnológica*

Otra de las aristas de la globalización es que permite mayor acceso a la tecnología. Si bien Alonso (2004) plantea la desigualdad social que trae la globalización económica, si cabe resaltar que el acceso a artefactos tecnológicos se hace mayor en este tipo de relación. Por lo demás, Morales (2000) establece

que dicha relación económica es difícil de romper, por lo que es posible aprovechar todas las plataformas existentes en pro del arte.

El sujeto tres establece que ha utilizado diversos dispositivos, iOS, Android, Google y que con todos se puede establecer la misma relación.

*...Ah ya, que plataforma, ¡Sipo!. Está la de Google, Google Music, la de Apple, conozco la de Android, en esas tres he estado. Pero para mí la más completa es Spotify. (S3, P48)*

La globalización tecnológica permite que tengamos mayor acceso a dispositivos que antes tenían costos muy elevados. Por lo mismo, nuestro acceso a las plataformas ha sido mucho más fácil que antes. El sujeto tres establece que ha usado las tres y sin embargo, tiene una que considera como más completa según sus necesidades. A pesar de ser quien ha declarado que necesita un guía o referencia para lograr entender las aplicaciones que son más experimentales, es un usuario activo de dichos dispositivos, teniendo así mayor acceso a plataformas y por tanto, mayor intercambio musical. La tecnología permite que se genere la comunidad global en donde se intercambia información y además, las posibilidades tecnológicas permiten un mas fácil acceso a dichas aplicaciones y a algunas aún no utilizadas, como podría ser Biophilia para muchos usuarios de dispositivos móviles.

#### **9.1.4 Arte Comunitario**

El Arte comunitario nace como una contraposición a las bellas artes: sacando las obras de los lugares exclusivos de muestra para acercarlos a aquellos que no tienen comúnmente un acceso. Para Nardone (2010), las obras artísticas comunitarias deben cumplir con tres principios, que son los que contribuyen al desarrollo de una obra en comunidad. Es posible llegar a personas con poca afinidad a las artes, o poca afinidad hacia entornos artísticos convencionales y además, el hacerlos partícipe de una obra permite desarrollar sus aptitudes artísticas personales.

Los distintos sujetos retrataron cual sería una opción de experiencia musical virtual, antes de utilizar la aplicación “Biophilia”, en donde en el caso del primer sujeto, ejemplifica las tres características de una obra de arte comunitaria.

Respecto a su opinión de cómo generar una experiencia musical virtual, dijo lo siguiente:

*...Grabando una banda en 360° es una de las formas y transmitiendo en streaming. ¿Cómo? Hay una máquina que te permite transmitir con tu cámara DSLR si querí o ahora las tres sesenta, nosotros compramos una, transmitir por facetime, o sea por Facebook, por skype en vivo, a tiempo real (S1, P41)*

En la primera cita, podemos ver que el desarrollo hace referencia hacia lo que podríamos llamar como un 'grupo específico' según Nardone (2010). En este caso, sería todos aquellos que utilizan dispositivos móviles. Apuntamos a aquellos que quizás tienen poca afinidad con las artes.

*...El asunto es que otro tipo de experiencia musical virtual sería empezar a soltar esto del...(pausa) el elitismo digamos de un Oculus Rift. Que es una maquina maravillosa pero sumamente cara y pa eso tení el teléfono celular como una ventana a eso mismo. (S1, P43)*

La segunda cita, hace referencia a cómo la obra de arte puede ser alcanzada ahora desde lugares ajenos a los tradicionales de cómo se aprecia arte, debido a la existencia de dichos aparatos, acercando así un público que quizás antes no se acercaría a una obra artística. Es posible no asistir a un museo o un teatro para ver una obra; se puede tener un primer acercamiento a un teatro antes de ir. A través de dichas plataformas, se puede integrar a personas que no cuentan con dicha afinidad.

*...El streaming ya no está ligado a estos programas que tienen que pagar, a nada, está ligado a tu cuenta de Facebook. (S1, P49)*

Hoy, al ser las cuentas de Facebook posibilidad de todas las personas, nos permite tener a nuestro acceso material para crear obras digitales. Transmisiones streaming, posibilidades de video, de color, etc. Permite desarrollar habilidades artísticas a través de medios y además, mantener así un desarrollo progresivo, tal como ejemplifica Nardone (2010).

*...Igual yo creo que lo de la experiencia musical tiene mucho que ver como te conectas con otras personas también, entonces pienso que, no sé, me imagino, ya, así lo primero que se me viene a la mente es como por ejemplo no sé, alguien podría crear una lista de reproducción y esa lista de reproducción tendría que uno no sé, uno escucharla, no sé, un día jueves en la mañana, en un parque, cachai. Y eso podría ser como una experiencia musical compartida porque mucha gente lo va a hacer sin la necesidad de estar todos juntos o todos conectados, como que igual, podría ser eso...(S2, P30)*

La experiencia descrita por el sujeto dos también describe lo antes planteado por Nardone (2010), desde otro punto de vista, pero sigue siendo relacionado al uso de un dispositivo móvil, sin ser planteado así, ya que la pregunta fue descrita como una experiencia musical virtual.

Focaliza a grupos específicos, ya que se acercarían las personas interesadas en el proyecto, quizás son personas con poca afinidad a centros culturales estandarizados, y además es posible colaborar en el desarrollo progresivo de la

habilidad musical, ya sea desde crear un oyente participativo o comenzar a introducir interés por la música desde otro punto de vista.

La información brindada por el Sujeto tres es muy similar a la que dio el Sujeto uno. Si bien uno habla del desarrollo en 360°, la distancia hacia la realidad virtual es solo un paso. Además, ambos relatan la experiencia como un mundo posible de desarrollar en dispositivos móviles.

*...Virtual?... uhm, hoy en día yo creo que la tendencia va al VR, a la realidad Virtual, entonces yo creo que un buen recurso sería presentar algo novedoso. Y eso es lo que está saliendo ahora po, la novedad ahora es el VR, entonces yo creo que más adelante, los grandes artistas, para vender más van a poner sus principales temas en ese formato. (S3, P24)*

Tener hoy acceso a la realidad virtual se diferencia mucho al tiempo que se lanzó el proyecto “the Golden Calf” (Shaw, 1994), y si bien en un principio los primeros adeptos serían aquellos que están mas interiorizados con el tema, debido a la alta publicidad y acceso de fácil manera con el que se cuenta hoy, el acceso se volvería completamente público, permitiendo a todas las personas poder vivir una experiencia musical virtual., desenvolviéndose dentro de la comunidad, acercando a aquellos que no tienen tanta afinidad por este tipo de actividades y además, pudiendo funcionar como puntapié inicial dentro de lo que podría ser la exploración artística personal.

### ***9.1.5 producción Musical***

Inicialmente la producción musical estaba ligada al trabajo netamente realizado en un estudio de grabación. Era la persona encargada de producir nuestras grabaciones. Para Leoni (2014) el productor está más ligado al concepto de ingeniero en sonido.

Por contraparte, Arena (2008) redefine lo que significa productor musical, ligándolo a tres actividades fundamentales dentro de un proceso artístico. La creación del trabajo, la coordinación para efectuar el trabajo y la crítica para fortalecer el trabajo realizado . La globalización y el libre mercado permiten tecnología al alcance de todas las comunidades. (Romero, Vera-Colina. 2012) Por lo que, realizar trabajos como la aplicación Biophilia de Björk pueden ser un nuevo universo de creación para los productores musicales.

El sujeto tres, a pesar de no haber tenido una buena relación con la aplicación en primera instancia, ya que considera necesario tener un guía, tutor o al menos, una explicación continua de cómo utilizar la plataforma, cree que hay características relevantes dentro de la aplicación.

*...El modo inmersivo, me gustó. Me gustó como fue el tema de la gráfica, donde aparecían las constelaciones, me encantó. Eso en un VR se vería espectacular yo creo. Pero me gusto, me gustaron las transiciones, los detalles, todo. (S3, P34)*

Según lo expuesto por Leoni (2014) el trabajo de un productor musical sólo sería contemplar el lado música; que las composiciones suenen correctas y que el aspecto musical de la aplicación esté en correcto funcionamiento. Sin embargo, como hoy el productor debe tener una visión aún mucho más versátil y multidisciplinaria, debido al manejo de tecnología entre los auditores, es que es posible que se necesite desarrollo en otras áreas, como la programación, el diseño 3D, entre otras disciplinas, para poder desarrollar de manera completa el concepto entregado por Arena (2008)

Por otro lado, el sujeto uno, dedicado al ámbito de la producción musical, también logra interponer una visión muy parecida ala expuesta por el sujeto tres. Ambos creen que es posible una complementación para desarrollar al máximo las capacidades musicales que la tecnología de hoy presenta a nuestro alcance.

*...Eh, yo creo que la cualidad más característica y la que más me gustó fue a utilización del espacio, del infinito. Poder relacionar y darnos cuenta que en realidad es eso, la tecnología va a permitir eso. Poder hacer, no sé, canciones que tengan un paisaje igual de inmenso como lo que hizo este weón de Radiohead o, un universo con canciones distintas y distintas formas de reproducirlas, de leerlas de interactuar con ellas, de escucharlas como hizo Björk, que son dos cosas distintas y dos experiencias que son también distintas y que tienen que ver con la música. (S1, P57)*

El ampliar las posibilidades artísticas que podría tener un productor dentro de un proceso creativo es de suma importancia, ya que el aumento de posibilidades tecnológicas significa mayor cantidad de recursos para los artistas.

*...Totalmente. O sea, partiendo, si lo vemos por la aplicación de Björk. Que el de ella es un disco, que ese disco es un universo en sí, en donde tu vas explorando esto y tu avanzas y te mueves, o sea en realidad, te mueves en la aplicación, es entretenido po. Eso se podría como un poco llevar a un nuevo formato de lo digital y eso va pa todas las bandas po (S1, P88).*

Genera entusiasmo pensar incluso que podrían existir aplicaciones de otras bandas, en donde incluso los sujetos entrevistados dan información de quienes podrían ser los que se encuentren en este trabajo. Como fue mencionado antes, si están interiorizados en la tecnología se es mas fácil el explorar ante bandas que trabajan este estilo y que podrían ser posibles candidatos a la creación de dicha tecnología.

*...O sea, yo siempre lo relaciono como mucho con los sintetizadores, lo podría no ser, llevar a Kraftwerk, o bueno en el fondo, que ellos igual son como mucho mas clásicos, son como sintetizadores. (S2, P47)*

También es necesario hacer hincapié en las dificultades que podrían existir debido a la falta de información o de usabilidad de un dispositivo o una aplicación. Tal

como lo dice la Subtel en su informe de accesos y uso de internet, la mayor utilización es en redes sociales, ya que se desconoce el aprovechamiento que podría tener un dispositivo móvil (subtel, 2016). Si bien el sujeto tres trabaja con redes y está interiorizado en aplicaciones funcionales, dentro del aspecto artístico no cuenta con información por lo que no sabe o no conoce ejemplos de bandas que podrían tener aplicaciones. Sin embargo, cree que toda información que pueda brindar un artista a través de una aplicación podría ser interesante al momento de educar al oyente, con la finalidad de poder percibir de mejor manera la experiencia musical.

*no sé quien más podría tener...pero ojala el artista se metiera mas a educar a la persona que lo está escuchando, cachai? (S3, P38)*

Si fusionamos estos dos aspectos, en donde el usuario no sólo dispone de una desinformación de cómo utilizar la aplicación, sino que además no hay una educación por parte del artista hacia lo que estamos escuchando, queda un camino disponible para la investigación en la producción musical. Es una necesidad que debe ser resuelta para una aproximación del arte a través de la tecnología.

Como ya no sólo se presenta la dificultad de componer un disco, difundirlo y lograr mantener descargas y escuchas activas, es posible hoy crear una aplicación que permita interactuar al usuario con la obra, haciéndola parte de la misma para

poder desarrollarla en conjunto, tal como esta planteado en Biophilia. Una obra de arte digital, como plantea Bellido (s.f.) la cual hoy necesita resolver las problemáticas planteadas para los futuros artistas que comiencen el camino de la creación de aplicaciones.

El mayor acceso a dispositivos tiene como consecuencia mayor consumo de aplicaciones y datos móviles. La globalización tecnológica permite que podamos acceder a insumos a un costo mucho menor. Se presenta para los músicos un nuevo desafío, tecnologizarse para aumentar las posibilidades de distribuir el arte el cual se realiza. Dentro de la figura del productor musical, diversos centros de estudios, tales como centros de formación técnica, institutos y universidades lanzan carreras destinadas al proceso de producción musical, similar al expuesto por Leoni. La Universidad Academia de Humanismo Cristiano (UAHC) plantea una nueva visión de la producción musical, acercando mucho más el concepto de Arena (2008) para crear una nueva visión multidisciplinaria. Plantea una nueva propuesta dentro de lo que significa la producción musical.

Al integrar dicha arista a la producción musical es posible lograr entender a un público incluso más exigente, en donde hoy en día la búsqueda de sensaciones es posible a través de dispositivos móviles. La producción musical es un ámbito el cual no tiene parámetros establecidos, ya que se encuentra constantemente a merced del arte.

*...Si, la utilizaría no sé, en algún carrito (risas), en algún no sé, igual la usaba como pa ir a la u, la usaba como en el metro...o porque me gustó caleta, de hecho ni siquiera la he desinstalado, la voy a tener ahí forever. Pero no sé, la utilizaría no sé como eso, como pa compartir con mis amigos en la casa, o de pronto igual (pausa) no sé, se la recomendaría, de pronto tengo amigos que son como no sé actrices actores, pa hacer no se po, no sé, sus clases de movimiento y esas cosas igual se las recomendaría porque igual es como muy sensorial entonces igual es como una experiencia bacán (S2, P65)*

El concepto de disco musical viene a revolucionar lo que un productor musical hace. La multifuncionalidad y la cantidad de opciones infinitas que posee este tipo de dispositivos hace que la posibilidad de trabajo para desarrollar una producción musical se vea mucho mas amplia desde el ámbito de la producción musical.

*...Yo veo el álbum musical como las diferentes etapas (S3, P64)*

*...Un disco musical...yo creo que un disco musical es como un cuadro donde se pintan no sé...los más conceptuales son como una gran historia que se entrelazan distintas canciones etcétera, ¿Cierto? (S1, P77)*

*...Igual, claro, cuando me dices disco musical igual lo asocio...no necesariamente al formato físico. Como, igual uso otras plataforma como spotify, igual los discos son como compilaciones de canciones*

*que los artistas generan y lo articulan de ciertas formas que tienen como un hilo conductor, una canción después de la otra, pero, como que asocio a eso. Como un paquete de canciones que un artista propone, no necesariamente físico.(S2, P59)*

se puede apreciar que el concepto de disco sigue teniendo el mismo sentido. O es una compilación de canciones, o puede ser un concepto armado de manera tal que se pueda relacionar una canción con otra. Esto permite, entre tantas posibilidades para la producción, desarrollar el disco como concepto a través de aplicaciones musicales. Al ser una plataforma por explorar, las posibilidades para el productor logran ser infinitas, en donde pueden desarrollar un juego, una aplicación en donde podemos escuchar un disco, o una aplicación artística como lo es Biophilia (2011).

## **10. Conclusiones respecto a la investigación**

A raíz de la información tomada por los tres sujetos entrevistados, unido con la información obtenida en la bibliografía, mucha información queda develada para futuras investigaciones.

Según la descripción de Bellido (s.f.) sobre lo que caracteriza una obra de arte digital, es posible caracterizar a Biophilia como tal, abriendo así la gama de posibilidades de un disco musical. Sin embargo, es necesario pensar que, aunque sea un camino de posibilidades para la música, es necesario poner a disposición el conocimiento de cómo explayarse de manera completa en dichos dispositivos. Actualmente, los usuarios de dispositivos si se relacionan con aplicaciones musicales, pero que no necesariamente tienen relación con ser una aplicación artística. El medio actual de utilización para una aplicación es la distribución musical; lograr difundir de una manera u otra a artistas locales y extranjeros.

Los usuarios escuchan música durante varias horas al día. Ya sea a través de streaming o descarga de datos, se relacionan a diario con nuevos artistas o recordando canciones que generar algún recuerdo emotivo. Sin embargo, los cuestionamientos con respecto a los usos de los dispositivos o del internet no parecen ser de interés, debido a que las aplicaciones entregan la información requerida: música según nuestra decisión.

Una vez que las aplicaciones artísticas son ejecutadas y conocidas por usuarios su visión respecto a lo que sería una nueva experiencia musical tiene cambios considerables. Si los usuarios han realizado o asistido a obras más experimentales, el acercamiento intuitivo se desarrolla aún más. Sin embargo, aquellos que una aplicación es su primer acercamiento a este tipo de experimentación artística, es necesaria una guía o referencia.

Si no estamos adecuados a espectáculos musicales de éste tipo, ya sea a través de dispositivos móviles o ya sea que hayamos presenciado show asociados a tecnología o seamos usuarios activos de páginas web con videos musicales que nos van actualizando con información sobre tecnología, nuestro camino hacia la exploración será difícil debido al desconocimiento de las posibilidades que presenta la plataforma en nuestras manos.

Si podemos permitir el acceso guiado un gran número de posibles usuarios, muchos de los que no tenían destinado acceder a la cultura y las artes lo podrán hacer. La barrera de quienes no reciben cultura y arte se rompe, transformando las aplicaciones en un agente de cambio social y cultural.

Este logra ser un dato no menos importante si pensamos en la cantidad de usuarios que escuchan música a través de este tipo de plataformas. Los usuarios de mayor consumo se encuentran entre 16 a 29 años y están constantemente conectados a través de dispositivos móviles. Plataformas que se encuentran incluso gratuitas y que por un muy bajo costo permiten que tengamos a nuestra

disposición una carta infinita de opciones musicales. Incluso genera recomendaciones para nosotros basada en los estilos que hemos escuchado anteriormente. Generar una nueva ventana de acceso a través de diversos tipos de conexión, como lo son por ejemplo la conexión streaming permiten que en tiempo real, transmitamos información, videos, fotos, música o lo que tengamos a disposición con el fin de expresar un espectáculo artístico. Si se viera como una ventana de acceso, la producción tiene un nuevo terreno por explorar y es posible fomentar la creación de éste tipo de proyectos aventurándose en un nuevo terreno artístico. Las nuevas aplicaciones funcionan como un intercambio musical, en donde podemos recoger información de diversas maneras.

Muchos usuarios no ven el potencial artístico que hay en un dispositivo móvil debido a que no conocen aplicaciones que cuenten con dichas características. La música puede proyectarse hacia dispositivos móviles generando obras digitales. desconocer las posibilidades artísticas que un aparato de éste tipo puede tener, puede llegar a interferir en la interacción con el dispositivo.

Dichas aplicaciones pueden no sólo ser una muestra de contenido musical, sino que pueden aportar dentro de lo que significa el contenido artístico y cultural de cada persona. El plan educacional Biophilia además de ser un disco conceptual, cuenta con contenido educativo, para así integrar la educación, las ciencias y las artes. Información de otras culturas tales como cuales son las escalas que utilizan para sus composiciones musicales, o información científica como que tipo de

metales existen pesados existen en la tierra terminan por aportar información que quizás de otra manera, no hubiéramos tenido acceso debido a que no pensábamos o no cuestionábamos dicha información. Después de experimentar con la aplicación es posible ver como el concepto de experiencia musical se ve enriquecido gracias a la entrega de nueva información para el usuario. Las obras no solo son exhibidas, también debe de participar de la obra a través de la tecnología, ampliando nuestro concepto de experiencia musical.

Una vez que los usuarios han experimentado con las aplicaciones, una gama de posibilidades se abre ante la creación artística. Si preguntamos por ejemplos de aplicaciones, son muchas las posibilidades que hay y que los usuarios nombran. Al conocer la aplicación, describen como se sienten en otro mundo imaginario, hecho a partir del arte digital. Se hacen partícipes de una obra que antes no formaba parte de su universo de conocimiento y se plantean seguir utilizando las aplicaciones, ya sea en fiestas, reuniones sociales, o para hacer música, como si fuera un instrumento musical.

Actualmente existe un mercado de las telecomunicaciones que permite tener a nuestro acceso dispositivos de alta gama tecnológica a bajo costo sólo con cumplir planes asociados a cobros mensuales. Gran parte de la población está invirtiendo en este tipo de dispositivos y, a pesar que como lo declara la Subtel (2016), hay un desconocimiento acerca de las posibilidades. Es un nuevo mercado para la producción musical. No solamente por la demanda monetaria que podría generar,

sino que también por las posibilidades creativas que genera. Hoy es de fácil acceso llegar a música de distintos países a través de medios como Spotify o Youtube. Sin embargo, artistas siguen trabajando en su música como un concepto, tal como lo fueron importantes álbumes de la década de los '60. La visión de una nueva experiencia musical queda abierta, tanto para usuarios como para productores musicales.

Pensando en todas las posibles barreras que podrían derribarse una vez que comienza a desempeñarse este tipo de expresiones artísticas, es posible motivar a quienes no creían posible una conexión artística a través de éste medio. La conexión streaming podría jugar un rol fundamental dentro de lo que significa la creación colectiva. Actualmente plataformas como Facebook permiten realizar transmisiones en vivo, que pueden conectar con una cantidad indeterminada de usuarios. Si las aplicaciones utilizaran esta herramienta como una característica, de seguro la creación colectiva sería un resultado significativo. Los usuarios sujetos entrevistados, a pesar de describir una situación a realizarse en dispositivos móviles, siempre tenían presente el demostrar y usar las aplicaciones de manera colectiva, ya sea relacionándose con otros directamente en tiempo real o cumplir con ciertos roles y juegos para poder desarrollar una obra tal cual la otra persona tenía contemplado que se realizara.

La significación personal para los usuarios puede verse completamente cambiada después de utilizar las aplicaciones. Lo que antes no parecía para el arte, ahora es

posible utilizarlo con ese fin y además, ellos, que normalmente podrían no tener acceso, ahora lo tienen. Lo que antes no tenía ningún significado, hoy podría ser el punto de acceso hacia un nuevo. Dar inicio a una actividad artística puede ser importante dentro de la vida de los usuarios, y la existencia de estas aplicaciones dentro de la globalización económica.

La cantidad de posibilidades para la producción musical resulta inimaginable ya que, debido a la gran cantidad de opciones que presenta la tecnología es la cantidad de opciones que se presentan para un productor musical. La creación ya no solo radica en crear un disco, sino que puedes generarlo en realidad virtual, trabajar un concepto, musicalizarlo, hacer participe a la gente y sobre todo, además de enseñar cosas nuevas, la gente puede seguir manteniendo el arte como fue concebido alguna vez dentro de nuestras culturas, como una actividad colectiva. Desde el trabajo del productor musical es que se pueden generar recursos artísticos desde donde no los había, como podría ser la tecnología. Los nuevos desafíos para la producción musical tienen directa relación con las nuevas tecnologías, para aprovechar así al máximo los recursos disponibles en lograr generar un concepto de lo que significa una experiencia musical virtual. Ya no sólo es importante el resultado obtenido en el proceso de grabación, en lo que significa un álbum (aunque no deja de ser importante), ya que la aplicación y la presentación depende de la banda sonora de la misma; sino que además, hoy se tiene la responsabilidad de ser un guía dentro del proceso tecnológico pero no

sólo como un tutorial para seguir paso a paso, sino que abriendo exploraciones a mundos que antes no estaban descritos para esa finalidad.

Abrir nuevas posibilidades artísticas no sólo es un beneficio para los usuarios; músicos y productores pueden enriquecer su trabajo al ampliar el producto musical hacia esta área.

Las plataformas digitales existen, solo falta explorarlas.

## 11. Bibliografía

Pérez, C. (2014). ¡Buenas noches, Chile!. *La Tercera*, [online] p.1. Disponible en: <http://www.latercera.com/noticia/buenas-noches-chile/>

Pereda, C. (2013). Los desafíos de la inquieta industria de los recitales en Chile. *Cambio* 21. [online] Disponible en: <http://www.cambio21.cl/cambio21/site/artic/20130831/pags/20130831130225.html>.

Trigo, V. (s.f.). Historia y evolución del internet. *Autores científico-técnicos y académicos. ACTA*, [online] pp.1-6. Disponible en : [http://www.acta.es/medios/articulos/comunicacion\\_e\\_informacion/033021.pdf](http://www.acta.es/medios/articulos/comunicacion_e_informacion/033021.pdf)

García Clavería, M. (2014). *La realidad actual del streaming de video. El streaming tradicional vs alternativas actuales*. Trabajos finales. Universidad Austral. p. 286. Disponible en: <http://42jaiio.sadio.org.ar/proceedings/simposios/Trabajos/EST/19.pdf>

La Tercera, (2015). El streaming de conciertos gana terreno en Chile. [online] Disponible en: <http://www.latercera.com/noticia/el-streaming-de-conciertos-gana-terreno-en-chile/>

Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones, (2016). *Sector Telecomunicaciones Primer semestre 2016*. Disponible en: [http://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2016/10/PPT\\_Series\\_JUNIO\\_2016\\_V3.pdf](http://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2016/10/PPT_Series_JUNIO_2016_V3.pdf)

Luis Rolando, F. (2001). *Arte digital e Interactividad*. 1ra ed. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: <http://www.palermo.edu/dyc/publicaciones/cuadernos/pdf/cuaderno06.pdf>

Biophilia Educational Project. (2011). *Biophilia Educational Project*.

Disponible en: <http://biophiliaeducational.org>

Subsecretaría de Telecomunicaciones, (2016). *Accesos a Internet llegan a 13,1 millones y uso de smartphones sigue en alza según estadísticas de telecomunicaciones*. Disponible en: <http://www.subtel.gob.cl/accesos-a-internet-llegan-a-131-millones-y-uso-de-smartphones-sigue-en-alza/>

Flores-Gutierrez, Enrique y Díaz, José Luis. (2009)

La respuesta emocional a la música: atribución de términos de la emoción a segmentos musicales.

*Salud Ment* [online]., vol.32, n.1, pp.21-34. Disponible en:

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-)

[33252009000100004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252009000100004)

Entel.cl. (2016). *TV Satelital HD, Telefonía e Internet - Entel*. [online] Disponible

en: <http://www.entel.cl/hogar/?pos=internet>

García, M. (2011). La fuerza de la música en vivo: análisis de datos estadísticos

del área conciertos. *Observatorio Cultural*, [online]. Disponible en:

<http://www.observatoriocultural.gob.cl/revista/3-articulo-2/3-la-fuerza-de-la-musica->

[en-vivo-analisis-de-datos-estadisticos-del-area-conciertos/](http://www.observatoriocultural.gob.cl/revista/3-articulo-2/3-la-fuerza-de-la-musica-en-vivo-analisis-de-datos-estadisticos-del-area-conciertos/)

Morillo, J. (s.f.). *Introducción a los dispositivos móviles*. Universitat Oberta

Catalunya.

Disponible

en:

[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia\\_y\\_desarrollo\\_en\\_](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_)

[dispositivos\\_moviles/Tecnologia\\_y\\_desarrollo\\_en\\_dispositivos\\_moviles\\_\(Modulo\\_2\)](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles_(Modulo_2))

[.pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles_(Modulo_2).pdf)

Molina, J. (s.f.). *Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y*

*Celebración*. p.12

Bellido, M. (s.f.). ARTE DIGITALIZADO Y ARTE DIGITAL: LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS EN LA ERA DIGITAL. [online] Disponible en: <http://www.ugr.es/~mbellido/PDF/002.pdf>

Regil, L. (2005). HIPERMEDIA: MEDIO, LENGUAJE HERRAMIENTA DEL ARTE DIGITAL. *Revista Digital Universitaria*, Vol. 6( número 10). Disponible en : [http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art97/oct\\_art97.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art97/oct_art97.pdf)

Instituto Nacional de Estadística, (2010). *Enfoque, Boletín informativo del instituto nacional de estadística*. Disponible en: [http://www.ine.cl/filenews/files/2010/diciembre/pdf/telefonía\\_web.pdf](http://www.ine.cl/filenews/files/2010/diciembre/pdf/telefonía_web.pdf)

Subsecretaría de Telecomunicaciones, (2014). *SUBTEL presenta indicadores de calidad de servicio y estadísticas sectoriales 2013*. Disponible en: <http://www.subtel.gob.cl/subtel-presenta-indicadores-de-calidad-de-servicio-y-estadisticas-sectoriales-2013/>

Pérez de Arce, J. and Gili, f. (2013). Clasificación Sachs-Hornbostel de instrumentos musicales: una revisión y aplicación desde la perspectiva americana. *Revista Musical Chilena*, [online] vol. 67(no. 219). Disponible en: [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0716-27902013000100003](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-27902013000100003)

Luna, C., Bevacqua, I. and Salvay, N. (2011). *Sintetizadores*. Córdoba: Universidad Tecnológica Nacional. Disponible en:  
<http://www.profesores.frc.utn.edu.ar/electronica/fundamentosdeacusticayelectroacustica/pub/file/FAyE0711E2-Bevacqua-Luna-Salvay.pdf>

Cultura.gob.cl. (2016). *CNCA*. Disponible en: <http://www.cultura.gob.cl>  
Política cultural 2011-2016. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes  
[http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2011/11/politica\\_cultural\\_2011\\_2016.pdf](http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2011/11/politica_cultural_2011_2016.pdf)

Silva Barraza, M. and Vera Aguilera, A. (2010). *Proyectos en artes y cultura*. 1ra ed. Santiago, Chile: Eds. de la Universidad Católica de Chile.

MediArtTube, 2008, Mayo, 3. Jeffrey Shaw : The Golden Calf, Responsive Installation 1994. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=paaacEIF6wU>  
Shaw, Jeffrey. The Golden Calf. S.f. Disponible en:  
<http://www.leonardo.info/gallery/gallery332/shaw.html>

BBC. (2013) “Realidad Virtual, las lecciones del Pasado. BBC tecnología”.

Disponible en:

[http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/08/130830\\_tecnologia\\_oculus\\_realidad\\_virtual\\_ch](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/08/130830_tecnologia_oculus_realidad_virtual_ch)

El Clarín (2016) “Anuncian el primer recital vía streaming y con múltiples cámaras”

. Disponible en: [http://www.clarin.com/next/anuncian-streaming-realidad-multiples-cameras\\_0\\_rkSk82x-l.html](http://www.clarin.com/next/anuncian-streaming-realidad-multiples-cameras_0_rkSk82x-l.html)

QuemaSuCabeza (2015) “Gepe estrena ‘Estilo Libre’ con show por streaming”.

Disponible en: <http://www.quemasucabeza.com/gepe-estrena-estilo-libre-con-show-por-streaming/>

Belloch, C. (s.f.) “Aplicaciones multimedia. Universidad tecnológica Educativa

(UTE) ” . Universidad de Valencia. Disponible en:

<http://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo4.pdf>

Helfenschenider, C. (2012) “ Forss-Ecclesia ” (iPad app). Disponible en:

<http://www.helfenschneider.com/work/scripting/forss-ecclesia/>

Giunta, A. (2014) “¿Cuándo empieza el Arte Contemporáneo?/ When Does Contemporary Art begin?”. Disponible en: <http://www.arteba.org/dixit2014/Libro-Dixit-2014.pdf>

Smith, T. (2012) “¿Qué es el Arte Contemporáneo?”. Disponible en: [http://blogs.fad.unam.mx/academicos/patricia\\_vazquez/wp-content/uploads/2014/10/smith\\_que\\_es\\_el\\_arte\\_contemporaneo.pdf](http://blogs.fad.unam.mx/academicos/patricia_vazquez/wp-content/uploads/2014/10/smith_que_es_el_arte_contemporaneo.pdf)

Pablo, L. (2009) “Una historia de la música Contemporánea”. Disponible en [http://www.fbbva.es/TLFU/dat/DE\\_2009\\_una\\_historia\\_musica.pdf](http://www.fbbva.es/TLFU/dat/DE_2009_una_historia_musica.pdf)

Rolando, F. (2012) “De la Realidad Virtual a la Realidad Aumentada”. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/opendc/archivos/4674\\_open.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/opendc/archivos/4674_open.pdf)

Bodemer, K. (1998) “La globalización. Un concepto y sus problemas”. Disponible en: <http://biblioteca.ues.edu.sv/revistas/10701666N156-6.pdf>

González (s.f.) “Historia del Arte del Siglo XVIII al siglo XX”. Universidad de Londres. Recuperado de: [http://www.historiadeltraje.com.ar/archivos/historia\\_xviii\\_xx.pdf](http://www.historiadeltraje.com.ar/archivos/historia_xviii_xx.pdf)

Romero, Vera-Colina. (2012) "La globalización posible: Límites y alternativas".  
Disponibile en: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0121-47722012000300004](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-47722012000300004)

Figuerola, M. (2006) Políticas culturales para el desarrollo de un contexto mundializado. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26702608>

Ander, E. (s.f.) El proceso de globalización en la cultura. Disponible en: <http://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf13/articulo14.pdf>

Unesco. Educación e Interculturalidad. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/quito/education/education-and-interculturality/>

Pastoriza, F. (s.f.) El arte y la cultura en la era de la globalización. Disponible en: <https://periodismoglobal.com/2011/02/28/el-arte-y-la-cultura-en-la-era-de-la-globalizacion/>

García, J. Gulgar, N. (2010) Globalización: aspectos políticos, económicos y sociales. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/280/28016613014.pdf>

Morales. (2000) Globalización: Conceptos, características y contradicciones.

Disponible en: <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/1045>

Nardone, M. (2010) Arte comunitario: criterios para su definición. Disponible en:

<http://p3.usal.edu.ar/index.php/miriada/article/view/24/59>

TV&SEÑAL. (s.f.) Conciertos y streaming solventan el negocio de la música en

Chile. Disponible en: [http://www.tvisenal.cl/noticias/detalle/108/conciertos-y-](http://www.tvisenal.cl/noticias/detalle/108/conciertos-y-streaming-solventan-el-negocio-de-la-musica-en-chile.html)

[streaming-solventan-el-negocio-de-la-musica-en-chile.html](http://www.tvisenal.cl/noticias/detalle/108/conciertos-y-streaming-solventan-el-negocio-de-la-musica-en-chile.html)

Becerra-Schmidt. (1998) G. Rol de la musicología en la globalización de la cultura.

Disponible en:

<http://www.revistamusicalchilena.uchile.cl/index.php/RMCH/article/viewFile/12712/>

[13000](http://www.revistamusicalchilena.uchile.cl/index.php/RMCH/article/viewFile/12712/13000)

Biskaia. (2012) Arte para la inclusión y la transformación social. Disponible en:

[http://www.3sbizkaia.org/Archivos/Documentos/Enlaces/1363\\_CAST-](http://www.3sbizkaia.org/Archivos/Documentos/Enlaces/1363_CAST-)

[innovacion04.pdf](http://www.3sbizkaia.org/Archivos/Documentos/Enlaces/1363_CAST-innovacion04.pdf)

Universidad Academia de Humanismo Cristiano. (2017) Disponible en:

<http://www.academia.cl/artes/prodmusical>

Industria Musical (2014) ¿Qué hace un productor musical? Disponible en:  
<http://industriamusical.es/que-hace-un-productor-musical/>

Arena, N. (2008) Producción musical profesional. Revista Users. Disponible en:  
[https://books.google.cl/books?id=7TIK9Yfl-zYC&pg=PA51&lpg=PA51&dq=el+rol+del+productor+musical&source=bl&ots=p1Rh2\\_Yk3M&sig=s89RXgMzoPQGXkRBgr8PGHzMVyU&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjQglGnx9PRAhVEhZAKHcN7AsY4ChDoAQg3MAU#v=onepage&q=el%20rol%20del%20productor%20musical&f=false](https://books.google.cl/books?id=7TIK9Yfl-zYC&pg=PA51&lpg=PA51&dq=el+rol+del+productor+musical&source=bl&ots=p1Rh2_Yk3M&sig=s89RXgMzoPQGXkRBgr8PGHzMVyU&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjQglGnx9PRAhVEhZAKHcN7AsY4ChDoAQg3MAU#v=onepage&q=el%20rol%20del%20productor%20musical&f=false)

Alonso, A. (2004) Algunas reflexiones sobre globalización. Disponible en:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1449170>

TabletZona (2015) iOS v/s Android: las diferencias de precio se acentúan. Disponible en: <https://tabletzona.es/2015/02/04/ios-vs-android-las-diferencias-de-precio-se-acentuan/>

Movistar (2017) Equipos con plan. Planes iPhone SE 16 GB. Disponible en:  
<http://www.movistar.cl/web/movistar/tienda/equipos/catalogo-de-equipos/iphone-se-16-gb/dispositivo-1710873>

López (2002) “El análisis de contenido como método de investigación”. Disponible en: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf>

Trejo (2012) “Fenomenología como método de investigación: Una opción para el profesional de enfermería”. Disponible en: <http://www.medigraphic.com/pdfs/enfneu/ene-2012/ene122h.pdf>

García, Martínez, Martín, Sánchez (s.f.) “La entrevista”. Disponible en: [https://uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/Met\\_Inves\\_Avan/Presentaciones/Entre\\_vista\\_\(trabajo\).pdf](https://uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Presentaciones/Entre_vista_(trabajo).pdf)

Olabuenaga (2003) “Metodología de la investigación cualitativa”. Disponible en: <http://es.slideshare.net/Climer/libro-metodologia-de-la-investigacion-cualitativa-jose-ruiz>

Subtel (2016) “Informe Final – Séptima encuesta de acceso, usos y usuarios de internet.” Disponible en: [http://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2015/04/Informe-VII-Encuesta-de-Acceso-Usos-y-Usuarios-de-Internet\\_VF.pdf](http://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2015/04/Informe-VII-Encuesta-de-Acceso-Usos-y-Usuarios-de-Internet_VF.pdf)

Andréu (s.f.) “Las técnicas de análisis de Contenido: Una revisión actualizada”. Disponible en: <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>

Vilches (2007) “Enseñanza de la geometría con utilización de recursos multimedia.

Aplicación a la primera etapa de educación básica ” . Disponible en:

<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8928/914parteCAP6DesInv3.pdf>

Carrera (2012) “Historia de la música Universal y Latinoamericana”. Disponible en:

[ftp://ftp.puce.edu.ec/Facultades/CienciasEducacion/ModalidadSemipresencial/Hist](ftp://ftp.puce.edu.ec/Facultades/CienciasEducacion/ModalidadSemipresencial/Historia%20de%20la%20Música%20Universal-Luciano%20Carrera.pdf)

[oria%20de%20la%20Música%20Universal-Luciano%20Carrera.pdf](ftp://ftp.puce.edu.ec/Facultades/CienciasEducacion/ModalidadSemipresencial/Historia%20de%20la%20Música%20Universal-Luciano%20Carrera.pdf)

Rodríguez, Gil, García (1996). “Metodología de la investigación cualitativa.

Ediciones Aljibe.

## 12. Anexos

A continuación se presenta como anexo las entrevistas realizadas a los tres sujetos.

Entrevista a Gerardo Oliveros, en donde se identifica al sujeto entrevistado como “S1” y a la persona entrevistadora como “E”

P1 S1: Hágame las preguntas

P2 E : La primera pregunta de hecho... ¿Cómo podrías describir tú una experiencia musical?

P3 S1: Yo creo que una experiencia musical la puedo describir eh...del momento que la música empieza a causar en mi sensaciones que hace un minuto atrás de escuchar la música no las sentía, y que me llevan tal vez a sentir otras cosas.

P4 Es como pa mi una experiencia musical, es cuando yo voy y me sorprendo o supero las expectativas, porque nunca se cumplen; pero digo eso que no creía o no pensaba o no sabía como se vivía hasta que escuché lo que tenía que escuchar.

P5 E: Qué bonito...

P6 S1: Gracias.

P7 E: ehm ... ¿ Asistes como a experiencias musicales?

P8 S1: Si. La única experiencia musical que he asistido son los conciertos...  
(pausa) variados conciertos. Todavía no voy a un concierto más experimental,  
todavía no voy a algo que sea distinto. (pausa)

P9 Musicalmente hablando porque he asistido a danza, he asistido a otras cosas  
que si causan otras sensaciones y que tienen música, pero no son netamente  
musicales.

P10 E: Y tu crees que tu participación en este tipo de experiencias musicales  
incide finalmente en la obra o estay mas que nada como...

P11 S1: (interrumpe) Yo creo que actualmente se vive la música como un  
espectador. No se aprovecha el hecho de a veces sentir, sin ser músico, sin ser  
parte de la agrupación o la banda que estay viendo el hecho que esa persona está  
...

P12 La estoy haciendo sentir cosas que tu querías comunicar. Creo que se está desaprovechando el público como un elemento más que un mero espectador, ¿cachai? Creo que actualmente somos espectadores y nos sorprendemos siendo espectadores, ¡que también es rico! Pero eso es muy cómodo, ¿cachai? Y de repente dan ganas de no se po, de darle la oportunidad...

P13 a una persona del público que no se po, que con su celular cambie...

la forma en la que se escucha tal músico que se escuche más el otro, o sino tu querer vivir una experiencia solo dentro de la audiencia y querer escuchar el puro solo de la guitarra no más porque puta la weá que me gusta este guitarrista, y el resto que se calle...cachai no sé. Ahora somos meros espectadores que estamos en eso...

P14 y por eso cuesta como cada vez más creo yo, en mi opinión, cuesta cada vez más como sorprender. Como buscar y que te busque gente para, para vivir cosas nuevas. Ponte tu, una persona equis que te vio tocar y que te pregunte 'oye sabí cuando tocan de nuevo que me encantó su wea', cada vez se hace más difícil, ¿cachai?. Cada vez es más complejo, y estamos más normados, y estamos más condicionados, y si queris estar en tal lado puta va a tener que hablar con tal perico porque el es el que mueve la cuestión ahí, ¿cachai?

P15 E: ¿Ocupai tecnología para reproducir espectáculos artísticos, ya sea como un disco, recitales ... ?

P16 S1: Gracias a la tesis, he hecho todo por internet

P17 E: jajajajajaja

P18 S1: de verdad jaja. O sea es una cuestión que tiene...tiene un peligro lógicamente, el quedarte en este ambiente solo pero...pero creo que gracias a la música o a estas tecnologías en realidad, uno puede aprovechar todo lo nuevo y vivir experiencias grupales o solo, increíbles.

P19 Y en qué sentido, ponte tu, asistí a la NAMM 2016 vía streaming, porque el día del mazo tengo para pagar el pasaje...

P20 E: Y pa estar allá

P21 S1: y la entrada de la wea. Ya? Pero sabí que? Igual lo vi. Igual caché de que se trata y me hubiera gustado obviamente estar ahí y probar los equipos, que se yo, pero hay tecnologías que te están dejando comunicar con todos, con todos. O sea, creo que las tecnologías ahora son una herramienta, no son el fin, pero son una tremenda herramienta que se está utilizando casi como... estamos tan acostumbrado a lo común que se están utilizando como algo novedoso cuando ya están, hace cuanto tiempo, cachai?

P22 Te cuento una anécdota sobre eso, sobre las tecnologías. Me puse a ver un canal de Facebook, unos weones estaban graffiteando en Los Ángeles, en vivo. ¡ Encontré la raja al wea!, escuchando hip hop. Y a los locos les posteo un monito así como 'bacán', nada más. (pausa) Un minuto y el loco que esta graffiteando se baja, empieza a saludar a la gente de la cámara y me manda un saludo, en vivo. Y me dio risa porque mi polola me pregunta un minuto atrás porque me gustaba esa wea. Porque me había metido ahí y había posteo. Porque lo encontraba la raja que se estén haciendo cosas en vivo y poder compartirlas. Porque se puede, solo porque se puede.

P23 E: porque estay...

P24 S1: Porque estay dispuesto y tenís una cámara y estay a un click de decir ' mira weon sabi que se me ocurrió dibujar esta wea en esta pared y bacán'. Y sabí que, yo lo estaba viendo el vivo y le di like y el loco de vuelta mandó un saludo que quedó grabado, cachai?. Que fue bacán porque fue como 'WUOOOO', dijo ' GERARDOU' y yo como 'WUOOOOOOOOO'

P25

E:

jajajajaja

P26 S2: y fue bacán porque fue como muy chistoso, pero son weás que están pasando ahora, que podis compartir. Igual, ahora...no sé po(pausa) tenía la idea con mi socio de empezar a ahorrar lucas, pa bandas. Porque es muy difícil que la banda te vaya a ver a un local y puta que cobre el local y que es como la callampa esa wea. Pero y, ¿Si hacemos un concierto en una pieza? Y en una casa, streaming? Sonando la zorra y ¿con multicom? Porque hay weas muy baratas a hacer multicom...se puede po. Y ¿Cuanto te vai a ahorrar? Y ¿Cuanto podis ganar? En gestionar publicidad, en gestionar marcas, que estén ahí, dando vuelta, en gestionar no sé po, como se va a mover po, si ahora internet es la nueva televisión. La diferencia es que ahora tu elegís los contenidos que querís ver.

P27 E: Tu tenís el acceso gracias al streaming tu podis seleccionar que querís ver. Porque es tanta la oferta. De hecho, por ejemplo pa ver los recitales

P28 S1: ¿Has visto recitales?

P29 E: Caleta, hay tantos recitales que ya están empezando a salir en 360° y con eso yo creo que ya es maravilloso. Que decí ya estoy escuchando pero decí ya, quiero mirar las nubes...

P30 S1: Claro...un weón que hizo una wea muy revolucionaria que fue para la marca ...una marca de autos, que fue este weón de Beck. Ese weón hizo algo bacán, porque el te permitió a ti como espectador ver en los lugares que tu querías empezar a ver. Entonces las tecnologías están, pero se están utilizando siempre individuales, siempre competitivas, entre ellas. No se están utilizando con el fin de no sé po...esta misma wea de los drones.

P31 A mi me encantaría que un niño que no pudiera caminar darle la oportunidad de volar, así de corta. Tu le pasas la Oculus Rift y ese deporte existe, el FTV donde tu estás volando un dron en primera persona a tiempo real y weon...es bacán, y le das la libertad a un niño que tal vez el loco no puede correr, y lo sacas de esa depresión, lo haces no sé, viajar. Hay weones que son secos, hay un francés que es un maestro de los drones. El weón pasa por edificios, abandonados, pero por lugares que tu decís oh este weon va a chocar! Y paf, un maestro. Y tu estás viviendo la experiencia que vivió el weón en tu pantalla, ahí, entonces, por eso te digo, me he fascinado de YouTube. YouTube me ha hecho conocer al español y mexicano con el que hice el diplomado de protocols, gratis.

P32 E: Buena...

P33 S1: Acá cuesta no sé cuánto ese diplomado de protocols porque tenías que pagar la wea. Y llegó un weón que dijo, por internet, sabe que yo me gustaría

hacer esta cuestión y el que se quiera unir que me avise, me mande un mail y lo hacemos vía streaming

P34 E: la raja...

P35 S1: la raja. Ha sido mi mejor experiencia en el internet y las nuevas tecnologías.

P36 E: como ultima pregunta Gerardo, ¿Tu crees que, o como crees tu que se podría realizar una experiencia musical virtual?

P37 S1: te cuento como se puede...estamos haciendo piloto nosotros de eso. Grabamos ya a esta banda que somos nosotros mismos y la nueva experiencia musical yo creo, que va con el 360º ahora, mas allá del 3D. Nosotros estamos cachando que el 3D ya está en algunos televisores que se yo. ¿Tu cachai que en video se esta trabajando 16K?

P38 E: Sipo

P39 S1: ¿Y un pobre mortal no tiene ni siquiera un televisor 4K, ni 2K?

P40 E: nada po...

P41 S1: ¿Cachai? Pero en audio, nada, todavía. Como creo yo que se puede vivir una nueva experiencia? Te la voy a contar. (pausa) Grabando una banda en 360° es una de las formas y transmitiendo en streaming. Como? Hay una maquina que te permite transmitir con tu cámara DSRL si querí o ahora las 360, nosotros compramos una, transmitir por Facetime, o sea por Facebook, por Skype en vivo, a tiempo real. Pero lo interesante sería que la banda se pusiera alrededor tuyo, tu sentirte al medio de la banda. Cachai? Para mi eso sería una nueva experiencia y es el piloto que vamos a grabar ahora en el segundo semestre. (pausa) Podría acompañarnos...

P42 E: sipo, ¿Por qué no?

P43 S1: Porque o sea, siempre hace falta ayuda, ¿Cachai?. Nosotros con este loco estamos los dos, siempre nos movemos los dos para todos lados. Pero siempre falta ayuda. El asunto es que otro tipo de experiencia musical virtual sería empezar a soltar esto del...(pausa) el elitismo digamos de un oculus rift. Que es una maquina maravillosa pero sumamente cara y pa eso teni el teléfono celular como una ventana a eso mismo.

P44 Empezar a ocupar eso y permitir al espectador cachai estar vía streaming mirando el concierto y viendo a los weones que están tocando o si querí veí al weon que esta parao ahí de guardia o si querí mirai el cielo...¿Cachai? y se puede. Lamentablemente no me gané ese Sercotec pero lo tengo...

P45 E: listo, esperándolo...

P46 S1: pero ya no po. ¿Por qué? Porque antes el streaming era algo que nadie sabía, ahora el streaming, si querí ahora hacemos un streaming. En el celular, en Facebook.

P47 E: en un celular de gama media

P48 S1: Eso. Eso necesitai pa transmitir. *'Eh,¿Que estay haciendo?'*

P49 Pa transmitir o denunciar cualquier acto tu te metí a Facebook, transmitir en vivo, ¿Cachai? El streaming ya no está ligado a estos programas que tienen que pagar, a nada, está ligado a tu cuenta de Facebook. (Pausa)

P50 Esos son mis aportes a la experiencia.

P51 E: Muchas gracias Gerardo, hasta aquí es la primera parte de la entrevista.

Segunda entrevista a Gerardo Oliveros (S2), posterior a 5 días de uso de Aplicación Biophilia de Björk y PolyFauna de RadioHead.

P52 E: vamos a seguir con la segunda parte de la entrevista al señor Gerardo Oliveros. Esto tiene que ver mas con la aplicación no desde un punto de vista técnico sino de lo que significa como experiencia, para ti. Entonces, primero, podrías relacionar la aplicación como una experiencia musical?

P53 S1: Sí

P54 E: ¿Por qué?

P55 S1: (pausa) Del momento que tu empiezas... del momento que uno comienza sin saber nada de música y pesca una pantalla y esa pantalla te permite no se po, hacer un par de notas, te permite experimentar si hago un cambio de aquí a acá... eso ya es comenzar a meterse en la música. Por lo tanto podríamos relacionar eso a que es una experiencia si o si, cachai? Sabiendo o no del tema, si se sabe o no de música.

P56 E: de la aplicación de utilizaste antes, ¿Cuál crees tu que es como la cualidad más característica que tendría?

P57 S1: eh, yo creo que la cualidad más característica y la que más me gustó fue a utilización del espacio, del infinito. Poder relacionar y darnos cuenta que en realidad es eso, la tecnología va a permitir eso. Poder hacer, no sé, canciones que tengan un paisaje igual de inmenso como lo que hizo este *weon* de Radiohead o, un universo con canciones distintas y distintas formas de reproducirlas, de leerlas de interactuar con ellas, de escucharlas como hizo Björk, que son dos cosas distintas y dos experiencias que son también distintas y que tienen que ver con la música.

P58 E: y desde el punto de vista ya, desde la música, la relación con esto. ¿Tu crees que se interactúa con la música a través de la aplicación?

P59 S1: yo creo que hay una interacción porque mira, por eso te decía. Si yo no supiera nada de música, tu podi en esa aplicación, en la de Björk, tu podi armar y desarmar una canción de ella y hacer una nueva. Y eso ya es hacer música, eso ya es estar experimentando con música.

P60 E: ¿Y esta nueva utilización te permite vincular como un nuevo universo para la música?

P61 S1: Completamente, yo creo que era lo que faltaba era empezar a meter más ...meterse más en la tecnología no con el fin de masificar un tema sino que con el fin de vivir nuevas formas de escuchar, nuevas formas de tocar, nuevas formas de ver, de experimentar lo que sea musical. Y esto puede no solamente ser musical o ser artístico, ¿Cachai?

P61 O mas bien puede ser completamente artístico si queremos. Creo que faltaba eso y creo que hay un vinculo con lo que se debería venir, que ya no sea solamente escuchar música sino que sea experimentarla un poco como ...

P62 E: interactuar un poco con la música

P63 S1: Sipo.

P64 E: Y ahora, ya dentro de lo que significa para ti la música y el uso de las mismas plataformas de música, ¿Utilizas tiempo de tu día para escuchar música?

P65 S1: Sí

P66 E: ¿A través de qué plataforma?

P67 S1: La mayoría son virtuales. O sea, creo que ahora tengo un par de disco en CD por ahí que los voy a colgar y el resto son digitales. Incluso las encuentro en mejor calidad que los discos que tengo, si los bajo en Flac o que se yo. Pero lo que más estoy usando ahora es el streaming, iMusic. Es lo que me permite salir con mi celular escuchar cualquier disco que quiera de cualquier banda que este ahí pa yo ir a la u, ponte tú. No necesariamente lo tengo en mi teléfono...

P68 E: sino que utilizas datos a través de conexión streaming...

P69 S1: Exacto. Es prestado hasta que yo deje de escucharlo.

P70 E: ¿Qué formatos de distribución musical conoces actualmente dentro de estas mismas tecnologías musicales?

P71 S1: bueno está...(pausa) en el área digital digamos, lo que conozco son la venta de discos por no sé, instrumento distinto a un cd, pendrive, tarjeta digitales con las que tu bajas un código que te permite una pagina como PortalDisc descargar un disco de forma legal. Y que otras plataformas hay? Están los mismos

streaming, están páginas de video como mismo Youtube que también hacen la pega...(pausa) que más? Yo creo que esas como serían como las más conocidas.

P72 E: tu al utilizar, al escuchar música, ¿Utilizai aplicaciones gratuitas?

P73 S1: No, hay una aplicación que pago, que es iMusic, que no la pago yo en verdad (risas) pero esa sería la aplicación que pagaría, el resto son todas gratuitas.

P74 E: ¿ Cuentas con plan de datos?

P75 S1: si, cuento con plan de datos

P76 E: Ahora, ya en torno al musical, ¿Cuál es el concepto que tienes actualmente de lo que significa un disco musical?

P77 S1: Un disco musical...yo creo que un disco musical es como un cuadro donde se pintan no sé...los más conceptuales son como una gran historia que se entrelazan distintas canciones etcétera, ¿Cierto? , pero...(pausa) creo que el disco era, tal vez, expresaba una idea pa algunos, tal vez expresar...tener algo que decir, cachai? No necesariamente ser pulcro en la belleza o en los estilístico, tiene

mas que ver con el mensaje o con el simple hecho de querer hacer algo con un estilo y querer imitarlo bien.

P79 E: ¿Qué tan actualizado estás con las aplicaciones para dispositivos?

P80 S1: Yo creo que lo suficiente pero podría estar mas actualizado.

P81 E: ¿Utilizai aplicaciones?

P82 S1: si pero creo que no me he interesado tanto en el tema y me gustaría explorarlo de hecho. O sea si o si.

P83 E: ¿ Descargarías aplicaciones musicales?

P84 S1: Si de todas maneras. No dejaría de descargar aplicaciones musicales. Creo que son entretenidas.

P85 E: ¿Qué utilización le daríai a estas aplicaciones?

P86 S1: Creativas po. Si un día se me ocurre ocuparlo en vivo y tocar con una pista con eso cachai? Puede que un día queramos hacer un video solo tocando

instrumentos virtuales, puede que un día queramos experimentar con una banda 360° pero con puros instrumentos virtuales y así trabajar con puros monitores, así sería mas fácil cachai?, y lo otro...no se que más

P87 E: Al explorar estas dos aplicaciones, se te vino a la mente por ejemplo alguna banda que te hubiera gustado o que pensai que podría tener...

P88 S1: totalmente. O sea, partiendo, si lo vemos por la aplicación de Björk. Que el de ella es un disco, que ese disco es un universo en si, en donde tu vas explorando esto y tu avanzas y te mueves, o sea en realidad, te mueves en la aplicación, es entretenido po. Eso se podría como un poco llevar a un nuevo formato de lo digital y eso va pa todas las bandas po. Y pa la otra aplicación, esa como viaje, chuta, hay un montón de bandas, la podi ocupar pa un montón de estilos creo yo. Imagínate como sería escuchar la aplicación del weón de Radiohead...de Tom York.

P89 Escuchar no sé, música electrónica ultra prendida cachai, y estar con tus fonos, explorando a toda velocidad. Debe ser súper entretenido. También un estilo tan piola como no sé, Sigur Ros o que se yo o Explotion in the sky que son bandas mas bien como, como instrumentales y meterte en la volá que se yo. Creo que son ideas buenísimas pa cualquier estilo.

P90 E: Buena. ¿Algún comentario?, ¿Algo que aportar, algo que agregar?

P91 S1: ¿De las aplicaciones? Buenísima ambas. Yo creo que por más que se pueda juzgar en lo purista digamos, de que el sonido no es tan real, que se yo, en algunas partes de la aplicación de Tom York cuando tu te mueves, como que ese sentido de espacio no se siente tan así pero de todas maneras o sea, una experiencia completamente diferente a lo que estoy haciendo todos los días pa escuchar un disco, ¿Cachai? Entonces yo creo que sería ya de goloso, ¿ya? Pero, es buenísimo, creo que nunca había escuchado un disco de Björk, y había entendido tanto sus letras, nunca me había metido tanto en su trabajo porque ella abrió esa oportunidad para mostrar su trabajo, ¿Cachai? Donde no se po, te mostraba un video con sus letras mientras escuchai la música, mientras tu podiai aparte leer la letra sola, escuchar la canción, podis experimentar con las canción entonces es como...ya hace mas interesante el trabajo que quiso empezar ella... .(pausa) y eso po, creo que las herramientas digitales el día de hoy tienen que ser miradas ya no con tanta tecnopatía...tecnofobia, porque hay una tecnofobia.

P92 Tienen que ser miradas como herramientas nuevas, es lo que esta pasando y lo que va a pasar. Lo mismo le decía al Andrés, que quiere hacer el lanzamiento de su disco y que lo quiere hacer en un lugar bacán y la cuestión y yo le decía que yo había tenido la experiencia y que es costosos uno, y que poca gente va, lamentablemente poca gente va, pero...que distinto es si hacis un lanzamiento

virtual. Te ahorrai las lucas de todo un local, armai una wea muy bacán y lo hacís via streaming y si lo querí ser como lo hacen los weones mas pro, lo grabai un día antes y lo lanzai vía streaming sin ningún problema y te ahorraste un montón de lucas y lo van a ver todos los weones en su casa. Y eso...

E: Estimado que bueno que tuvo una muy buena experiencia...

S1: si, fue bacán.



P9 E: Bueno esta entrevista tiene que ver con respecto a qué lo que significa para ti una experiencia musical, un espectáculo musical. Entonces, quería saber como podrías describir tú una experiencia musical. *(Pausa)* Con lo que se te venga a la mente...

P10 S2: ¿Cómo una experiencia musical? Yo pienso que tiene que ver un poco con bueno, creo que en mi vida he vivido muchas experiencias musicales que se relacionan más como con ehm...no sé po, ir a conciertos, escuchar música en vivo, hacer música, reproducir música, pero también pienso que las experiencias musicales eh...(pausa), como que hay nuevas tecnologías que... que a uno le permiten tener experiencias musicales más basadas también un poco como en las sensaciones, más que solo escuchar algo y que tiene que ver no se po, con cosas visuales además, como la fusión de lo visual musical. Eso pienso que puede ser una experiencia musical, como, no solamente en el sentido clásico como escuchar música sino que también una experiencia musical puede ser grabar música, reproducir música, o sea desde uno mismo. No como reproducir en el reproductor sino que, (risas) en el fondo como crear música a partir de no sé po, aparatos digitales que no tengan que ver solamente con la guitarra o la batería.  
(pausa)

P11 es como un poco eso. Cuando pienso en experiencias musicales.

P12 E: ¿Tú has vivido alguna experiencia musical? ¿Podrías decir que si, o no?

P13 S2: Si, pienso que si. He vivido muchas experiencias musicales... Bueno, pienso que dentro de las primeras experiencias musicales que he tenido siempre ha sido como mucho escuchar música, eh...lo otro bueno igual mediante videoclips de música, mediante conciertos también, siempre ha sido como experiencias musicales porque...no sé, los conciertos que he ido como que utilizan demasiados medios y recursos que son más allá de lo musical como, visual como decía delante, que eso me ha hecho sentir como realmente en una experiencia musical, como no se po, cosas en 3d...no sé, instrumentos muy tecnológicos (risas) como no convencionales, pero sí, yo pienso que he tenido experiencias musicales.

P15 E: tu al asistir a estas experiencias musicales, o por ejemplo como planteamiento general, ¿Tú crees que tu participación pueda incidir finalmente dentro de esto?

P16 S2: ehm...o sea

P17 E: o te considerai más como un personaje pasivo dentro de ésta experiencia musical

P18 S2: eh, bueno...

P19 E: contemplativo...

P20 S2: igual he vivido las dos experiencias. Como que he sido más contemplativa, más reflexiva en cuanto a las experiencias musicales que he tenido, pero también siento que de una u otra forma no puedo omitir el hecho de estar ahí. Entonces siento que el hecho de estar ahí me hace un poco cómplice de la experiencia musical y, ayuda a que no sé, exista como una especie de energía o...(pausa) o que genere un ambiente así como más propicio para la experiencia musical.

P21 E: ehm... Con respecto a la tecnología, como tu igual la mencionaste hartito, ¿Tu utilizas rec...tecnología para reproducir música?

P22 S2: Si, utilizo tecnología para reproducir música. Utilizo como computadores celulares, ehm...(pausa)

P23 E: y que...(pausa) o sea, ¿Qué música o de qué manera escuchas música? Veis videos, buscas en spotify...

P24 S2: Mira uso...por ejemplo uso spotify (pausa) porque me gusta por ejemplo, porque uso spotify cuando quiero escuchar música nueva porque spotify me recomienda música y eso me gusta mucho como conocer música nueva, escuchar música que no había escuchado antes, como que, eso es bacán. Y (pausa) lo otro, eh, igual me gusta mucho ver videos entonces, utilizo como youtube, o de pronto vimeo...(pausa) esas son como mis...

P25 E: Plataformas Favoritas

P26 S2: Plataformas... Igual descargo música pero no es tanta. Como escucho música que he descargado cuando no tengo como internet para conectarme spotify o igual de repente voy así en el celular y voy viendo los videos porque me gustan mucho los videos musicales, como que...soy de esa generación

P27 E: Y...esta es una pregunta más como ya de creación, de abrir la imaginación con respecto a la misma tecnología, ¿Tu crees que se puede realizar una experiencia musical virtual?

P28 S2: sí.

P29 E: ¿Como?

P30 S2: eh...(pausa) igual yo creo que lo de la experiencia musical tiene mucho que ver como te conectas con otras personas también, entonces pienso que, no sé, me imagino, ya, así lo primero que se me viene a la mente es como por ejemplo no sé, alguien podría crear una lista de reproducción y es alista de reproducción tendría que uno no sé, uno escucharla, no sé, un día jueves en la mañana, en un parque, cachai. Y eso podría ser como una experiencia musical compartida porque mucha gente lo va a hacer sin la necesidad de estar todos juntos o todos conectados, como que igual, podrí ser eso...

P31 E: De manera virtual

P32 S2: claro

P33 E: Por ahora, solo eso, muchas gracias

---

Segunda entrevista Paulina Sepúlveda. Posterior al uso de la App (uso 4 días)

P34 E: podrías relacionar la experiencia...

P35 S2: ¿Estay grabando?

P36 E: Sí estoy grabando, Dime, ¿Podrías relacionar la experiencia que tuviste con la aplicación como una experiencia musical?

P37 S2: por supuesto, de todas maneras

P38 E: ¿Por qué?

P39 S2: porque bueno, primero que todo...oh no sé si puedo decir esto. Lo que pasa es que a mi Björk me gusta mucho. Igual yo conocía como un poco su trabajo y una vez fui a (pausa) un museo interactivo acá en Santiago y había como una especie de plataforma que no se si ella realmente como que dio origen a esa plataforma pero era como una especie de plato o una especie como de mesón muy táctil, que uno podía poner como cubos y los iba dando vuelta y se iban relacionando con otros cubos y se iba generando música así muy entretenida. Entonces, como la experiencia que tuve a través del celular fue muy similar a esa, y me gustó demasiado. porque era muy sensorial; porque podía ver cosas podía como igual tocar cosas, como que sí, lo puedo relacionar directamente con una experiencia musical. Y me agradó mucho además porque la música de ella me

gusta mucho y fue muy agradable para mi oído y además ver las cosas que sucedían era muy (pausa) muy bonito. Entonces sí, lo puedo relacionar con una experiencia musical lo que viví mediante la aplicación.

P40 E: Y de esto, dentro de esta aplicación, ¿Cuál fue como la cualidad que más te llamó la atención de ella?

P41 S2: mmm, me llamó la atención como grafica la música. No sé si se llama así ...

P42 E: Como tu lo entendiste al final

P43 S2: Yo lo entendí como grafica la música, más allá como del típico pentagrama, como que me gustó caleta. Así como los colores, porque igual, no sé, yo lo identifico como una experiencia muy sensorial, así como muy de la vista además, entonces...

P44 E: Tu sentiste que al usar estas aplicaciones tu igual estabai como interactuando con la música:

P45 S2: Sí, me sentí interactuando con la música, la podía ir modificando, la podía ir...(pausa) igual bueno, igual uno siempre puede interactuar con la música, de

momento que uno le baja le sube, le vas cambiando como los no sé po, el bajo, o no se po, detener, pausar, igual eso es interacción, pero directamente con la aplicación sipo. Siento que, además igual tenía como este, estos mismos elementos que era como detenerla, pararla, pero también uno podía ir jugando con la aplicación y sentí que igual podía yo, sentí en el momento que uno igual podía crear también la música no, así como...intervenirla.

P46 E: Y ehm, (pausa) además de Björk, ¿Tu vinculas la aplicación por ejemplo a algún otro artista musical? ¿A alguna otra posibilidad de artista? No quizás que no este desarrollada pero, ¿Lo veis como posibilidad?

P47 S2: O sea, yo siempre lo relaciono como mucho con los sintetizadores, lo podría no ser, llevar a Kraftwerk, o bueno en el fondo, que ellos igual son como mucho mas clásicos, son como sintetizadores.(pausa) Como en ese sentido, pero igual lo podría....no sé con que artista, pero imagino que también podría existir otro artista que también lo pudiera hacer así como...(pausa)

P48 E: Utilizas tiempo de tu día para escuchar música?

P49 S2: Todo el día. No puedo no estar escuchando música, me pongo nerviosa cuando no escucho música.

P50 E: ¿ A través de qué plataforma?

P51 S2: Eh mira siempre escucho, mira tengo un par de canciones en el celular, que son como las canciones ya, las canciones comodín y uso siempre spotify. Porque un amigo me pasó una cuenta y tengo cuenta Premium. Entonces igual es bacán porque lo que me gusta mucho de esa aplicación es que yo voy escuchando música y no se po, una vez a la semana me recomienda música y es muy parecida al estilo de música que yo escucho constantemente, entonces, me gusta mucho escucha música, siempre escucho. Igual a veces escucho la radio pero, (pausa) honestamente como que ahora escucho más spotify, esa es como mi plataforma pa escuchar música. Pero siempre escucho, todo el día. Voy a comprar pan escucho, voy al metro, voy a la micro, voy a la u, (pausa) me gusta mucho escuchar música.

P52 E: Dentro como del uso de celulares, ¿Tu ocupai aplicaciones gratuitas? Independiente para que cosa sean?

P53 S2: Sí, muchas

P54 E: ¿Tení plan de datos en el celular?

P55 S2: si tengo un plan de datos, pequeño, como de 2 GB.

P56 E: Pero un plan que te mantiene con movimiento constante en internet

P57 S2: sí.

P58 E: Con respecto a lo que significa ehm, el concepto de disco musical. ¿A qué lo asocias?

P59 S2: igual, claro, cuando me dices disco musical igual lo asocio... no necesariamente al formato físico. Como, igual uso otras plataforma como spotify, igual los discos son como compilaciones de canciones que los artistas generan y lo articulan de ciertas formas que tienen como un hilo conductor, una canción después de la otra, pero, como que asocio a eso. Como un paquete de canciones que un artista propone, no necesariamente físico.

P60 E: Y con respecto a como las mismas aplicaciones, ¿descargarías más aplicaciones musicales?

P61 S2: Si, de hecho siempre busco...(pausa)

P62 E: ¿Cosas nuevas?

P63 S2: cosas nuevas, como que me gusta mucho las aplicaciones musicales. Me gusta mucho así como...igual ahora, no lo he hecho hace mucho tiempo, hace un rato lo he dejado de hacer pero siempre estoy como descargando, me gustan como las aplicaciones y las aplicaciones musicales me gustan harto.

P64 E: oye y, (pausa) ¿Tu utilizarías esta aplicación, la que antes utilizaste, Biophilia, en alguna otra actividad?

P65 S2: Sí, la utilizaría no sé, en algún carrete (risas), en algún no sé, igual la usaba como pa ir a la u, la usaba como en el metro...o porque me gustó caleta, de hecho ni siquiera la he desinstalado, la voy a tener ahí forever. Pero no sé, la utilizaría no sé como eso, como pa compartir con mis amigos en la casa, o de pronto igual (pausa) no sé, se la recomendaría, de pronto tengo amigos que son como no sé actrices, actores, pa hacer no se po, no sé, sus clases de movimiento y esas cosas igual se las recomendaría porque igual es como muy sensorial entonces igual es como una experiencia bacán

P66 E: ¿Algún comentario?

P67 S2: nada, estoy muy feliz, porque no tenia idea que existía la aplicación y me había gustado mucho la experiencia que había vivido en el museo interactivo, y además igual he visto como videos de Björk así como tocando así bacán y yo queriendo estar ahí todo el rato pero ahora que tengo esto ya no lo necesito (risas). No, no es eso pero...

P68 E: ¿Es muy cercano a la experiencia?

P69 S2: si, es muy cercano a la experiencia y me gustó caleta y no estoy ni ahí con descar..., sacar la aplicación, como que igual la voy a seguir utilizando porque me gustó harto e igual bacán, porque como que con el uso de la aplicación igual me dan ganas como de seguir buscando otras aplicaciones. Lo que si, no sé si hay alguna, o sea me gustaría saber, no se si hay alguna aplicación chilena como que haga lo mismo?

P70 E: parece que latinoamericano eh, Jorge Drexler tiene una que tu vai armando la canción. No sé si han sacado más...

P71 S2: Bueno pero ese es mi comentario...

P72 E: Muchas gracias paulina por tu aporte a esta investigación

P73 S2: gracias, chau.

---

Entrevista N°3 a Leonardo Pezoa, en donde se identifica a “E” como el entrevistador y “S3” al sujeto entrevistado.

P1 E: Primero son un par de datos tuyos...que tienen que ver con...tu nombre, tu edad, tu ocupación.

P2 S3: Ya. Mi nombre es Leonardo Pezoa, tengo 27 años, mi ocupación es ingeniero en conectividad de redes y me desempeño en la municipalidad de Pudahuel y estoy a cargo de sistemas e infraestructura.

P3 E: Ahora con respecto a, ya en la entrevista en si, esto tiene que ver como...tu ...(pausa) ¿Podrías describir una experiencia musical? Entonces, ¿Qué es para ti una experiencia musical?

P4 S3: Una experiencia musical, tiene ya, aparte de todo lo que el, el artista va de su performance, tiene que ver mucho con el carisma de aquella persona que tiene

la persona que está interpretando aquella composición. Supongamos, para mi, el mejor ejemplo que te puedo dar es Steve Vai. El viernes fui a verlo y el weon es un artista así full completo, completo, completo, completo.

,

P5 E: ¿Por qué?

P6 S3: oh... ¿Sabi qué? Primero, el weón tiene un tema, ehm, que lo principal del tema es que el weon mira a todo el público. Así como que el weón se da la paja como de mirar a todos los espectadores, y que te mire a ti, sentir que el weón te mira es bacán po... Cachai? Porque tu decí 'oh el weón me vio!' al final eso es lo que uno quiere

P7 E: jajajaja (risas)

P8 S3: que su artista favorito, así como que te mire.

Aparte, igual po, toda las posturas que hace, el weón ya no tiene necesidad, necesidad de mirar la guitarra. El weón se mueve así...la puede tener por acá...

P9 E: Juega...

P10 S3: Sí, el weón full show. Y esa wea se agradece caleta. El weón es como sobrao, pero de esos sobraos que son así como bacanes.

P11 E: y...tu me dijiste que bueno, habías ido a este show, ¿Cuál es como tu porcentaje de asistencia a este tipo de espectáculos?

P12 S3: eh...cuando el viene, cien por ciento jaja.

Mis artistas favoritos, los que son así como, los que tengo como mas apegados al corazón, ¡Sí!, cuando vienen voy, cien por ciento.

P13 E: y por ejemplo, al tu asistir a estos espectáculos, ¿Cómo crees que incide tu participación dentro de este show?

P14 S3: Ah, ehm...dándole el reconocimiento al artista que se merece po. Aplaudiéndolo de pie, gritándolo, ovacionándolo, siguiéndole el juego, lo que el hace, tratar de participar de su show...para que igual se lleve una grata experiencia, para que eso lo inste a volver po...

P15 E: como una retroalimentación...

P16 S3: claro, claro.

P17 E: Y, por ejemplo, ¿Ocupas tecnologías para reproducir espectáculos musicales?

P18 S3: ¿Yo?

P19 E: Sí.

P20 S3: ehm...(pausa) los audífonos podría ser po...

P21 E: Claro...pero veís dvd, veis conciertos por streaming, ocupai youtube, no sé po...

P22 S3: sí, youtube principalmente. Cuando busco un tema así como que me recuerda una emoción bien bacán, veo el video.

P23 E: ves el video...y ¿Cómo crees tu que se podría crear una experiencia musical, pero virtual?

P24 S3: ¿Virtual?... uhm, hoy en día yo creo que la tendencia va al VR, a la realidad Virtual, entonces yo creo que un buen recurso sería presentar algo novedoso.

Y eso es lo que está saliendo ahora po, la novedad ahora es el VR, entonces yo creo que más adelante, los grandes artistas, para vender más van a poner sus principales temas en ese formato.

P25 E: Como para ampliar al final el negocio

P26 S3: claro porque ahora una gran cantidad incluso de celulares vienen con VR ya ready, ¿Cachai?

Entonces, una gafa de cartón de...¿Dos lucas? Y te la ponis en una esta y tenis una experiencia VR así genial.

P27 E: eso sería Leonardo, por el momento muchas gracias

P28 S3: jajaja, ¡De nada!

Segunda parte de la entrevista después de la utilización del software Biophilia durante 4 días en tiempo base de 15 minutos.

P29 E: Leonardo Pezoa, vamos a hacer la segunda parte de la entrevista y está dividida como en dos bloques. El primer bloque de preguntas tiene que ver con respecto a tu...(pausa) relación con la aplicación Biophilia de Björk, y la primera es que si tu podrías relacionar la experiencia que tu viviste al utilizar la aplicación con el concepto anterior que diste de experiencia musical.

P30 S3: mmm... (pausa) No.

P31 E: ¿Por qué?

P32 S3: Yo pienso que una aplicación para que de una buena experiencia musical tiene que ser lo más fácil posible para el usuario y lo más básica. Porque hay que ir aprendiendo desde lo más básico a lo más avanzado, Entonces, a mucha gente le da miedo meterse en el tema porque no sabe usar las aplicaciones, entonces dicen 'ah pa que las voy a instalar si no tengo idea como ocuparla'. O la mala experiencia que ha tenido con otras...

P33 E: Con otras...y cual podría ser la cualidad mas relevante que tu encontraste en esta aplicación, independiente si es algo positivo o negativo, sino que fuera como lo más característico...

P34 S3: El modo inmersivo, me gustó. Me gustó como fue el tema de la gráfica, donde aparecían las constelaciones, me encantó.

Eso en un VR se vería espectacular yo creo. Pero me gusto, me gustaron las transiciones, los detalles, todo.

P35 E: Tu crees que existe una interacción con la música a través de esta aplicación?

P36 S3: mmm ... yo creo que sí, yo pienso que si. Para algunas personas esta aplicación les va a servir mucho, depende del nivel en que estén ellos no más.

P37 E: Y tu ligas por ejemplo la existencia de esta aplicación a algún artista musical, ¿Te imaginai que alguien más podría tener?

P38 S3: mmm...(pausa) No, no sé quien más podría tener...pero ojala el artista se metiera mas a educar a la persona que lo está escuchando, ¿Cachai?

P39 E: Y ahora, con respecto a lo que significa para ti digamos como, la música, la tecnología y los medios. Primero, utilizas tiempo de tu día para utilizar música?

P40 S3: Sí...

P41 E: ¿En qué momento y a través de qué plataforma?

P42 S3: Camino a la pega ida y vuelta, a través de spotify.

Y en la pega a través de Youtube. Escucho incluso hasta todos los opening y endings de los monitos chiquititos, cuando era chico.

P43 E: Jajaja (risas)

P44 S3: A todo volumen

P45 E: ¿Qué formatos de distribución musical conoces?

P46 S3: ¿Qué vendría siendo?

P47 E: Por ejemplo de distribución musical. Los discos, spotify, iMusic...

P48 S3: Ah ya, que plataforma, sipo!. Está la de Google, Google Music, la de Apple, conozco la de Android, en esas tres he estado. Pero para mí la más completa es spotify.

P49 E: ahí es donde hay como más...información ¿O no?

P50 S3: Claro, es que es fácil de usar, tiene una versión que es gratis pero con publicidad, pero...hay gente que eso igual le sirve porque no tiene como pagarlo ¿Cachai?

P51 E: Sipo...

P52 S3: y sipo, encontrais de todo, lo últimos álbumes, te avisa cuando el artista lanzó el ultimo álbum y esta disponible pa escucharlo, te permite descargar las canciones con la versión Premium, si, bueno.

P53 E: ¿Utilizas aplicaciones gratuitas?

P54 S3: ¿Para escuchar música?

P55 E: O en general...

P56 S3: si, sí.

P57 E: ¿y pa escuchar música también?

P58 S3: No, solo spotify pero ocupo el Premium po.

P59 E: ah claro, pagai por la cuenta pero tienes la aplicación...¿Cuentas con plan de datos?

P60 S3: Sí.

P61 E: ¿Qué asocias tu a un disco musical?

P62 S3: Ehm...(pausa) el cambio de rumbo de un artista.

P63 E: Explícalo por favor

P64 S3: Yo veo el álbum musical como las diferentes etapas del weón po.

Entonces yo lo puedo ir así como ramificarlo, ¿Cachai?

P65 E: que tan actualizado estás tan actualizado con las aplicaciones para dispositivos móviles?

P66 S3: Yo creo que un 90% actualizado del 100% del total.

P67 E: ah, mortal... Con respecto a las mismas aplicaciones musicales, si existieran más, ¿Tú las descargarías?

P68 S3: sipo, si existiera un Guitarpro gratis donde tu pudieras ver los tabs en el teléfono sin necesidad e pagar, seria bacán...

P69 E: claro...es que justo venía una pregunta como por ejemplo, que utilización extra le darías a una aplicación musical?

P70 S3: aparte de escuchar música? Permitir componer Música. Que sea como un fruity Loops así, móvil. Que tenga la opción de reproducir todos tus temas.

P71 E: ah claro, tu ir armándolo...Algo así como Garage Band? O no hay visto ese programa?

P72 S3: si, si, como garaje Band de iOS.

P73 E: ah claro, pa este no está.

P74 S3: no, no está.

P75 E: algún comentario, ¿Algo que aportar?

P76 S3: no, nada, si no hay más preguntas...

---