

# 14. La vida en copias.

## Breve cartografía del reciclaje musical digital<sup>1</sup>

DOSSIER

RUBÉN LÓPEZ  
CANO

171

REVISTA LIS ~LETRA IMAGEN SONIDO~ CIUDAD MEDIATIZADA. AÑO III # 5.  
MAR.-JUN. 2010. Bs. As. UBACyT. Cs. DE LA COMUNICACIÓN. FCS-UBA

Es notorio el impacto en la producción y consumo musical de la creación de artefactos audiovisuales musicales por medio de técnicas de reciclaje y su posterior distribución masiva y libre por Internet. Algunas de las principales modalidades del reciclaje musical digital incluyen el sampleo, el remix, el mashup, los doblajes *dub's* u *overdub's*, los pseudo videoclips y los *cut-ups*. Estas modalidades entrañan algunos problemas de investigación sumamente interesantes tanto para las ciencias de la comunicación como para la (etno)musicología. Entre estos problemas se puede señalar su impacto en el “modelo comunicacional” para el estudio de la cultura y los procesos de producción y distribución musical; el régimen del reciclaje como artefacto cultural a nivel artístico, lúdico, estético y legal y el lugar social que merece el reciclaje como práctica cultural desde la perspectiva de las instituciones culturales, la industria del entretenimiento, las prácticas cotidianas de ocio y escucha musical y de la sociedad de la información digital.

Palabras clave: reciclaje musical digital, mashup, sampleo, remix, dub. Overdub, cut-ups

### 1. Introducción

En los últimos años han proliferado las prácticas de producción de música por medio del reciclaje digital. El procedimiento consiste básicamente en cortar fragmentos de diversos artefactos u objetos multimedia como piezas de música, videos

1 Una primera versión de este trabajo fue presentada en el panel “Cambio tecnológico, estéticas y experiencias de la música” del Tercer Congreso Iberoamericano de Cultura (Medellín, Colombia, 1-4 de julio de 2010). Una segunda versión, en el “Primer Encuentro sobre Músicas, Espacios y Medios: Convergencias y Divergencias” (Buenos Aires, Argentina. Ciencias de la Comunicación, FCS, UBA, 20 de agosto de 2010). Algunos aspectos de terminología, categorización y agenda de investigación fueron discutidos en el Panel “Disipando fronteras. Nuevas presencias de la música en el audiovisual contemporáneo en ‘Músicas y saberes en tránsito’ ” (XI Congreso de la SIBE y de la IASPM-Portugal y España. Lisboa, Portugal, 28-31 de octubre de 2010).

musicales, textos, trozos de la banda sonora de películas, programas de radio, televisión, paisaje sonoro y otros tipos de material audiovisual, y pegarlos en una nueva unidad hasta conformar un objeto nuevo. Es innegable la importancia del impacto que ha tenido el reciclaje en los procesos de consumo musical y de construcción de sentido social por medio de ellos. Un aspecto importante de este proceso es su distribución ilimitada y masiva en la red.

Los estudios sobre estas prácticas constituyen un campo heterogéneo, ocupado de temas tan dispares como los recursos técnicos para su producción (Snoman 2008 y Roseman 2006), los problemas de derechos de autor (DEMERS 2006, IRISARRI 2010 Y KATZ 2010), la nueva sociabilidad en redes virtuales (SHIRKY 2010), aspectos económicos (Lessig 2008) y hasta problemas estéticos (NAVAS 2010 y SINNREICH 2010). No obstante, la terminología y categorización de estas prácticas sigue siendo un territorio anárquico y desorganizado. En este trabajo propongo una pequeña cartografía del reciclaje musical, algunas de sus características y los problemas de investigación que entrañan. Este ejercicio tiene sus límites: la compulsiva emergencia de nuevas modalidades de reciclaje, nuevos formatos y tipos de productos, convierte en efímero todo intento de articulación global de este interesante campo. No obstante, por vano que parezca, el ejercicio es necesario.

## 2. Principios generales del reciclaje musical digital y prácticas principales

172

A guisa de definición se puede decir que el reciclaje musical digital es la generación de música y/o video musical a partir de la articulación de materiales preexistentes que han sido extraídos de otras fuentes u objetos sonoros, audiovisuales o multimedia, de los cuales formaban parte integral. Estas fuentes pueden ser otras piezas de música o videos musicales, banda sonora de películas, programas de radio o televisión, discursos de políticos o personalidades, paisaje sonoro urbano o rural, artefactos audiovisuales como spots publicitarios, fotos, imágenes de programas de televisión como telediaros o películas, texto, etc.

Una de las características de esta práctica es que al provenir de fuentes diferentes, existe, en principio, una inconexión entre los fragmentos cortados y reensamblados. En este sentido, el reciclaje supone una descontextualización y recontextualización de los materiales previos con los que se trabaja. Esto entraña un movimiento sensible en los niveles de coherencia necesarios para la generación de sentido. Los que aplicaban en el artefacto original no se corresponden con los que se instauran en el nuevo objeto. De este modo, los fragmentos seleccionados pueden establecer diferentes relaciones semióticas entre ellos, en relación con los emplazamientos de los que provienen, o en relación con el nuevo objeto o artefacto al cual se integran. Así las cosas, se pueden establecer diferentes modos de intertextualidad o de relaciones metonímico-sinecdóticas (WOODSIDE 2005: 123 Y SS.). Algunos niveles de coherencia que surgen de esta técnica inducen lecturas irónicas o paródicas, vinculadas en ocasiones al kitsch, el camp, etc. En otros momentos, estos niveles alcanzan franjas metadiscursivas donde el artefacto parece claudicar en su intención de llamar la atención sobre sí mismo para propinarnos alguna reflexión oblicua sobre los procesos mediáticos o los mecanismos de producción y consumo de los contextos de origen de los fragmentos que lo integran. En ocasiones poseen una nada despreciable fuerza deconstructiva.

Otro aspecto sumamente interesante es el conflicto que el reciclaje musical produce en diversos aspectos. Los más notorios son los problemas legales. Una parte importante de los materiales empleados poseen derechos de autor. Por lo regular el reciclaje profesional tiene que pagar derechos por los usos de esos materiales. En muchas ocasiones, sin embargo, la transformación y resignificación de los materiales originales es tan fuerte que nos hace preguntarnos si podemos estar hablando de nuevas creaciones derivadas de los originales y sobre los límites de la creatividad, identidad y pertenencia de los bienes culturales. En todo caso son comunes las demandas judiciales donde los veredictos son polémicos.<sup>2</sup>

Menos notorios pero no menos importantes son los conflictos de naturaleza estética. Se asume que las producciones recicladas carecen de originalidad, autenticidad, creatividad, innovación, “aura”, etc., y toda una serie de parámetros de valor que popularmente se aceptan como inherentes a cualquier manifestación cultural. Retomaremos este punto más adelante.

Me aventuro a proponer que se pueden distinguir al menos seis grandes áreas de reciclaje musical tanto en el campo del audio como del audiovisual: el sampleo, el remix, el mashup, los doblajes *dub's* u *overdub's*, los pseudo videoclips y los *cut-ups*.

### 3. El sampleo

En el *sampleo* los fragmentos extraídos de otras fuentes se integran o combinan en una pieza original. No importa si los fragmentos han sido tratados, transformados o se emplean intactos. Esta categoría supone que existe un elemento del nuevo artefacto sonoro, audiovisual o multimedia, que es original de quien realiza el reciclaje. Suele ser una composición entera o un elemento como una base armónica y/o rítmica, un texto, un riff, etc. Sea lo que fuere, este elemento tiene que ser lo suficientemente significativo como para dotar de identidad individual e independiente al artefacto resultante.<sup>3</sup>

En esta práctica, la fuente del fragmento sampleado, es decir, el *objeto sonoro originario* debe ser rastreable al menos potencialmente (WOODSIDE 2005: 21). Cuando un fragmento sampleado es grabado ex profeso para una canción, tema u *objeto sonoro actual*, se dice que se trata de un *falso sampleo* o, en términos de Woodside (2005: 21), *sampleos apócrifos* o *simulaciones de sampleo*.

Los fragmentos sampleados pueden provenir de tres fuentes principales: paisajes sonoros, información verbal o de objetos sonoros musicales. Los sampleos de paisaje sonoro pueden ser paisaje rural o urbano, sitios o lugares característicos, información verbal en tanto indicador de lugar o espacio, fragmentos de películas, programas de radio o televisión en tanto indicadores de lugar. Los fragmentos sampleados verbales pueden provenir de discursos, conferencias, diálogos relevantes

- 
- 2 Sobre algunos juicios emblemáticos y una discusión sobre el *copyright* y la creatividad, véase el documental *Good Copy Bad Copy* (Dinamarca 2007) de Andreas Johnsen, Ralf Christensen y Henrik Moltke. Disponible en <http://rhizome.org/editorial/2573>. Consultado en noviembre de 2010.
  - 3 Hay que tener en cuenta que el término sampleo incluye varias acepciones. Sampleo es tanto la técnica de insertar *objetos sonoros* en composiciones musicales como el mismo *objeto sonoro* insertado. Sampler es también la herramienta que permite la grabación y reproducción de los sonidos y la acción de insertar *objetos sonoros* en canciones (Woodside 2005: 22).

por su significado más que por los indicadores de espacio o lugar, de discursos políticos u ocasionales o de crónicas deportivas. Los fragmentos sampleados de objetos sonoros musicales provienen de piezas musicales sean “originales” o alguna de sus versiones.

El fragmento sampleado puede presentar diversos procedimientos de transformación antes de insertarse en un nuevo objeto sonoro. Ente los más comunes se encuentran: cambio de altura o tono (más agudo o grave), cambio de velocidad (más rápido o más lento), inversión (se reproduce de atrás hacia delante), distorsión, segmentación, reorganización (se cambia el orden en que aparecen los eventos internos del fragmento), estratificación (de una canción se extrae sólo la melodía sin el acompañamiento, la base de acompañamiento o la sección rítmica sin la melodía, el timbre o cualquier otro estrato), repetición en loop, eco y reverberación, ecualización, scratching y espacialización, en relación a las distancias intra sónicas o de relación con el escucha: figura, fondo, campo (LEEUEWEN 1999); en relación a movilidad (estereofonía): profundidad, desplazamiento (movimiento del fragmento sampleado por los altavoces), ubicuidad (misma información se escucha en varias localizaciones a la vez), etc. Un fragmento sampleado puede ser utilizado también como un instrumento: se extrae su timbre que luego se emplea para articular melodías o acompañamientos.

Los fragmentos sampleados pueden tener varias funciones entre las cuales destacan las intramusicales, intermusicales y extramusicales. Las funciones intramusicales son las que tienen que ver con la estructura, narratividad, operatividad y significación del tema producido en sí mismo. Las intermusicales tienen que ver con las relaciones entre los fragmentos sampleados y el objeto sonoro originario y el actual y otros objetos sonoros y sus respectivas estructuras, narratividades, dramaturgias y significados. En ocasiones el fragmento sampleado puede representar o evocar por medio de una sinécdoque *pars pro toto* la totalidad del objeto originario del cual formaba parte. A partir de esta operación, puede establecer alguna función de intertextualidad entre el objeto originario y el actual. Las funciones extramusicales son las significaciones o evocaciones del mundo exterior a la música. Por ejemplo, en ocasiones el fragmento sampleado ilustra un objeto o situación mencionada en el tema: se habla de la policía y se escucha la grabación de una sirena.

174

Existen también los sampleos orgánicos que se reconocen porque aparecen una y otra vez en una misma pieza. Por ello, poseen funciones estructurales, narrativas, dramáticas y expresivas de mucha importancia para la coherencia interna de un tema. Tienen la misma jerarquía que los temas, riffs, estribillos, etc., y se integran al entramado formal, expresivo y semiótico global de la canción o pieza<sup>4</sup>. En cambio, los sampleos puntuales sólo aparecen esporádicamente y no llegan a tener una importancia estructural interna. Suelen aparecer sólo una vez en toda una pieza y con frecuencia adquieren funciones semióticas localizadas. Marcan macro procesos como de inicio o final, enmarcan la interpretación global de una pieza, etc.

4 Algunos casos de sampleos orgánicos en el tango electrónico: “Queremos paz” de Gotan Project (CD *La Revancha del Tango*, 2001) presenta el sampleo de un discurso del Che Guevara que repite de manera recurrente la frase “queremos paz” de tal modo que se le puede considerar como una especie de estribillo. El sampleo es una suerte de emblema de la canción y aporta un significado específico. Siempre aparece en lugares estratégicos. En “Evítalos” de Tangocrash (CD *Otra sanata*, 2005), todos los sampleos de discursos políticos aparecen en lugares y momentos formalmente marcados e importantes. La transformación de los fragmentos sampleados (velocidad, microedición, extracción tímbrica) es progresiva y se corresponde con el avance e incidencias de la música.

Otras funciones semióticas de los fragmentos sampleados: orientar, contextualizar y enmarcar la interpretación y funciones significativas del objeto sonoro en que se insertan. Dotar de significado y afecto de manera directa o indirecta. Establecer relaciones intertextuales entre los objetos sonoros originario y actual. Cuando se trata de sampleos de paisaje sonoro, estos se insertan en un proceso de estetización entre el mundo de la música y el mundo real.

## 4. Remix

El remix consiste en el tratamiento de un tema de otra persona, al cual se le agregan “muestras de materiales preexistentes para combinarlos en nuevas formas, de acuerdo a un gusto personal” (NAVAS 2010: 159). El objetivo es, por decirlo de algún modo, expandir cuantitativa o cualitativamente las características de un tema musical. Según Navas, se trata de una reinterpretación de una canción preexistente donde la inserción de nuevos materiales no atenta contra el “aura espectacular” del original de tal suerte que éste permanece dominante en la versión remixada y siempre se reconoce su identidad. Navas propone tres tipos básicos de remix (2010: 159):

- a) extendido: versión más larga de la composición original. Se añaden largas secciones instrumentales. Ejemplo: “Ten Percent,” de Double Exposure, remixada por Walter Gibbons en 1976 y que es “la primer canción disco que se extendió a 10 minutos”.
- b) selectivo: adición o sustracción de material de la composición original. Era el caso común de los remixes de música del mainstream realizados por DJs durante los ochenta, como “Paid in Full,” de Eric B. & Rakim remixado por Coldcut en 1987.
- c) reflexivo: alegoriza y extiende la estética del sampleo en el que la versión remixada desafía el “aura espectacular” del original y clama por su autonomía, aun cuando esta porta el nombre del original. El material es añadido o borrado pero el corte original sigue siendo reconocible. Ejemplo: el famoso álbum dub/trip hop de Mad Professor *No Protection*, que es un remix de *Protection* de Massive Attack. Ambos son discos independientes y fueron lanzados en 1994. Pese a que la versión remixada depende de la original de Massive Attack, su coincidencia temporal y realización interna atenta de algún modo contra la jerarquía “obra original” y “obra derivada”.<sup>5</sup>

## 5. Mashup

El término mashup es uno de los más problemáticos. En un principio, designaba una práctica específica de reciclaje musical. Ahora se le emplea como término genérico para hablar de toda intervención aural o audiovisual realizada con material preexistente.<sup>6</sup> También se usa como sinónimo de *pop bastardo*. En términos generales, un mashup es una pieza de música grabada formada por completo con fragmentos (generalmente extensos) de otra música grabada de otros autores (ROSEMAN 2006: 5).

5 Para desarrollos teóricos y reflexiones interesantes sobre la cultura de remix véase *Remix theory*, web de Eduardo Navas <http://remixtheory.net/>.

6 La versión en inglés de la wikipedia, por ejemplo, define el mashup digital como el medio digital que contiene partes pequeñas o largas de texto, gráficos, audio, video y animación preexistentes para crear una obra derivada. En cambio, cuando habla de mashup musical emplea el término de manera más restrictiva.

A diferencia del sampleo, en el mashup los fragmentos previos que se seleccionan, extraen, editan y mezclan, no se integran a ninguna creación original del autor del reciclaje. No existe una pieza original o un elemento de suficiente relevancia que pueda considerarse una composición original. Todo el producto es reciclado.

Existen diferentes técnicas o subgéneros de mashup. No todos los estudiosos de este fenómeno coinciden en aplicar el término a todos ellos<sup>7</sup>. Echemos un vistazo breve a los tipos de mashup más conocidos. La wikipedia nos puede dar un buen pulso de cómo se conceptualiza el mashup desde las competencias generales. La acepción más conocida y consensuada del término es el tipo llamado A vs. B: se extrae la parte vocal de una pieza de un género musical específico (por ejemplo de R & B) y se coloca sobre la base de acompañamiento de otro género (como el hip-hop). Los *bootleg albums* también son aceptados como mashups. Ellos combinan elementos ya no de canciones diferentes sino de álbumes enteros: una especie de *álbum vs. álbum*. El más famoso es *The Grey Album* de DJ Danger Mouse que combina de manera excepcional fragmentos de acompañamiento de *The White Album* de The Beatles con fragmentos vocales de *The Black Album* de Jay-Z.<sup>8</sup>

Casos en los que mis colegas podrían acordar que son mashup serían el tipo llamado *Versión vs. Versión*. Consiste en combinar dos versiones distintas de un mismo tema para crear dúos virtuales. Parece ser que esta acepción de mashups es aceptable si ambas versiones son preexistentes. Quedarían fuera casos como el disco *X Moré* (2001) donde el cubano X-Alfonso hace versiones propias del clásico sonero Benny Moré en las que incluye sampleos de sus grabaciones de mediados de siglo XX. El *glitch pop* que emplea tecnología DSP (Digital Signal Processing) para alterar algunos de los temas reciclados y el *video mashup* pueden ser considerados mashup, siempre y cuando cobren la forma de los tipos *A vs. B* o *versión vs. versión*.

176

Hay casos de reciclaje que se denominan habitualmente como mashups que, sin embargo, muchos especialistas y practicantes no llamarían así. Es el caso de los llamados *mashup abstractos*: ejecución simultánea de fragmentos sonoros diferentes como conversaciones, paisaje sonoro y músicas distintas con fines artístico-especulativos (“Revolución 9” de The Beatles o algunos temas de Pink Floyd). Otro tanto son los *remixes* descritos en la sección anterior. Para algunos son subgéneros de mashup. Tampoco se coincidiría con los *cut-ups*: videos satíricos donde fragmentos de videos, principalmente de políticos, se sincronizan con canciones conocidas o bien se realiza un *corta y pega* de fragmentos de discurso en los que los políticos declaran algo que nunca dirían. Un ejemplo clásico: el video de Johan Söderberg donde hace cantar “Endless Love” a George W. Bush y Tony Blair. Caso similar es el *re-cut trailer* o *retrailer*: reedición de las imágenes de un trailer o de otras partes de un film y la adición de texto, voz hablada y música que, con fines humorísticos, transforman por completo la trama y el género original de la película. Es el caso de aquellos que presentan “Mary Poppins” como una película de terror o “Resplendor” como una comedia familiar.

---

7 En el pasado Congreso de las ramas españolas y portuguesa de la IASPM (*International Association for the Study of Popular Music*) (Lisboa 28-31.X.2010) surgieron dudas sobre el uso del término que luego se trasladaron a la lista de la Rama Internacional. En este apartado aplico algunas enseñanzas de este intercambio. Agradezco a todo los colegas sus observaciones.

8 En el sitio web de Bootie (*Club Night*) se pueden descargar colecciones de los mejores mashups del año: <http://bootiemashup.com/blog/> Consultado en noviembre de 2010.

Después de varias discusiones con colegas he llegado a la conclusión (provisional, claro está) que una de las cosas que distinguen el mashup de otras formas de reciclaje es su valor estético. El mashup construye artefactos aurales o audiovisuales con funciones fundamentalmente musicales. Aunque incluyan parodias o sátiras que lo vinculen al kitsch, o bien puedan facilitar lecturas metadiscursivas, su función es ser consumidos como música para ser bailada o escuchada estructural o emocionalmente. Su meta no es el humor paródico o satírico por sí mismo. El mashup explora el universo intertextual de nuestra era mass-mediática, localizando puntos de contacto, similitudes y parentescos en objetos audiovisuales distintos y heterogéneos, con vida social y significados propios. El resultado deconstruye esos valores, al tiempo que revela nuevas posibilidades estéticas a los fragmentos preexistentes utilizados y genera un nuevo producto que se ofrece a su vez como material para nuevas especulaciones. Es un pliegue o retorcimiento en las inercias de consumo que revelan matices inusitados de lo conocido.

Una vez reparado en este punto de inflexión, ocupémonos de formas donde la función humorística suele prevalecer sobre las estéticas.

## 6. Doblaje, dub's u overdubs

Los doblajes, dub's u overdubs consisten en alterar algún aspecto de un audiovisual en el ámbito de la imagen o del sonido. Los divido en dos subtipos: *intervenciones leves* e *intervenciones intensas o invasivas*. Las intervenciones leves consisten en agregar, quitar o sustituir algún aspecto puntual y localizado de un audiovisual, dejando la mayor parte de su entramado intacto. Un ejemplo de ello son las intervenciones sobre el spot publicitario denominado "Aparentemente serio" que promociona un modelo de coche de la Volkswagen. En el anuncio un joven ejecutivo transporta en el auto a un ejecutivo maduro rumbo al aeropuerto. El joven aprovecha la situación para presentarse ante el ejecutivo superior, autopromocionarse y buscar una oportunidad de ascenso en su carrera. Todo va bien hasta que el ejecutivo maduro decide encender la radio para escuchar las noticias. Pero la radio está en otra estación o quizás reproduciendo un CD del joven. Una ráfaga ensordecedora de heavy metal sale de los altavoces del auto del joven que torpemente intenta apagar la radio cuanto antes. Toda la gestión para ganarse la confianza del ejecutivo maduro se ha malogrado. El joven no es tan serio como aparentaba. El tipo de música que escucha lo delata. El momento es sumamente bochornoso y alcanza su máxima expresión cuando el ejecutivo maduro voltea lentamente a mirar al joven avergonzado. Parece decirle: "Olvide cualquier expectativa".

En España se realizaron varias intervenciones en las que se sustituían exclusivamente los escasos cuatro segundos que dura la música escuchada por los personajes. Las diferentes versiones reemplazaban el rock metal con un pasodoble, una canción de Camela —grupo musical español de tecno-rumba—, la locución de Jiménez Losantos de la Cope (periodista con posiciones de ultraderecha), el tema de Koala (un cantante que hizo famoso un tema insulso), un tema de grotesca violencia de género o una canción de South Park repleta de insultos. Estos reciclajes son un ejercicio de apropiación digital. Mientras el mecanismo del gag del anuncio permaneció intacto, el cambio de música trasladó el contenido del spot a otro ámbito cultural. Una suerte de traducción intercultural: 'Si tú te encontraras en la misma situación del joven ejecutivo extranjero ¿qué música te avergonzaría que escuchara el ejecutivo maduro, si estuvieras en España?'

El anuncio original nos presenta la tensión entre elementos serios (los trajes, los negocios, las finanzas) y elementos no serios (la música *heavy*) para representar la personalidad de un coche (y, por extensión, de quién lo conduzca). A través del proceso de modificación de la música se puede observar la categorización que se hace de distintos géneros musicales en relación con la seriedad, sofisticación, identificación y adecuación que requiere la situación social narrada por el anuncio. Esta categorización se hace a través de oposiciones tales como sofisticado-cutre<sup>9</sup>, serio-no serio o apropiado-no apropiado (GENÉ 2007).



Figura 1: Fotograma de spot “Aparentemente serio”

Las intervenciones intensas o invasivas, por su parte, sustituyen grandes porciones de un elemento transformando radicalmente la trama, asunto o línea argumental del audiovisual. Ejemplos de este caso son los *Shreds*, “literal video”, el lip-dub y la “mezcla de escenas”. Se llamaba originalmente Shred a ciertos solos de guitarra del heavy metal caracterizados por un virtuosismo apabullante. En el shred de doblaje, en cambio, la pista de audio de un video clip de un gran solo de rock, jazz u otro género, es sustituida en su totalidad por una ejecución torpe, mala y grotesca. Es notorio que los autores tienen conocimientos solventes de la técnica del instrumento y del estilo interpretativo de los artistas parodiados: la sincronización imagen sonido con frecuencia es meticulosa y eficaz. La banda sonora añadida es original.

178



Figura 2: Fotograma de shred sobre Paco de Lucía

Otro ejemplo es el *literal video* que consisten en sustituir la banda sonora de un videoclip famoso de los ochenta o noventa. Se trata de una parodia que tiene como oscuro objeto de escarnio al propio videoclip, sobre cuya banda de imagen original

9 De baja calidad. En [www.rae.es](http://www.rae.es). Consultado en noviembre de 2010.



se superpone una versión de la canción cuya letra describe literal(e irónica)mente lo que sucede en pantalla. Estas sátiras se centran en asociaciones entre el contenido de la letra y la banda de imagen que resultan gratuitas o bizarras, poniendo de relieve la falta de lógica y/o gusto de estas uniones (ZUAZU 2010).

Un aspecto relevante de estos emplazamientos es “su carácter reflexivo: no sólo parodian el contenido de las imágenes, sino que hacen referencia explícita a las técnicas de montaje utilizadas”. De este modo, “los comentarios irónico-descriptivos sobre el tipo de plano, encuadre y edición muestran una conciencia crítica sobre la propia gramática audiovisual que les dota de una dimensión de ‘metacoña’”. Como otros artefactos paródicos, los *literal video* se insertan en “el nivel ‘meta’ de la parodia” (ZUAZU 2010).

179



Figura 3 Fotograma de *Literal video* versión de *Penny Lane*

El *lip-dub* consiste en un video clip casero donde los que participan cantan en play back una canción conocida de principio a fin. La banda de audio reproduce el tema insertado de manera directa. Por su parte, la *mezcla de escenas* consiste en la sustracción de la banda sonora de la actuación de un grupo para colocarle la música de una banda de un género, tipo o escena musical completamente diferente, cuando no antagónica. El video es manipulado para que la gesticulación de los músicos, todos los movimientos productores de sonido y los asociados (gestos efectores, ancillares, *icónicos e indexicales*, reguladores, de exhibición y adaptativos)<sup>10</sup> se sincronicen con los gestos más relevantes y pregnantes de la música: inicios vigorosos, coordinación entre músicos, cadencias finales, solos, momentos expresivos del cantante, etc. Uno de los ejemplos más logrados de esta clase de reciclaje es una actuación televisiva donde los Doors interpretan su tema emblemático “Touch Me” que usaban como presentación de sus conciertos. La banda sonora es sustituida con la canción “Cómo te voy a olvidar” del grupo de música gruperera del norte de México Los Ángeles Azules. La adaptación es delirante. Existe una traslación metonímica de los timbres instrumentales. Las intervenciones de Ray Manzarek tocando su órgano se sincronizan con el acordeón característico de la onda gruperera. El trombón que realiza el riff principal es sincronizado con la imágenes del saxofonista negro que en el video original realiza un solo muy emotivo que se ajusta el perfectamente al “mood” del tema hipostasiado. Morrison bate el micrófono antes de cantar al ritmo de la música de Los Ángeles Azules, mientras la batería se ajusta más o menos al ritmo de los cencerros de la canción. Momentos sumamente pregnantes de sincronización como las cadencias finales, inicios de frase, solos y la performance de

10 Para una tipología completa de los tipos de gestos que intervienen en una performance musical véase López Cano (2009).

Morrison, son ajustados de manera magistral. El autor también realiza algo poco común. Editó el audio original y termina la canción mucho antes que la versión original pues el efecto cómico (paródico y satírico) no dura mucho en estos artefactos audiovisuales y muchos momentos de la canción hipostasiada no se pueden articular con la imagen.



*Figura 4: Mezcla de escenas donde los Doors cantan "Cómo te voy a Olvidar"*

### 7. Pseudo videoclips

Son videoclips realizados artesanalmente donde a una banda de sonido o video preexistente se le añade un video o banda sonora original del autor del reciclaje. Todos hemos puesto música a un video casero o a una secuencia de fotografías. Sin embargo, existen prácticas más sofisticadas por sus efectos estéticos o satíricos. Uno de los más interesantes son los pseudo videoclips de Félix Degenaar, un jazzista holandés que musicaliza declaraciones de políticos, presentadores de televisión o deportistas para luego compartirlas por Youtube. Uno de sus mejores videos es una musicalización de una perorata furiosa que el entrenador holandés de futbol, Louis van Gaal, lanza contra un periodista. Degenaar aprovecha las inflexiones melódicas de los improperios lanzados para construir una línea melódica en toda regla que acompaña con una música chusca y poco representativa de la tensión del momento. La única manipulación que hace del video es bajar la velocidad en algunos instantes para que el tempo de la elocución se sincronice a la perfección con el tempo musical.

180

Por su parte, el añadir video original a una pista sonora preexistente puede originar sincronizaciones interesantes. Uno de mis favoritos es el creado por un autor que musicaliza la filmación que él mismo realizó de su aterrizaje en Miami con el tema de tango electrónico *Centrojá* de Luciano Supervielle del disco *Supervielle* (2004) de la banda Bajo Fondo. El ritmo laxo del chill-out se acopla de manera relevante con la lenta e imperturbable danza que conducirá el avión a tomar tierra.

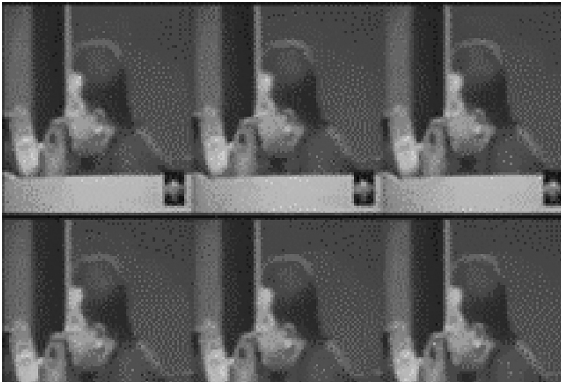


*Figura 5: Fotograma el mas-hup de aterrizaje en Miami con música de Bajofondo.*

## 8. Cut-ups

Como mencionamos anteriormente, los cut-ups son videos satíricos fundamentalmente de políticos donde se combinan fragmentos de videos de discursos que son tratados para sincronizarlos con alguna canción o para hacerlos declarar cosas que jamás dirían. Este último caso cobra la dimensión de falsificación o paradoja imposible. Uno de los casos más célebres fueron los reciclajes creados a partir del incidente protagonizado por el presidente de Venezuela, Hugo Chávez y el Rey de España en la XVII Cumbre Iberoamericana en Santiago de Chile (10. XI. 2007). Estos reciclajes tienen varios niveles de significación. Por un lado, generan “un discurso que posiciona al autor frente a los hechos comentándolos desde una perspectiva clara”. Por otro lado, la operación “crea la fantasía de intervenir en la política-ficción característica de nuestros días”. Independientemente del tipo de posicionamiento o la calidad argumentativa del discurso que producen, de sus valores de verdad, éticos o morales o de su calidad estética o técnica, el artefacto audiovisual resultante “genera discurso negociando con elecciones estéticas y técnicas” (LÓPEZ CANO 2007).

181



*Figura 6: Fotograma de una de las musicalizaciones de las informaciones sobre el incidente “Por qué no te callas”*

Las técnicas digitales han hecho factible la realización de falsificaciones, paradojas o imposibles. Es el caso de “Imagine” de John Lennon cantada por George Bush. Son varios clips con cortes de discursos reales de Bush que han sido editados y tratados para adecuarse a la entonación del tema, acompañado de una base rítmico-armónica electrónica. La mayoría de estos videos alternan imágenes de Bush, Lennon y de las guerras de Afganistán e Irak. Ver al adalid de la guerra global contra el terrorismo cantando el más representativo de los himnos pacifistas resulta altamente contradictorio y paradójico.



*Figura 7: Bush cantando “Imagine”*

## 9. Problemas de investigación

De los casos mencionados anteriormente derivan algunos problemas de investigación interesantes. Éstos se pueden articular en tres grandes áreas:

- Incidencia de las prácticas de reciclaje en el “modelo comunicacional” para el estudio de la cultura y los procesos de producción y distribución musical.
- Régimen del reciclaje como artefacto cultural a nivel artístico, lúdico, estético y legal.
- Lugar social que merece el reciclaje como práctica cultural desde la perspectiva de las Instituciones culturales, la industria de entretenimiento, las prácticas cotidianas de ocio y escucha musical y de la sociedad de la información digital.

En la práctica del reciclaje deja de tener sentido el modelo comunicacional unidireccional según el cual un emisor envía un mensaje a través de un canal que es decodificado por un receptor. Aquí, el receptor concluye el artefacto en el propio ejercicio de recepción, al tiempo que establece un juicio de valor y produce un nuevo artefacto creativo. De este modo, desde la perspectiva comunicacional, el reciclaje es un artefacto audiovisual o multimedia multifuncional pues en el coinciden un juicio estético, un ejercicio de recepción, una estrategia de apropiación, un acto creativo, una producción de nuevos artefactos, etc. De este modo, esta práctica obliga a repensar los instrumentos teóricos con los cuales estudiamos estos fenómenos.<sup>11</sup>

182

Desde la perspectiva de los estudios de recepción, Yúdice (2007) ha sugerido que la proliferación de reciclajes de un videoclip específico da cuenta de la magnitud de su recepción en una comunidad determinada. Las prácticas de reciclaje suponen usos no previstos de los mensajes audiovisuales y ejercicios receptivos que se alejan de las intenciones originales de artistas e industria: desafían las prescripciones que estos hacen sobre cómo deben leerse o sobre los modos correctos de interpretación. En efecto, el reciclaje supone originales modos de atención, una serie de creativas estrategias de lectura y comprensión de los artefactos audiovisuales que no se ajusta en absoluto a la idea de “espectador pasivo” que sostienen contundentemente discursos escépticos (por no decir apocalípticos) sobre las posibilidades de la distribución de nuevos formatos y el papel activo del espectador dentro de éstos. Aquí el espectador no se somete a los inexorables deseos e intereses de la industria, sino que se mueve por entre ellos afirmando espacios de creatividad y *agencia* estética y comunicativa.

Por otro lado, toda recepción estética o artística produce un efecto determinado e inmediato en el sujeto: afecta sus emociones, altera su conciencia, interpela su cuerpo. Más tarde, el individuo puede formarse opiniones que es capaz de comunicar verbalmente. Sin embargo, la mayoría de las veces, los productos de recepción inmediatos son privados y se agotan en la vivencia emocional o bien se integran a competencias y conocimiento tácito. El reciclaje, en este sentido, es un producto de recepción público que permite compartir ciertos aspectos que resultan particularmente resistentes al lenguaje. En otras palabras, socializa algún aspecto de la *semiosis* estética que habitualmente es tácita y privada.

11 Para el impacto de las tecnologías en los procesos de mediación y comunicación de la música, véase Born (2005).

Las actitudes o valoraciones del reciclaje, ya sea como objeto o como práctica, pueden cambiar dependiendo del medio en que es comunicado. Más allá de su distribución en la red, que ya presupone una difusión masiva, en los últimos años se suelen transmitir algunos de ellos en programas de TV que seleccionan cosas relevantes que se cuelgan en internet. La transmisión por TV resignifica el artefacto audiovisual al tiempo que permite su difusión en audiencias distintas a las que lo consumen habitualmente. Esta resignificación puede traer aparejado un proceso de rearticulación de audiencia y sentido, similar al que ha sucedido en el campo de la publicidad. En los últimos años se ha variado sensiblemente las actitudes receptivas en la publicidad. El Festival Iberoamericano de Publicidad que se celebra en San Sebastián, por ejemplo, premia los mejores anuncios siguiendo criterios distintos a los de su función principal: vender. En su lugar, priman criterios estéticos, de realización, tecnología usada, creatividad, producción, etc. La introducción de la valoración estética ha hecho que exista un público que consume el spot con miradas variadas, como un medio más de entretenimiento o como práctica para-artística.<sup>12</sup>

Sin embargo, hay un aspecto estético que distingue el reciclaje del que estamos hablando del spot publicitario. Mientras estos últimos poseen un nivel de producción de excelencia, un despliegue tecnológico y unas competencias altamente profesionales de los realizadores, gran parte de los reciclajes que nos llaman la atención suelen ser realizados por aficionados que trabajan con tecnología sumamente simple y un nivel de producción y competencias bastante primitivo. A ello se le suma que la calidad de resolución de los materiales con los que se trabaja es de entrada ya muy baja. Así las cosas, desde la perspectiva del valor estético, podríamos afirmar que los reciclajes valen más en su nivel *performativo* que *objetual*. Esto quiere decir que su valor se orienta más hacia lo que estos *hacen* dentro del universo de significaciones y relaciones simbólicas de la sociedad, el modo en que nos relacionamos con los productos de la industria de entretenimiento y las significaciones que solemos otorgar a músicas, músicos y géneros. En segundo plano quedan sus características morfológicas, su realización y aspecto final, condenado de antemano a la baja resolución, el pixelado, la low-tech, etc.

Por otro lado, la práctica del reciclaje es un ejercicio básico para la interacción social de los nativos digitales. Durante muchas generaciones el proceso fundamental de apropiación de músicas recaía en el ejercicio práctico de la misma. En la era de inicio de los mass media, los jóvenes hacían suyas las canciones de sus artistas favoritos que escuchaban en la radio, el cine y más tarde el disco o la televisión, cantándolas e interpretándolas en algún instrumento como la guitarra. Es innegable el papel que juega en los procesos de socialización juvenil la práctica de la música y el cantar juntos sus temas favoritos. Del mismo modo, en la era digital, el reciclaje es una vía para que los nativos digitales se apropien de los artefactos audiovisuales que consumen y obtienen de diverso modo. Al transformarlos y compartir sus creaciones los hacen suyos. Saber cómo hacer un “cut and paste” de manera adecuada tanto a nivel técnico como el de la planificación de resultados, supone un aprendizaje similar a los conocimientos de armonía y habilidades instrumentales que adquirimos aficionados a la música de generaciones pasadas. El reciclaje es un espacio sumamente importante de formación, adquisición y ejercicio de competencias básicas para los nativos digitales.

---

12 Existen páginas web y DVD's al alcance del público que desea consumir spots publicitarios como práctica de ocio o entretenimiento o aun con fines estéticos.

Desde los años cincuenta, cuando un grupo de jóvenes adopta cierto tipo de música inicia un proceso de ajuste de códigos estéticos generacionales distintivo. El reciclaje realiza una tarea similar pero realizada desde el ámbito de las competencias digitales. Estas acciones no se agotan en el computador. La distribución de estas creaciones “bastardas” en la red (junto con otros procesos similares), colabora en la redimensión de la noción de espacio público: participa en la construcción de un espacio público virtual. El reciclaje trabaja en, por y para, un espacio lúdico público. Si el reciclaje es valioso tanto por sus valores formativos en el ámbito de la tecnología como en los de la creatividad y la constitución de nuevas dimensiones de espacio público, entonces nos podríamos formular algunas preguntas: ¿esta importante práctica debería estar respaldada por el Estado? ¿éste nos debería garantizar un espacio público virtual y una serie de herramientas básicas y fundamentales para la producción de reciclaje musical digital? ¿El Estado debería asegurar que los ciudadanos podamos ejercitar estas competencias desde esa dimensión lúdica?

Siempre he tenido problemas al formular estas preguntas. La mayoría de la gente asume que la creación y gestión de software y espacios virtuales debe recaer sobre particulares. Sin embargo, ninguno de nosotros nos oponemos a que las bibliotecas públicas cuenten con computadores conectados a Internet ni que nuestros hijos desarrollen habilidades digitales en la escuela. Pero considero que es necesario ir más allá y defender la creación y manutención de espacios virtuales dedicados al ocio creativo como el del reciclaje musical, del mismo modo que defendemos y abogamos por la construcción y mantenimiento de parques públicos con infraestructuras para pequeños, gente mayor, deportistas, lectores, conversadores, enamorados o paseantes.

184

¿Por qué involucrar al Estado en todo esto? Por un lado, portales como Youtube poseen regulaciones abusivas que los posibilitan a disponer de los materiales subidos por los usuarios de manera discrecional. Por otro lado, vivimos un contexto de crecientes incursiones de las voraces sociedades de gestión de derechos de autor en la vida privada de los consumidores de música. Hemos caído en un delirio recaudador que interviene no sólo en los modos en que adquirimos la música sino en las situaciones en las cuales la escuchamos y la vivimos, es decir, en el ámbito privado e íntimo de la producción de significado personal y social con la música. Dadas estas circunstancias, ¿el Estado debería ofrecer espacio virtual protegido para que los futuros productores y consumidores de artefactos digitales se ejerciten en estas tareas?

El debate está abierto.

## REFERENCIAS

- BORN, GEORGINA (2005) "On musical mediation: Ontology, technology and creativity", *Twentieth Century Music* 2 (1), pp. 7-36.
- DEMERS, JOANNA (2006) *Steal This Music: How Intellectual Property Law Affects Musical Creativity*. University of Georgia Press.
- GENE, MIQUEL (2001) "Música prohibida" entrada del *Observatorio de prácticas musicales emergentes*. <http://observatorio-musica.blogspot.com/2007/11/msica-prohibida.html> (consultado 20.XI. 2010).
- IRISARRI, VICTORIA (2010) "Ilegalidad musical y profesión emergente1." en *Reunião Brasileira de Antropologia*. Belém.
- KATZ, MARK (2010) *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music, Revised Edition*. 1° ed. University of California Press.
- LEEUEWEN, THEO VAN (1999) *Speech, Music, Sound*. Londres: MacMillan Press.
- LESSIG, LAWRENCE (2008) *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Press HC, The.
- LÓPEZ CANO (2007) "Por qué no te callas". Entrada del *Observatorio de prácticas musicales emergentes*. [http://observatorio-musica.blogspot.com/2007/11/por-qu-no-te-callas\\_20.html](http://observatorio-musica.blogspot.com/2007/11/por-qu-no-te-callas_20.html) (consultado 20.XI.2010).
- (2009) "Música, cuerpo, mente extendida y experiencia artística: la gesticulación de Keith Jarret en su Tokyo '84 Encore." *VIII Reunión anual de la SACCoM (Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música): La experiencia artística y la cognición musical*. 25 y 26 de junio de 2009.
- NAVAS, EDUARDO (2010) "Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture." En Sonvilla-Weiss (2010:157-177).
- ROSEMAN, JORDAN "DJ EARWORM" (2006) *Audio Mashup Construction Kit: ExtremeTech*. Wiley.
- SHIRKY, CLAY (2010) *Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age*. Penguin Press HC, The.
- SINNREICH, ARAM (2010) *Mashed Up: Music, Technology, and the Rise of Configurable Culture*. University of Massachusetts.
- SNOMAN, RICK (2004) *The Dance Music Manual: Tools, Toys and Techniques*. Oxford: Focal Press.
- SONVILLA-WEISS, STEFAN (2010) *Mashup Cultures*. Nueva York: Springer.
- WOODSIDE, JARRET (2005) *El impacto del sampleo en la memoria colectiva. Hacia una semiótica del sampleo*. Tesina de grado. México: UAM.
- YÚDICE, GEORGE (2007) *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona: Gedisa.
- ZUAZU, MARÍA (2010) "Literal video versions". Entrada del *Observatorio de prácticas musicales emergentes*. <http://observatorio-musica.blogspot.com/2010/07/literal-video-versions.html> (consultado 20.XI.2010).