



**El Colegio
de la Frontera
Norte**

Actores digitales y procesos de afección en los ensamblajes del
musicar en Tijuana. Un estudio en tres movimientos

Tesis presentada por

René Javier Muñoz Vélez

para obtener el grado de

DOCTOR EN ESTUDIOS CULTURALES

Tijuana, B. C., México

2019

CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Director de Tesis: _____
Dr. Maximino Matus Ruíz

A mi madre, Irene, y mis hermanos Héctor y Jorge, que me han apoyado durante este proceso, y todos los anteriores, en todos los momentos más difíciles. Y a mi padre, Francisco, fuiste mi primer y más importante maestro. A ustedes, gracias.

AGRADECIMIENTOS

La presente investigación es resultado del encuentro con múltiples actores durante tres años de trabajo – y muchos encuentros previos –, quienes desempeñaron roles clave en su realización. Una amplia red de individuos, grupos y experiencias forma parte del entretejido de este texto.

Se extiende un agradecimiento a instituciones como el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), organismo que gestiona los recursos económicos necesarios para la dedicación al proyecto, y al Colegio de la Frontera Norte (Colef), particularmente al departamento de Estudios Culturales, pues gracias a ellos se ha desarrollado este estudio. Incluyo aquí un agradecimiento sincero a todo el personal de nuestra institución, de las áreas de cafetería o transporte, de biblioteca o docencia, de mantenimiento o cualquier otra área administrativa, pues todos han contribuido a esta producción, y a mi formación.

Agradezco al Dr. Maximino Matus por ofrecerme la oportunidad de crecer como académico y por compartir conmigo un andamiaje teórico que retó y expandió mi capacidad para comprender el mundo. Su acompañamiento y apoyo ha dado forma no solamente a un texto, sino a un investigador.

En el mismo tenor, agradezco el apoyo y la contribución de todos los lectores de este proyecto, los Doctores Jesús Galindo, Gerardo León, Miguel Olmos y Rafael Alarcón. Cada uno representa una contribución diferente a la tesis, que se extiende más allá de las correcciones al texto. Agradezco el apoyo en la producción de la investigación, tanto las aportaciones objetivas sobre los contenidos del texto, como la apertura y el aliento constante en su realización. Agradezco todo el tiempo que han dedicado a la lectura y asesoría.

Incluyo en este agradecimiento a todos los docentes y coordinadores que contribuyeron a las reflexiones del proyecto, así como a los compañeros de estudio que en algún momento se acercaron durante el proceso. En especial, quedo agradecido con los compañeros de línea de investigación, con quienes se tuvo mayor contacto y se vivieron varias experiencias – unas gratas, otras más difíciles – pues todos se ven reflejados en alguna de mis ideas o posicionamientos.

A las personas que me ayudaron en el procesamiento de los materiales, en especial a Natalia, agradezco su formalidad y profesionalismo, su apoyo fue indispensable durante las horas y horas de análisis de registros.

Fuera de los confines de la institución, agradezco a las bandas, colectivos, músicos y aficionados que compartieron su opinión y tiempo con nosotros, muchos que aunque no aparecen citados en el texto, fueron clave en nuestra capacidad para estudiar y comprender las nuevas configuraciones de las prácticas musicales en la ciudad.

A los amigos y colegas como Cecy, Gregorio, Mariana y Feliciano, cuyo apoyo me sostuvo durante los periodos de mayor estrés, les agradezco la amistad y paciencia. Finalmente, reitero mi agradecimiento a mi familia – a mi madre y hermanos primero –, pues siempre puedo contar con ellos, sin importar los detalles o el contexto. El más profundo agradecimiento es para ustedes.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar si la emergencia de nuevos actores digitales – instrumentos o plataformas – ha propiciado nuevas formas de asociación entre los sujetos involucrados en la actuación musical, o si estos nuevos actores digitales han servido para estabilizar la configuración de la *industria musical*. La pregunta central de la investigación es ¿de qué forma afecta la emergencia de tecnologías digitales en la producción, actuación, distribución y/o consumo musical en los *ensamblajes* sociales que se reúnen en torno al *musicar* en la ciudad de Tijuana? Para responder a esta cuestión, se estudian tres escenas musicales diferentes – del *rock*, *metal* y la música electrónica – para identificar los roles que los actores digitales desempeñan en la interacción con los demás componentes que conforman el ensamblaje de las prácticas del musicar para diferentes agrupamientos de músicos y aficionados en la ciudad. La premisa que orienta la interpretación de los datos es la siguiente: la presencia de las tecnologías digitales, como actores no humanos en los procesos del *musicar*, ha permitido generar encuentros y *afecciones* con distintos actores en Tijuana, promoviendo la emergencia de *ensamblajes diversos*, y el establecimiento de asociaciones alternas. Dichos actores establecen *asociaciones multidireccionales*, a través de procesos de *afección* positiva (o negativa), amplificando su capacidad de afectar a nuevos públicos, y crear contenido dentro de su red de oyentes, *con y desde* múltiples colaboradores posibles.

Palabras clave: musicar, ensamblaje, actor digital, afección.

ABSTRACT

The objective of this research is to determine if the emergence of new digital actors – instruments or platforms – has fostered new forms of association between individuals involved in musical performance, or if these new digital actors have contributed to the stabilization of the music industry's configuration. The question at the heart of this research is, in what way does the emergence of digital actors affect the musical production, performance, distribution and/or consumption of assemblages that gather around the *musicking* in the city of Tijuana? To answer this question, we study three different music scenes – rock, metal and electronic music – in order to identify the roles digital actors play in the interactions of the diverse components that constitute the assemblage of the practices of musicking for different groups of musicians and fans across the city. The premise that guides the interpretation of the data is as follows: the presence of digital technology, as non-human actors in the musicking process, has allowed encounters and affections with different actors in Tijuana, promoting the emergence of diverse assemblages and the establishing of alternate associations. These actors establish multidirectional associations thru the process of positive (or negative) affections, amplifying their capacity for affecting new audiences and creating new content within their net of listeners, from and with multiple new possible collaborators

Key words: musicking, assemblage, digital actor, affection.

ÍNDICE

i. Introducción - Estudios sobre música y la evolución de la reproducción musical.....	1
a. Estudios anteriores sobre música y tecnología.....	5
b. Problematicación del tema.....	10
c. Metodología – Un estudio en tres movimientos.....	12
 Cap. I. Marco Teórico – El ensamblaje del <i>Musicar</i>	25
1.1 Producción, actuación, distribución, y consumo en el <i>ensamblaje</i> del <i>musicar</i>	26
1.1.1 El <i>musicar</i> como una forma de <i>ensamblaje</i>	27
1.1.2 TAR y la participación de actores humanos y no humanos.....	33
1.2 La tecnología digital en el <i>musicar</i> , actores y procesos <i>emergentes</i>	38
1.2.1 El actor no humano digital, nuevos instrumentos, nuevas plataformas.....	39
1.2.2 El <i>musicar</i> digital, procesos y competencias del nuevo <i>ensamblaje</i>	46
1.3 Procesos de afección y recualificación dentro del <i>musicar</i>	53
1.3.1 La mecánica de afección de los ensamblajes.....	53
1.3.2 La cuarta etapa de la industria musical: el ensamblaje digital.....	59
 Cap. II. <i>Sun of these Days</i> (Primer movimiento) – Rock en Tijuana y la emergencia de nuevos actores.....	68
2.1 Introducción.....	68
2.2 <i>Sun of these Days</i> y el <i>musicar</i> del Rock en Tijuana.....	69
2.2.1 Recuento del ‘Sol naciente’: historia de la conformación de <i>SotD</i>	70
2.2.2 La escena musical de <i>Sun of these Days</i>	75
2.3 <i>Sun of these Days</i> y los nuevos actores del <i>ensamblaje</i> digital del <i>musicar</i>	78
2.3.1 Actores: El oyente participante, actores no humanos y <i>SotD</i>	80
2.3.2 <i>SotD</i> , el actor digital especializado y las RSSO.....	83
2.4 <i>Sun of these Days</i> y la transformación de los procesos del <i>musicar</i>	87
2.4.1 Competencias digitales en <i>Sun of these Days</i>	88
2.4.2 Propiedades <i>emergentes</i> del <i>musicar digital</i> de <i>SotD</i>	92
2.5 La <i>mecánica de afección</i> en <i>SotD</i> y el <i>reensamblaje</i> de su <i>musicar</i>	95
Interludio – Rock’n’Taco y los rituales del <i>rock</i>	103
 Cap. III. <i>Girls All Around</i> (Segundo movimiento) – <i>House Music</i> y el ensamblaje de redes.....	106
3.1 Introducción.....	106
3.2 <i>Girls All Around</i> y el <i>musicar</i> del <i>Techno</i> en Tijuana.....	107
3.2.1 Recuento de GAA: historia de la conformación del colectivo.....	108
3.2.2 La escena musical de <i>Girls All Around</i>	110
3.3 <i>Girls All Around</i> y los nuevos actores del <i>ensamblaje</i> digital del <i>musicar</i>	115
3.3.1 Actores: El oyente participante, actores no humanos y GAA.....	116
3.3.2 GAA, el actor digital especializado y las RSSO.....	120
3.4 <i>Girls All Around</i> y la transformación de los procesos del <i>musicar</i>	126
3.4.1 Competencias digitales en <i>Girls All Around</i>	127
3.4.2 Propiedades <i>emergentes</i> del <i>musicar digital</i> de GAA.....	137
3.5 La <i>mecánica de afección</i> en GAA y el <i>reensamblaje</i> de su <i>musicar</i>	139

Interludio – <i>Girls Nights</i> en Esquivel.....	147
Cap. IV. <i>Thanatology</i> (Tercer movimiento) – La escena del <i>Metal</i> y los ensambles musicales desterritorializados.....	149
4.1 Introducción.....	149
4.2 <i>Thanatology</i> y el <i>musicar</i> del <i>Metal</i> en Tijuana.....	150
4.2.1 Recuento de la ‘clínica de lo grotesco’: historia de <i>Thanatology</i>	151
4.2.2 La escena musical de <i>Thanatology</i>	155
4.3 <i>Thanatology</i> y los nuevos actores del <i>ensamblaje</i> digital del <i>musicar</i>	162
4.3.1 Actores: El oyente participante, actores no humanos y <i>Thanatology</i>	163
4.3.2 <i>Thanatology</i> , el actor digital especializado y las RSSO.....	167
4.4 <i>Thanatology</i> y la transformación de los procesos del <i>musicar</i>	174
4.4.1 Competencias digitales en <i>Thanatology</i>	175
4.4.2 Propiedades <i>emergentes</i> del <i>musicar digital</i> de <i>Thanatology</i>	180
4.5 La <i>mecánica de afección</i> en <i>Thanatology</i> y el <i>reensamblaje</i> de su <i>musicar</i>	192
Interludio – Dragón Rojo y la presentación en Tijuana.....	202
Cap. V. Conclusiones.....	204
5.1 Comparación y contraste de afecciones y roles de actores no humanos.....	204
5.1.1 Las dimensiones o ejes comunes en el estudio de la participación de los <i>actores digitales</i> a través de las distintas escenas del <i>musicar</i>	208
5.1.2 Etapa Industrial o Etapa Digital del negocio musical: los hilos de asociación de las dimensiones de los ensamblajes del <i>musicar</i>	219
5.2 Planteamientos de cuestiones que se deben abordar a futuro.....	222
ii. Bibliografía.....	224
iii. Anexos.....	227

I. INTRODUCCIÓN - ESTUDIOS SOBRE MÚSICA Y LA EVOLUCIÓN DE LA REPRODUCCIÓN MUSICAL.

En las últimas dos décadas, la emergencia de aparatos y plataformas digitales ha cambiado profundamente el paisaje de las industrias culturales – aparecen nuevas formas de producir y consumir contenido, que a su vez crean diversos retos y oportunidades tanto para los productores como para el consumidor. Las industrias del cine y la televisión, dos pilares de los Medios Masivos de Comunicación (MMC) han encontrado nueva competencia de sitios de distribución en línea como *Twitch*, *Hulu* y *Netflix*, cambiando la lista de actores posibles en el estudio de la industria del entretenimiento. Los aparatos móviles, los videojuegos y la cultura de *hacerlo tú mismo* (*Do It Yourself*, o DIY) agregan múltiples dimensiones a viejas discusiones sobre poder y control en la producción cultural. Es en este marco de actores y fuerzas emergentes, en que se pregunta sobre posibles transformaciones a las prácticas de producción, actuación, distribución y consumo en una de las industrias culturales discutiblemente más importantes para el agrupamiento humano: la industria musical.

¿Cómo se reflejan los cambios tecnológicos en la industria musical? Hemos pasado de la compra y venta de discos – de la búsqueda por tener un producto material –, a la creciente importancia de “escuchas virtuales” musicales¹. La tradición del ‘intercambio’ de *casetes* grabados y discos compactos *quemados* – expresión empleada para describir el proceso de grabación de información en un disco compacto mediante un láser – por aficionados fue intensificada por la posibilidad de intercambiar archivos directamente entre usuarios en redes de igual a igual, la cultura *peer to peer* (P2P) que culminó con la aparición de actores digitales como la plataforma de *Napster* (1999); mientras tanto, la industria musical se adaptó a estas prácticas proporcionando alternativas de consumo digital, como *iTunes* de *Apple Music* (2001). Sin embargo, las plataformas de distribución y consumo P2P no desaparecen, se observó la proliferación de nuevas plataformas de intercambio directo, como *LimeWire* (2000), *Frostwire* (2004) y *Taringa* (2005), que existen al lado de las plataformas industriales oficiales.

¹En el país.com, Manrique estima que poseer la música es sustituido por la idea de tener acceso a la música (2015); Adell lo llama una forma de consumo “revolucionaria” (2008); y un reportaje de Reuters indica que la transición es de las descargas a las reproducciones en línea (2017).

El video musical, por su parte, salió de los confines de canales televisivos especializados en distribución de contenido musical – como *MTV* o *Telehit* – y encontró un nuevo hogar en internet, en páginas como *YouTube*, donde cada día más músicos y aficionados comparten sus contenidos y son vistos sin ‘necesidad’ de una compañía discquera. Como consecuencia de estos cambios, emergen nuevos actores, nuevas compañías como *Spotify* y *Vevo* dedicadas a los espacios digitales, cuyos servicios incluyen el monitoreo de uso *no autorizado* de contenidos musicales, así como el apoyo en la monetización en plataformas digitales para artistas que aprenden a trabajar con estas nuevas oportunidades de distribución y consumo.

Empero, una de las transformaciones más interesantes fue la idealización de los aficionados como participantes activos en los procesos de producción y distribución independiente; *Facebook* y *Twitter* son ejemplos de plataformas que han prometido trabajar con los aficionados y las bandas para proporcionar una nueva forma de satisfacción de sus necesidades musicales. *Spotify* ofrece un flujo de música diseñado para los gustos concretos del oyente, así como la introducción a nuevas piezas y nuevas bandas conforme a los gustos del usuario. Cuando el músico reconoce estas posibilidades de participación de sus aficionados, puede diseñar estrategias para incrementarlas, y a la vez aumentar sus posibilidades de mantener un proyecto profesional viable.

La aproximación a estas plataformas, y con estos consumos individualizados, no comenzó en *Spotify* o *Deezer*, sino con una cantante independiente dedicada a subir *covers* – piezas escritas por un artista, pero interpretadas por otro o por otra agrupación – de canciones a *YouTube*: la artista noruega, Sandra Szabo². Sandra es mejor conocida por su canal de *covers* de canciones de rock en la plataforma de *YouTube*, bajo el perfil de usuario *TheRocketQueen90*. En los años de seguimiento a esta artista independiente, se ha observado cómo ella desarrolla e implementa estrategias de participación digital con sus aficionados, y cómo ha trabajado para hacer crecer su comunidad de seguidores, integrando otras plataformas como *Facebook* e *Instagram* a su huella digital.

²La biografía de Sandra, ubicada en <http://www.sandraszabo.com/about>, indica que estudió en UC Berkeley en California, Estados Unidos, y que actualmente vive en Brighton, ciudad del Reino Unido. Además, es políglota (hablando noruego, húngaro e inglés) y estos factores sin duda le confieren atributos que facilitan su uso de las redes.

Una revisión de la ubicación de los *oyentes* conectados a las redes sociales de Szabo muestra el alcance de un proyecto profesional que trabaja *con y desde* los nuevos *actores no humanos digitales* – en el caso de Sandra, el empleo de plataformas como *YouTube*, *Twitter* y *Facebook* le ha permitido crear una red global de seguidores y oyentes. Los datos de su página de *Facebook* indicaban que las cifras de oyentes superaban los novecientos aficionados en Estados Unidos, ochocientos en Brasil, y cuatrocientos en México – cantidades estimadas como pertinentes, considerando que Sandra no cuenta con una empresa disquera o publicidad internacional detrás de ella –; esta artista europea ha cruzado diversas fronteras en su trabajo por encontrar un mercado. Una de las primeras premisas resultantes fue cómo, para mantener vivo este tipo de proyectos, es necesario que se estimule una participación *activa* de los oyentes, pues ellos mismos se vuelven ‘promotores’ de los contenidos de los músicos frente a otros posibles oyentes. Artistas como Szabo deben implementar estrategias para fomentar mayor nivel de interacción o *engagement* (término que se emplea para denominar el compromiso de usuarios en línea) con y entre aficionados.

Tras el seguimiento de Szabo, se descubrieron otros actantes que no aparecían en la pantalla de radar de la investigación, como su trabajo con un actor *digital* relativamente nuevo en la escena musical, la plataforma *Concert Window* (CW). La plataforma de CW es un espacio que permite al aficionado realizar pequeños *conciertos virtuales*, en donde el oyente conecta e interactúa directamente con los músicos de su preferencia, una fascinante alternativa a la dependencia total sobre los espacios físicos de los bares o salas de concierto.

Los mecanismos operativos de la plataforma CW muestran las posibles reconfiguraciones a los procesos de interacción entre músico y oyente. Cuando Szabo ofrece un concierto digital a través de dicha plataforma, los aficionados pueden obtener "recompensas" (*rewards*) como letras y partituras de las piezas escritas a mano, o afiches firmados, mediante los diferentes niveles de "propina" para el artista – la versión cibernética de depositar una moneda en el estuche de la guitarra para el músico callejero. Al mismo tiempo, los aficionados pueden interactuar con el resto de los ‘asistentes’ al concierto en la ventana de *chat*, que además la artista puede leer en tiempo real, para interactuar durante la presentación o posteriormente a ella. Szabo graba el concierto, y algunas semanas después lo comparte con todos en su canal de *YouTube*.

Durante este periodo de acercamiento exploratorio al tema, se participó en la escena local de música de *rock*, de diferentes subgéneros de *rock* y *metal*. Frecuentemente se asistió a los espacios como el *Rockstation*, el *Diván de Alicia*, o el *TJ Art and Rock café*, a escuchar a bandas locales como *Puercos*, *Versus Me*, *Nevermind*, o invitados de otras ciudades, como *Alvath* de Mexicali, e incluso bandas de otros estados como *Joliette*, de Puebla. Y aunque ocasionalmente se encontró material de algunas de estas bandas en línea – *Joliette* por ejemplo, tiene buena cantidad de material en *YouTube* –, en muchos de los casos las bandas locales de la escena del *rock pesado* y del *metal* no compartían su material en las redes sociales, o los materiales eran compartidos por aficionados, resultando en baja calidad de audio, o la general dificultad para encontrar el contenido.

Durante las primeras conversaciones con compañeros y asesores investigadores, surgió otro tema importante, la cuestión de las diferentes culturas musicales. ¿El uso que se hace (o que no se hace) de las tecnologías, tiene que ver con la pertenencia del usuario a generaciones *más* o *menos* educadas – formal o informalmente – para ello? O ¿Tiene que ver con la *predisposición* que distintas formas de actuación musical tienen hacia las herramientas digitales de producción musical? Estas cuestiones despertaron un interés por estudiar una variedad de escenas musicales, y en la ciudad de Tijuana, se puede estudiar culturas musicales que varían desde el *jazz*, al *rap*, *rock*, *metal*, *punk*, *electrónica*, *norteña*, y una amplia gama de subgéneros musicales.

Un breve recorrido por los escenarios locales permitió delimitar el alcance de la investigación a tres géneros musicales, por motivos que varían desde la compatibilidad temática hasta el interés personal por el estado de la escena: los circuitos de *techno* y *house music* (un subgénero de la música *electrónica*), los escenarios locales del *rock*, y el espacio de las bandas de *hardcore* y *grindcore* (representando el estado del *metal*).

Durante el recorrido y observación de estas escenas, se identificaron algunas actividades que las distintas bandas y colectivos realizan con la ayuda de aparatos y plataformas relativamente “nuevas”, tratando de encontrar innovaciones como las que se descubrieron siguiendo a artistas como Sandra Szabo, y otros músicos independientes en plataformas como *YouTube*, *Concert Window* o *Spotify*. Empero, lo que se encontró fueron distintos grados de participación entre los músicos, los aficionados, y estas nuevas formas de distribuir

y consumir música; los grados de transformación de las escenas musicales también varían ampliamente entre escenarios, incluso entre músicos y agrupamientos. Esta desconexión entre las bandas y los recursos digitales a los que se tiene acceso en la ciudad, fue la semilla que posteriormente se convertiría en la investigación que el lector tiene frente a sí. La duda que se buscaba resolver inicialmente era sobre el uso de la tecnología, sobre la resistencia a la participación en redes, sobre las nuevas formas que una banda o artista independiente tienen a su disposición para que el proyecto musical no desaparezca. Como resultado de estas dudas, las aproximaciones exploratorias al tema se acercaron a múltiples estudios previos y a diversas explicaciones sobre las formas de acceso e interconexión entre público y artista, y llevarían a la siguiente revisión de literatura, desde la cual aparecen los primeros pasos hacia la construcción de un abordaje teórico.

a. Estudios anteriores sobre música y tecnología.

Varios estudios anteriores han proporcionado material de reflexión indispensable para la presente investigación, y entre los que mayor influencia han tenido en la forma final de este abordaje se encuentran autores como Christopher Small y su concepto fundamental de *musicar* (1998), Manuel DeLanda y la noción del *ensamblaje* social (2010), Bruno Latour, la Teoría de Actor-Red (TAR) y los roles *mediadores* e *intermediarios* de los actores humanos y no humanos (2008), y Gilles Deleuze y su interpretación del *afecto* y la *afección* (1980). Entre otros, estos autores actúan como sustento de la investigación y materia prima de la construcción del marco teórico de nuestra propuesta. Empero, antes de abordar en extenso los conceptos centrales, es importante anotar otras propuestas que han contribuido al presente texto. La mayoría de ellos abordan las temáticas de *cultura* musical, y otorgan un contexto para comprender el lugar que el presente estudio tiene dentro de la estela de estudios sobre transformaciones y asociaciones musicales.

El estudio de música que hace Gabriel Trujillo hace énfasis en la relación entre la producción musical y los avances tecnológicos que la posibilitan (2007). Este autor recrea la genealogía de la cultura de música *electrónica* en Tijuana, desde mediados de la década de los 80 del siglo pasado, hasta las producciones y los colectivos más importantes del 2005 y 2006. Como lo expone Trujillo, la tecnología digital permite a los artistas de música *electrónica* tomar una

postura más abierta sobre los discursos sonoros, retando las perspectivas convencionales de ciertos géneros musicales, gracias a los aparatos que permiten mezclar y producir sonidos que pueden ser calificados como innovadores, resultando en el uso de dispositivos electrónicos que reemplazan a los instrumentos tradicionales de la actuación musical. En palabras de Ramón Amor (*Bostich*,): “*un instrumento es todo aparato que te pueda producir sonido*” (2007, p. 324).

Esta actitud de los músicos *electrónicos* frente a las herramientas para la producción de sonido – la idea de que aparatos de grabación y edición de sonido también son instrumentos para crear música – redefine la idea de los *instrumentos musicales* (que para muchos músicos solamente incluyen los instrumentos de cuerda y viento clásicos), pues aprendieron a crear música con toda una serie de aparatos que van desde el sintetizador electrónico, hasta los programas digitales para crear y editar archivos de audio.

Otra lectura con el mismo peso, en términos de la influencia de la tecnología en la producción musical, fue el trabajo de Deena Weinstein sobre el *heavy metal* (2000). Previo a la tecnología digital que permitía grabar y reproducir distintos sonidos, y mezclarlos en la producción de una misma pista, algunos músicos ya luchaban por la inclusión de nuevos actores en el panorama de la producción musical: a finales de la década de los 60, con el sonido de *Black Sabbath*, el *metal* crea un sonido imposible de lograr sin la distorsión electrónica de los instrumentos.

Weinstein explica la relación del *metal* con la amplificación electrónica de los instrumentos, mencionando que la contribución de los aparatos electrónicos fue el elemento que permitió su existencia: “*Its contribution to the instrumental mix is what makes heavy metal ‘heavy’*. *The genre was technically impossible before the 1960s because only then did the amplified bass sound become technologically available.*” (2000, p. 24). Posteriormente, avances tecnológicos como los pedales de efectos (*Stompbox* en inglés) de la década de los 80 redefinieron subgéneros del *rock* y el *metal*, hasta llevarnos a los modelos contemporáneos cuya capacidad de almacenar sonido permite crear acompañamientos digitales que el mismo artista hace de sí mismo en el momento de la actuación – los *loops* o circuitos repetidos –, o la grabación de ‘maquetas’ (*demos*, en inglés) en vivo, para ser compartidas después.

La presencia de estos nuevos aparatos, estos nuevos *partícipes* en la producción musical, tiene como consecuencia una apertura del trabajo de producción musical a una serie de nuevos sujetos – de partícipes humanos y no humanos – cuyas capacidades y habilidades permiten la creación de relaciones y como consecuencia, la escenificación de múltiples encuentros musicales. Al lado de estas reflexiones, el planteamiento de la investigación se inclina fuertemente hacia la definición de Small sobre la actuación musical, en donde el autor invita a reconocer la participación de diferentes sujetos – no solamente el músico y el oyente, sino todos los que participan en una actuación (1998) – como parte de los actores del *musicar*.

Las reflexiones sobre la diversidad de partícipes de las actuaciones musicales que hace Small, junto a los múltiples elementos que se observan en las actuaciones contemporáneas – que se desplazan desde la presentación en vivo hasta las redes digitales como *YouTube* o *Spotify*, y de regreso – orientaron el presente abordaje hacia la TAR, en donde la idea de “actores” no se limita a los participantes humanos, sino se extiende para incluir todos los partícipes dentro de una agrupación particular – tanto humanos como no humanos.

Junto a la propuesta emergencia de nuevos *actores* en el estudio de lo musical, aparecen autores que estudian las nuevas formas de *distribución* y *consumo* de las piezas y propuestas musicales, que prometen (o amenazan con) reconfigurar las relaciones de la industria de consumo musical. Alejandro Madrid (2008) describe las formas de distribución de materiales musicales y el crecimiento de la cultura de consumo junto con la tecnología a fines del siglo pasado. Tomando como ejemplo el colectivo *Nor-tec* en Tijuana, Madrid habla de la importancia del diseño estratégico de prácticas de distribución en proyectos independientes:

“...the arrival of digital technologies allowed artists to work around the channels of mass distribution, lent power to underground strategies, and infused their product with an aura of uniqueness often absent in mainstream commercial artifacts. Underground fans are attracted to music like Nor-tec because they identify an aura of distinctiveness in music that tends to avoid mainstream channels of production and distribution. Belonging to an underground scene makes these fans feel part of an exclusive and select group.” (Madrid, 2008; p. 91)

Una de las estrategias de mayor importancia en los principios del colectivo Nor-tec, fue la distribución de material hecha por los artistas y la posibilidad que gozaba el oyente de descargar sus piezas de manera gratuita (Madrid, 2008; p. 91). Esta estrategia contribuye a los imaginarios de ‘autenticidad’ y ‘anti-establecimiento’ – en tanto representaban corrientes alternativas al *mainstream* – de los que gozaba el movimiento en sus inicios, así como al sentimiento de ‘pertenencia’ de sus consumidores; lo *más importante* para los músicos, nos dice Madrid, era que su trabajo fuera escuchado por el mayor número posible de personas. Este planteamiento de *valor* en el trabajo musical encontrará un eco en los planteamientos de *recualificación* de Callón (2002) – donde el valor de un bien no es un estado singular, sino un proceso de cualificación – y en los discursos de los músicos con quienes se realizó esta investigación.

La idea de una “contra-cultura”, o cultura musical de *resistencia* frente al *mainstream* es de suma importancia en el discurso de varios subgéneros de música independiente (Weinstein, 2000; Gallegos, 2004). Uno de los ejemplos predominantes de dicho discurso es el del *heavy metal*. Nacido en Inglaterra al final de la década de los 60³, el *metal* fue pensado como movimiento subterráneo o *underground*, ajeno a los gustos musicales de la población general. A diferencia de la música electrónica, y en oposición a los contenidos etiquetados como “superficiales” de otras corrientes comerciales, “*este estilo se caracterizaba por la inclusión de temas políticos, ambientales y de alienación social.*” (Weinstein, 2000; p. 51. La traducción es propia).

A la par del estudio sobre la distribución musical, estos referentes hacen reflexiones sobre la importancia de los discursos o *valores* que se distribuyen. Junto a las formas de distribución gratuita, cuya intención es crear un mercado para el consumo musical, los artistas del *metal* y la *electrónica* implementan una diversidad de estrategias discursivas con las que establecen las articulaciones o asociaciones específicas con un grupo de oyentes con quienes se establece un mercado de consumo. Así, se retoma de Deleuze una interpretación de los conceptos de *afecto* y la *afección* (1980), como centrales en una estrategia de distribución y difusión de contenido entre músicos y consumidores de música.

³Suscribimos a la opinión de que *Black Sabbath* y *Led Zeppelin* son los primeros grupos que pueden ser llamados *heavy metal*, a pesar de aportes muy importantes por bandas anteriores como *Steppenwolf*, *Deep Purple* y *The Who*, entre otros.

Otro tema que aparece en estos autores es el nexo entre la experiencia musical (*musicar*) y las actividades de producción, distribución y consumo del mismo. Joan-Elies Adell, en el texto *Músicas portátiles: tecnología y evolución del consumo musical* (2008), recuenta no solamente la evolución de algunas herramientas con las que consumimos la música, sino además establece una relación entre la tecnología y la experiencia musical, que documenta tanto la historia de la industria musical como el impacto que las NTIC tienen sobre ella en España. Este recuento establece una evolución paralela a la que se ha vivido en nuestro continente, solamente cambiando algunas de las plataformas específicas. Adell explica el paso de la industria musical desde la era fonográfica hasta los reproductores móviles como el iPod⁴, cuya consecuencia es el cambio en los sentidos del consumo:

“El simple hecho que aloje la selección musical, convierte al ‘player’ en algo extremadamente personal, único e insustituible; no hay nada de más íntimo que las canciones que han marcado nuestras vidas y que decidimos escuchar en un momento dado. Los acontecimientos y los estados de ánimo se relacionan profundamente a la pieza musical seleccionada y permiten reconstruir la banda sonora de la propia existencia” (Adell, 2008; p. 66).

Una consecuencia de la individualización del disfrute musical ha sido el temor a la pérdida de los escenarios compartidos por los aficionados, a favor de los consumos “desconectados” que podrían amenazar tanto al elemento performativo, como a la experiencia colectiva, sobre los que se ha configurado la industria musical. Partiendo desde la idea de *asociación* o *ensamblaje* (DeLanda, 2010), se propone que es gracias a la emergencia de nuevos actores no humanos digitales que la aparente *desconexión* presenta una oportunidad de reorganización de la experiencia colectiva, es decir, un *reensamblaje* social.

Como resultado de la experiencia recontada en la introducción al texto, y de las lecturas que inician la forma del abordaje teórico, se ha formulado la siguiente problematización sobre los nuevos actores digitales y la experiencia del *musicar* en nuestros días.

⁴Adell explica que iPod es un acrónimo que indica “Portable Open Database” (base de datos abierta y portátil) precedida por la “i” de internet (p. 66, 2008).

b. Problematicación del tema.

Se ha observado cómo cambian los instrumentos y aparatos digitales que nos ayudan a tocar y mezclar la música para las actuaciones en vivo y las grabaciones, así como la transformación de las nuevas plataformas de difusión y consumo digital que usan músicos y oyentes por igual. Ahora la duda es si estas transformaciones incrementan la potencia de actuar de los sujetos participantes dentro de estas redes musicales, generando nuevas oportunidades de interacción y participación – o si, por lo contrario, se presentan nuevas formas de mantener las relaciones existentes entre músico, aficionado e industria. Por ello, en esta investigación se propone explorar la forma en que la tecnología digital ha creado nuevos ensamblajes del *musicar* en Tijuana, a través del abordaje de diferentes casos de estudio: una banda de *rock*, un colectivo de música *House*, y una banda de *metal*; así como sus espacios de producción, performance, y los públicos con quienes conforman sus redes musicales. Cada caso tiene una lógica propia, y así como los movimientos de una sinfonía, cuentan con una estructura y discurso propio; el conjunto de movimientos – el análisis de los tres casos – nos permite apreciar el estado del *musicar* en Tijuana.

El abordaje que se hace sobre tecnología y aparatos que emergen en este horizonte musical, se apropia de algunos elementos de las Teorías de Actor-Red, que permiten estudiar no solamente la participación de nuevas tecnologías como “instrumento”, sino sus roles como *actor* dentro de un *ensamblaje* heterogéneo y complejo, en donde la actividad no se centra solamente en los humanos, sino en los procesos de producción, actuación, distribución, consumo y constante recualificación de valor que comprenden a nuestro *musicar*.

El objetivo general de esta investigación es determinar si la emergencia de estos actores – humanos o no humanos – ha propiciado nuevas formas de asociación entre los sujetos involucrados en la actuación musical, o si estos nuevos actores digitales han servido para estabilizar la configuración de lo que ahora conocemos como la *industria musical*. En este tenor, la pregunta central de la investigación es la siguiente:

¿De qué forma la emergencia de tecnologías digitales de producción, actuación, distribución y/o consumo musical han impactado la *configuración* de los *ensamblajes* sociales que se reúnen en torno al *musicar* de los grupos y colectivos en la ciudad de Tijuana?

Preguntas específicas:

- a) ¿Cómo han sido afectadas las formas de creación, interpretación, distribución y consumo que constituyen el *musicar* en la ciudad de Tijuana, a partir de la incorporación de las tecnologías digitales a los procesos de los músicos estudiados?
- b) ¿Cómo ha sido afectada la participación de los diversos *actores* que forman parte del *musicar* en la ciudad de Tijuana, a partir de la adopción de dispositivos y plataformas digitales en sus actividades?
- c) ¿Cuál es el rol de los encuentros y la *afección* en los procesos de *recualificación* del *musicar*, en la configuración de los ensamblajes musicales estudiados en la ciudad de Tijuana?

Hipótesis:

La propuesta es la siguiente: los procesos de asociación entre los diferentes componentes, o *actores*, de los que derivan las propiedades emergentes de los *ensamblajes* que se estudian, se pueden calificar como procesos de *afección* (positiva o negativa, y en ocasiones neutra) que se produce en el momento de encuentro entre ellos. En otras palabras, los componentes asociados son un conjunto de cuerpos que se *afectan* unos a otros, incrementando (o disminuyendo) su disposición hacia la relación, hacia el ensamblaje.

La presencia de las tecnologías digitales, como actores no humanos en los procesos del *musicar*, ha permitido generar encuentros y afecciones con distintos actores en Tijuana, promoviendo la emergencia de *ensamblajes diversos*, y el establecimiento de asociaciones alternas. Dichos actores establecen *asociaciones multidireccionales*, a través de procesos de afección positiva (o negativa), amplificando su capacidad de afectar a nuevos públicos, y crear contenido dentro de su red de oyentes, con y desde múltiples colaboradores posibles.

La pregunta final es, entonces, ¿Observamos un nuevo *estadio* de la industria musical como consecuencia de las transformaciones a las formas de participación en el *musicar* y los nuevos procesos de *cualificación* de la actividad musical? O, por lo contrario, ¿nuestro *actor digital* simplemente contribuye a la estratificación establecida de los actores en nuestro ensamblaje a partir de una sofisticación de las estrategias que se emplean los estratos industriales más altos?

c. Metodología – Un estudio en tres movimientos.

El planteamiento de explorar la *red de cultura musical* de la región de Tijuana sería demasiado amplio, requiriendo una inversión de tiempo mucho mayor. Es por ello, que se delimitó el espectro de observación a tres géneros musicales que tienen un escenario establecido, y tres bandas o colectivos pertenecientes a esos escenarios, también con una trayectoria establecida – aunque en diferentes etapas de su vida como proyecto profesional. Cada uno de estos casos se presenta como una singularidad – dotada de su propia lógica, sus propias prácticas – y, como consecuencia de este acercamiento, esta investigación se ha presentado como un estudio en tres movimientos. La idea del “movimiento” musical aquí se refiere a la pieza individual dentro de un conjunto de piezas (como un disco o una colección), o a los movimientos como parte de la composición de una sinfonía, que deben ser tocados en sucesión para crear la obra. Así, los casos de estudio representan los movimientos de la investigación.

Las exploraciones que se aplicaron a nuestros tres casos representan los componentes comunes de los movimientos musicales, y se encuentran tanto en el abordaje de las bandas, como en la observación y estudio de los diferentes actores que participan dentro de sus escenarios (aficionado/consumidor de música, músico o banda que colabora en el mismo escenario, usuarios de las plataformas frecuentada por los miembros del grupo o sus aficionados), con la intención de conocer y analizar el proceso transformativo que genera la transición de una cultura musical análoga, a una cultura musical digital – o demostrar en qué grado realmente existe dicha transformación. El abordaje que se hace al proyecto desde la TAR no es solamente una forma de concebir el estudio, sino – como se verá a través del abordaje al campo – también implica una forma de aproximarnos a los sujetos, de pensar la noción misma de los actores que participan de las actividades que interesan a la investigación.

En cuanto a la selección de casos para componer nuestros tres movimientos, durante una etapa exploratoria se buscaron integrantes de las escenas cuyos testimonios estuvieran informados por las vivencias de primera mano, con la disposición de compartir sus experiencias, para recrear los procesos de asociación de los agrupamientos a partir de sus narrativas. En palabras de Rosenwald y Ochberg:

“Cómo cuentan sus historias los individuos – lo que enfatizan, lo que omiten, su postura como protagonistas o víctimas, la relación que la historia establece entre el que la cuenta y el auditorio – todo ello moldea lo que un individuo puede afirmar sobre su propia vida.” (Rosenwald y Ochberg, 1992; en Álvarez Gayou, 2003; p. 127)

Este primer criterio permitió realizar aproximaciones exploratorias con diversos grupos, divididos en dos subgéneros musicales: el *rock* y la música electrónica, como amplias categorías compuestas por diversos subtipos, desde el *punk*, el *metal*, el *rock* pesado, la música *house*, *trance*, y/o *hip hop*, iniciando conversaciones con grupos como *Versus Me*, *CICUTA*, *Puercos*, *Thanatology*, *Sun of these Days*; colectivos como *24/se7en*, *Girls All Around*, *Versatile*; e incluso artistas como Raro Don Ray (rapero) y Manuel Acosta (DJ). El siguiente paso consistió en delimitar a los grupos con los que se trabajaría una vez realizado este acercamiento general.

La selección de los grupos con los que se trabajaría no atendía a criterios estadísticos, sino a la capacidad que podrían tener las narrativas de los sujetos para explicar las actividades y discursos *desde* y *con* las tecnologías digitales, en el ejercicio de la práctica musical. Álvarez-Gayou describe las consideraciones que debe tener el investigador cuando procede a delimitar los sujetos o grupos con los que trabaja:

“Un solo grupo resulta inapropiado porque no manifiesta suficientemente el problema a investigar (...) un número elevado de grupos aumenta la redundancia y la dificultad de escucha. Recordemos que para la investigación cualitativa éste no se considera un problema de representatividad, sino de escucha.” (2003, p. 133)

Otro elemento que podría incrementar la dificultad de escucha, es que las bandas o colectivos seleccionados implicarían escuchar a varios integrantes, así como a los aficionados que forman parte de las escenas, e incluso las voces digitales que poblarían sus redes sociales.

En respuesta a estos criterios, los grupos seleccionados para constituir esta investigación – las notas individuales con las que se compondrían los movimientos de nuestra obra – fueron los miembros de las bandas o colectivos de *Thanatology*, conjunto representativo de la escena del *metal* – en concreto, del subgénero del *grindcore*, una combinación del *grind metal* y el *hardcore punk/metal* –, las integrantes del colectivo de DJ de música electrónica *Girls All*

Around—concretamente, un colectivo de música *house*, aunque cada integrante tiene un estilo individual diferente –, y los miembros de la banda de *rock Sun of these Days* – un grupo de músicos que tocan un estilo con influencias del blues, garaje y *grunge rock* –, así como los actores que participan en sus escenarios. Cada banda o colectivo representa un acercamiento diferente a las nuevas tecnologías como parte de su proyecto musical, lo cual nos permite hacer observaciones contrastables, aunque de entrada reconocemos en cada escenario un ensamblaje diferente, con propiedades exclusivamente aplicables a dicho grupo, pues es ésta la naturaleza de los ensamblajes sociales (DeLanda, 2010).

En atención a esta propuesta de ensamblajes cuyas propiedades son contrastables pero exclusivamente aplicables a cada ejemplo, se ha propuesto cada caso de estudio como un “movimiento” dentro de una pieza musical más compleja. Cada movimiento cuenta con su propia estructura musical, con su propio *tempo* y su propia composición armónica, y puede (o debe) ser apreciado por sí mismo; sin embargo, el paso de un movimiento a otro genera la experiencia auditiva para el oyente, de la misma forma en que el análisis de un caso de estudio al otro nos permite comprender un fenómeno complejo cuyas conexiones no implican similitudes, sino relaciones y contrastes.

Los sujetos individuales – las notas de esta composición – representan componentes claves en el ensamblaje del *musicar* concreto que se estudia. Podemos denominar a los sujetos seleccionados de las bandas como *voceros* de sus respectivos ensambles, en términos de Latour:

“Primero, para delinear un grupo, sin importar si tiene que ser creado desde cero o simplemente actualizado, tiene que haber voceros que ‘hablen a favor de’ la existencia del grupo... Estas personas trabajan constantemente, justificando la existencia del grupo, invocando reglas y precedentes y, como veremos, comparando una definición con todas las demás... Ningún grupo existe sin algún tipo de encargado de reclutamiento.” (Latour, 2008; p. 53)

Fundadores de los colectivos o bandas, como lo es la DJ LeFaux en el caso de *Girls All Around*, o miembros que llevan el mayor tiempo juntos, como Dan y Alekz en el caso de *Sun of these Days*, pueden parecer los *voceros* naturales para sus respectivos grupos; sin embargo, en ocasiones son los integrantes más recientes, como lo es la DJ Curlzwar en *Girls*

All Around o el Dr. Morales en *Thanatology*, los que aportan la interpretación significativa de las actividades o discursos de las bandas. En todos los casos, se intentó trabajar con más de un *vocero*, incluyendo los actores que no pertenecen al grupo, pero son importantes dentro de las actividades del *musicar* que cada uno de ellos desarrolla. “*Ningún grupo existe sin algún tipo de encargado de reclutamiento. Ningún rebaño de ovejas sin un pastor...*” (Latour, 2008; p. 53)

La información que aportan estos *voceros* es abordada como testimonio de observadores privilegiados, cuya perspectiva de las relaciones y los actores que participan dentro de las escenas estudiadas aporta mayor claridad y profundidad a nuestras propias interpretaciones. Definiremos esta calidad de *observador privilegiado* desde los aportes a la metodología cualitativa de Corbetta, quien explica la naturaleza experta de nuestros *voceros*:

“*el observador privilegiado forma parte de la población objeto de estudio, pero tiene una posición especial en la misma. Un ejemplo puede ser un líder de opinión o un líder de comunidad, al que se entrevista porque refleja las opiniones del grupo al que pertenece. También puede ser alguien que, por sus experiencias personales, tenga un conocimiento especialmente profundo del objeto de estudio*” (Corbetta, 2007; pp. 358-359)

Latour agrega que tampoco existe ese “rebaño” sin su perro, su cayado, y accesorios como el certificado de vacunas y la papelería para obtener subsidio de gobierno, es decir, el testimonio de nuestros *voceros* no es el único registro que se debe realizar, por lo que la interpretación desde nuestros observadores privilegiados se complementa con herramientas de diálogo y discusión con otros actores. Este abordaje metodológico se sustenta por dos puntos epistemológicos importantes: la complejidad de la asociación de múltiples componentes heterogéneos, y el importante rol de cada actor (humano, no humano, individual o colectivo) que realiza tareas para mantener la estabilidad del agrupamiento. Así, se seleccionaron *voceros* que ayudaran a entrar dentro del flujo de actividades y acciones que causaran la estabilidad (y potencialmente, la destrucción) de las escenas musicales observadas. La “espacialidad” de este proyecto es compleja y multisituada, en un constante movimiento entre fronteras territoriales y simbólicas. Inicialmente, al hablar de espacios virtuales y fronteras simbólicas, se contemplaron redes sociales populares como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, y plataformas especializadas en las prácticas de distribución y consumo

de música, tales como *Soundcloud*, *Bandcamp*, *Spotify*, y las páginas de *YouTube* de las bandas y aficionados musicales, como los sitios designados para recabar datos. De esta forma, se propone una etnografía ‘multilocal’ (Marcus, 2001) que incluya el ciberespacio como uno de sus sitios de actividad más importantes.

Es importante aclarar sobre la plataforma de *YouTube* – cuya inclusión puede causar ruido cuando la incluimos en una categoría de actores digitales *especializados* en contenido musical –, el reconocimiento de que dicha aplicación no tiene como finalidad la distribución y consumo de contenido musical *exclusivamente*, sino trabaja con contenido audiovisual de varias categorías de entretenimiento. Entonces, por definición *YouTube* no es un actor digital “especializado” en música de la misma forma en que se entiende a *Spotify*, *Deezer*, *Bandcamp*, o varios de los sitios que aparecen posteriormente, en la narrativa de los *voceros*.

Sin embargo, en la mayoría de las conversaciones realizadas con músicos y oyentes participantes, se registra un alto grado de uso de *YouTube* para el consumo de contenido musical, por el acceso gratuito del que goza el usuario, así como por el amplio archivo de contenido – oficial y no oficial – de distintas bandas y eventos de *musicar*. Esto separa claramente a *YouTube* de otras plataformas de consumo mediático general, como *Dailymotion* o *Vimeo*, que nunca fueron incluidas cuando los actores hablaron de consumos musicales. Debido a los datos registrados, se incluye esta plataforma como parte de la subcategoría de *actores no humanos digitales* especializados en música, y componente del *musicar* de los distintos ensamblajes.

En cuanto al espacio físico de la investigación, la ciudad de Tijuana, Baja California, es uno de los escenarios más interesantes para el estudio de los músicos y sus aficionados, no solamente por el espacio físico – la ciudad cuenta con escenarios materiales como La Mezcalera, Buda Bar, Blackbox, Dragón Rojo y Esquivel (por mencionar solamente algunos), – donde el intercambio de música es intenso; en algunos casos (como lo observamos principalmente con *Thanatology* y DJ Curlzwar), Tijuana también representa un escenario de creciente conectividad, gracias a su proximidad con Estados Unidos, y a la posibilidad de configurar *redes* musicales transfronterizas, así como tener acceso a diversos instrumentos y herramientas electrónicas para crear y distribuir sus piezas.

Como consecuencia, se dedicaron 6 meses a la observación participante con las bandas y colectivos, en los espacios (materiales y virtuales) que frecuentaban más. La finalidad durante estas observaciones fue registrar la composición material y expresiva de los encuentros musicales de los voceros, en un sentido amplio, para conocer las dinámicas de *musicar* correspondientes a cada uno. Estos dos componentes, lo material y lo expresivo, están ligados a las dudas sobre los *actores* – humanos y no humanos – que intervienen en las *actuaciones* musicales contemporáneas (en lo material), y a las formas en que se mantienen o pierden las *asociaciones* de esos componentes en un ensamblaje. La ambigüedad en cuanto al planteamiento de *actores* y *actuaciones* es intencional, como parte de un abordaje desde las teorías de actor red, sin perder su formalidad:

“De ningún modo se abandona la búsqueda de orden, de rigor y de patrones. Simplemente se resitúan estas búsquedas en un nivel más alto de abstracción, de modo de permitir a los actores desplegar sus propios y diversos cosmos, por más contraintuitivos que parezcan.” (Latoru, 2008; pp. 42-43)

En primera instancia, las actuaciones musicales que se observan tienen una dimensión material, que consiste en un conjunto heterogéneo de actores, humanos y no humanos, cuya articulación crea al grupo observado (Law, 1992). Junto a los músicos y aficionados, observamos una posible colección de organizaciones, instrumentos o aparatos, y otros actores implicados en la realización de una actuación musical. Esta es la razón de la inclusión del concepto *musicar* (Small, 1998) como un concepto fundamental de esta investigación, pues afirma que *musicar* es una práctica que incluye cualquier actividad que forma parte de la actuación, y no solamente el cantar, tocar un instrumento, o escuchar la pieza.

Esta definición del *musicar* como cualquier actividad que forma parte de la actuación musical, es una expresión concreta de la conceptualización general del *ensamblaje* social como una asociación de todo tipo de materiales, no solamente de actores humanos, que retomamos del planteamiento de DeLanda: “*Las rocas y los vientos, los gérmenes y las palabras, son diferentes manifestaciones de esta realidad dinámica y material. En otras palabras, todas estas entidades representan los diferentes caminos por los cuales un flujo único de materia y energía se expresa a sí mismo.*” (DeLanda, 2010; p. 10). En este caso, expresar el *musicar* como una forma de *ensamblaje* concreto permite observar la gama de

participantes (humanos y no humanos) en las actuaciones públicas, o incluso de ensayos privados: las piezas publicadas y por publicar, los oyentes, los organizadores o dueños de los espacios materiales, el equipo con el que se realiza la presentación, los instrumentos, y la gama de actores presentes. Así, la observación del componente material de cada una de las escenas y presentaciones de los sujetos es una búsqueda de actores participantes en el entretejido de la escena, del ensamblaje.

Por su parte, la dimensión expresiva de la observación implica el registro de las estrategias con las que se mantiene relacionado a los componentes materiales, los discursos, el sonido de la actuación, y las interacciones que sirven para reforzar el ensamble social, el *musicar*. Es en el registro de estas expresiones en donde buscamos obtener los datos para explicar el proceso de *recualificación de valor* que se introduce al estudio (Tarde, en Latour y Lepinay, 2009). La *varianza* en la *afección* (Deleuze y Guattari, 1980) – positiva o negativa – que estos elementos expresivos tengan en los actores partícipes del *musicar*, sirve para explicar la cohesión (o descomposición) de los elementos integrantes del ensamblaje musical. En otras palabras, una vez identificados los actores (humanos y/o no humanos) que toman parte en la actuación musical, registramos las actividades que causan una *afección* negativa o positiva entre ellos, bajo la categoría de componentes expresivos de la actuación musical. En su serie de video-conferencias para la *European Graduate School*, DeLanda explica estos dos componentes de un *ensamblaje*:

“Some components play a material role, some components play an expressive role... for Deleuze expression can exist in a whole variety of different forms... facial expressivity, or the expressivity of our bodies... the expressivity of our behavior... (example of expressive behavior: when doing your job, you don’t show up... more expressive than any words)... some are symbolic some are not symbolic... the material components are... the infrastructure of a town, the proximity of the neighbors... the reality of the community... we want minds that are embodied, and bodies that have skills... the skills that are necessary to participate in activities... social skills...” (2011) consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=J-I5e7ixw78>

Para ejemplificar estos dos componentes, se presenta un caso visto en campo: Si una pieza que introduce el DJ a la mezcla causa que los asistentes abandonen la pista, durante esta observación tenemos los componentes materiales (DJ, asistentes, equipo de sonido, luces,

pista de baile) identificados, así como el componente expresivo (el rechazo de la pieza), reflejado en el encuentro negativo entre el sonido y los asistentes, que resulta en una disminución de participación – el abandono de la pista – y, consecuentemente, una tendencia hacia la disolución del *musicar*, el abandono del baile, parte central del ensamblaje. De esta forma se realiza el trabajo de observación participante en los espacios físicos de la actuación de los sujetos de estudio, los espacios del *musicar*, registrando dos dimensiones principales: el componente material y el componente expresivo.

En cuanto al registro de observables de la dimensión de componentes materiales, se retoma el esquema propuesto por Corbetta (2007), de describir contextos físicos y “sociales”. Sobre el contexto físico, el autor recomienda registrar los elementos estructurales del espacio en donde se desarrollan las actividades observadas, que en un abordaje desde el *musicar* descrito por Small (1998) significaría detallar el mobiliario del espacio de la actuación, sus dimensiones y ubicación en la ciudad, así como una apertura al descubrimiento de otros componentes existentes. Junto al contexto físico, se registran elementos del contexto que Corbetta llama “social”. En su apunte, el autor equipara a dicho contexto con el ambiente “humano”, recomendando el estudio de presencia y los movimientos de sujetos en el espacio de observación, así como las personas que pueden comprender sus distintos subgrupos (2007). En vista de que la interpretación de los contextos sociales se conforma desde la TAR, algunos actores no humanos forman parte del registro del contexto social, pues son componentes determinantes de la relación de asociación en estos espacios. Un ejemplo es la presencia, el movimiento y las relaciones que se generan en el espacio del *musicar* con y desde los dispositivos móviles con los que se graba y comparte la actuación con otros sujetos.

En cuanto al componente expresivo, Corbetta indica que se debe incluir tanto las interacciones formales como las informales, así como los indicios de la interpretación del sentido que muestren los participantes (2007). La distinción entre interacciones “formales” o “informales” en este proyecto se traduce en interacciones propias de los rituales del *musicar* de las escenas estudiadas, y las interacciones no relacionadas con ello, y se retoman elementos descritos por autores como Valenzuela (2004), Weinstein (2000) y Urteaga (1998) entre otros, que describen las actividades y los rituales de las escenas musicales. Finalmente, el registro de las interpretaciones hechas por los actores de las escenas observadas se realiza

en dos instancias. Por una parte, durante las observaciones se hace un registro de expresiones y gestos ya sea del lenguaje empleado sobre actividades, o bien, un análisis de elementos de comunicación no verbal (comunicación proxémica, cronémica, kinésica) que permiten interpretar el significado de la acción. En segundo lugar, durante las conversaciones y entrevistas, se pide el significado de actividades concretas a los *voceros*, así como a los otros actores con quienes se pueda comentar.

En cuanto al *musicar virtual*, a la observación y participación en su espacio simbólico, se complementó la metodología cualitativa tradicional con el abordaje *netnográfico* de Kozinets (2010). Entre las técnicas *netnográficas* que se emplearon para conocer las dimensiones materiales y expresivas virtuales de los sujetos, se contó con el uso de conversaciones en línea, y la participación y análisis de *redes sociales*. Kozinets (2010) expone dos principales formas de realización del trabajo de observación y participación virtual: la reconstrucción de redes basada en la persona (*ego-centered*) o el trabajo en la red completa (*wholenetwork*) a la que accede el sujeto en cuestión. Donde la primera (*ego-centered*) se enfoca en la actividad de un sujeto o grupo de sujetos, seleccionados bajo algún criterio común previamente delimitado, el trabajo de red completa (*wholenetwork*) partiría de una plataforma o sitio (*Twitter*, *YouTube*) y revisaría amplios grupos de sujetos con distintos niveles de participación (2010).

Para esta investigación, tras un periodo de observación exploratoria y conversaciones con diversos usuarios de redes que son aficionados de música, se tomó la decisión de adaptar el proceso de estudio *wholenetwork* de los *voceros* durante 6 meses, en dos plataformas principales: *Facebook* e *Instagram*, pues se determinó que estos sitios son lo que emplean con mayor frecuencia las bandas y colectivos estudiados. Aplicaciones como *Twitter*, *Snapchat* y *Whatsapp* también fueron mencionadas – tanto por músicos como por oyentes – por la posibilidad de compartir contenido en grupos, sin embargo, fueron las primeras dos las que dominaron las escenas observadas.

Facebook aparece como una de las aplicaciones de socialización digital más distribuidas desde su emergencia en el 2003, creada como un proyecto universitario de Mark Zuckerberg. El Sahili González (2014) lo describe como “*la red social más grande del mundo y el lugar que ocupa no es un hecho accidental: se debe a los múltiples beneficios que aporta.*” (p. 15).

Entre los beneficios que el autor enumera, menciona la cantidad de contactos posibles gracias al número de usuarios, la participación en cultura actualizada o *mainstream*, y la versatilidad de servicios que dentro de esta plataforma se ofrecen – fortalecimiento de lazos afectivos, consumo de noticias y acontecimientos, prácticas y actividades escolares. *Instagram* comparte la función de *retransmisión* de contenidos a través de un ensamblaje de actores, con mayor frecuencia para establecer la conexión entre el encuentro material dentro de la escena musical – ese momento del encuentro en vivo –, con el espacio virtual hacia el que este encuentro se ha logrado extender.

Se observaron los cruces de contenidos entre estas plataformas y otras a las que nuestros sujetos tienen acceso (*YouTube*, *Spotify*), así como los perfiles principales con los que se tuvieron interacciones, representando así el componente material virtual. En segundo lugar, se tomó nota de los contenidos de las interacciones y cruces de plataformas, para ver el tipo de interacción que generaban, como representación del componente expresivo virtual. El resultado es una base de datos que varía en tamaño, dependiendo del uso que hace cada uno de los sujetos de sus cuentas oficiales (o personales, cuando es éste el perfil con el que realizan el trabajo del proyecto musical), y que se contrasta con su equivalente físico para determinar tendencias y usos. Los contenidos que se vuelven datos observables en este registro incluyen: los comentarios públicos, y las notas que acompañan a las imágenes compartidas en las plataformas descritas, como testimonio escrito de las interpretaciones hechas sobre el *musiciar* en las cuentas estudiadas. De la misma forma, se registra el contenido de las imágenes y el sentido detrás de la distribución de las mismas – difusión de actividades, fortalecimiento de lazos dentro de la escena, la búsqueda de protagonismo por el autor de la imagen. Por último, se registra el uso de etiquetas o *hashtags* en las publicaciones, para determinar el sentido estratégico y la finalidad de su uso.

Se hizo uso de herramientas como las entrevistas y conversaciones con distintos músicos y aficionados, que proporcionaron datos para contrastar la relación propuesta entre los actores y prácticas identificadas en la observación de la dimensión material, y los juicios sobre el valor de los componentes expresivos que se consideraron más importantes. De esta forma, fue el contraste de estas herramientas lo que permitió reconstruir un retrato más amplio de los sujetos. (Kozinets, 2010).

Es necesario explicitar los puntos de abordaje a estos múltiples ensamblajes, pues desde la TAR se reconoce que no todos los caminos llevan a un destino final *único*, desde la *construcción* del objeto de estudio se va *creando un sujeto singular*, y los trazos que marcamos van a delinear un grupo, que puede ser diferente al grupo que resultaría al comenzar desde un punto alterno.

En los abordajes desde la TAR, el investigador debe entrar sin trazos previos, sin mapas dibujados antes de conocer la realidad que se transita, para *descubrir* la realidad en lugar de “recortar la realidad” conforme a nuestro modelo previamente establecido. Sin embargo, se ha optado por *adaptar* este principio de ambigüedad y flexibilidad de la investigación desde la TAR, ya que se buscan las múltiples conexiones y los varios procesos y actores con relación a lo que se denomina nuevos actores digitales. Es éste el centro de interés de la investigación. En palabras de Latour, quien lo explica de la siguiente forma:

“Así cada punto de partida elegido llevará a dibujar un animal completamente diferente, totalmente inconmesurable respecto a los otros(...) Por ejemplo, si un informante dice que vive en ‘un mundo ordenado por Dios’, esta afirmación no es realmente diferente de la de otro informante que sostiene estar ‘dominado por las fuerzas de mercado’(...) una asociación con Dios no es sustituible por cualquier otra asociación, es totalmente específica y no puede ser reconciliada con otra(...) No es la medida común de todas las cosas, como una tarjeta de crédito aceptada ampliamente en todas partes.”
(Latour, 2008; pp. 59-60)

De tal suerte, se ha adaptado un abordaje desde la TAR, que permite incorporar actores “emergentes”, y a la vez enfocar el estudio a las relaciones y asociaciones que se dan *con y desde* los actores no humanos digitales, quienes están al centro de las dudas y cuestiones que fueron el punto de origen de la presente investigación.

En el primer capítulo del texto, se retoman algunos de los conceptos que se han mencionado hasta ahora para esquematizar el modelo conceptual con el que se dará sentido de los datos recopilados. A lo largo del apartado se argumenta la emergencia de actores no humanos digitales – instrumentos y plataformas de distribución/consumo – y se propone la extensión de las actividades que componen el *musicar* de Small (1998) para incluir a dichos actores, potencialmente creando nuevas estrategias – de producción, actuación, distribución y

consumo – para músicos y oyentes, o genera nuevos intermediarios para llevar a cabo las estrategias establecidas en el negocio musical.

El segundo capítulo de este texto aborda el primer caso de estudio, el primer movimiento de la investigación: la escena del *rock* en Tijuana, vista desde los *voceros* de la banda *Sun of these Days*. Para abordar la forma de ensamblaje de esta escena, se divide el apartado en cinco secciones diferentes: la primera estudia la historia de *SotD*, sus integrantes y los componentes generales de su *musicar*. Esto permite visibilizar distintos *anclajes* en su valoración o *cualificación* sobre la emergencia de nuevos actores, y la particular forma de colaboración que se forma con ellos. Se observan los procesos de *intermediación con y desde* las redes digitales que implementa la banda, y la resultante creación de nuevas rutas de participación, para obtener sus metas dentro de la industria musical.

En seguida, en el tercer capítulo, se aborda otra configuración de ensamblaje del *musicar* cuya relación con los actores digitales *posibilita* su misma existencia: los colectivos de música electrónica. Para estudiarlo, se ha seleccionado un grupo de *voceras* integrantes del colectivo de Tijuana *Girls All Around*. Nuevamente, se estudia la historia de las *voceras*, los componentes de su *musicar*, los distintos actores – humanos y no humanos – que participan en su actuación, así como los procesos, las competencias y las propiedades que componen las escenas *electrónicas* locales. A través de los testimonios y nuestras observaciones, se encuentran *propiedades de participación y extensión del encuentro* que difieren de las que se encontraron en las escenas de *SotD*, y representan una asociación entre nuevos actores no humanos – los instrumentos digitales que están anclados a los espacios donde se realizan los encuentros – que presentan procesos tanto de *intermediación* como algunos instantes de *mediación* diferente.

El último movimiento, el tercer caso de estudio concreto se encuentra en el capítulo cuarto, estudia las prácticas y los procesos del *musicar* de *Thanatology*, una banda de *grindcore* – un subgénero muy específico del *metal*. Siguiendo la estructura de los capítulos tres y cuatro, el capítulo se divide en cinco apartados. Se estudia la historia de la banda, su *musicar*, sus actores y procesos, todo para ubicar los roles y las actividades de los actores no humanos digitales. En este abordaje, se encontraron asociaciones que se establecen a través de la producción de *fan art* y otras manifestaciones de compromiso entre músicos y oyentes

participantes, así como la fuerza de *despliegue de actividades* a través de la *mediación* digital, de una forma diferente a la que se observó con *GAA* y *SotD*.

Por último, se reúnen los hallazgos de cada estudio de caso, en busca de *líneas que atraviesan las distintas configuraciones, en busca de lugares comunes, o tendencias compartidas entre ellos*. Si bien, en los capítulos individuales se han subrayado las diferencias y la especificidad de cada caso, en el capítulo de conclusiones se busca identificar la existencia (o ausencia) de *trazos* comunes entre las escenas, agrupándolos en los siguientes ejes:

Se estudian las relaciones de *intermediación* en los procesos del *musicar*, los procesos que genera mayor *resistencia* al cambio, cambios en la percepción de los *bienes y mercados* en las industrias musicales, y los posibles procesos de *descentralización* y redirección de los flujos del *musicar*. Tras la exposición de estos cuatro ejes o *dimensiones*, se agrupan los resultados en dos categorías que permiten hablar sobre la transformación (o la resistencia) de las industrias musicales: por una parte, tenemos patrones que parecen mostrar un apego a los modelos y procesos estables y establecidos en la industria musical, mientras una segunda categoría presenta la evidencia o patrones que muestran las propiedades emergentes, o las que se interpretan como indicios y las señales de una futura reconfiguración posible. Para cerrar la investigación, se da cuenta de los datos que sustentan la reflexión sobre continuas transformaciones a la industria musical digital emergente.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO – EL ENSAMBLAJE DEL *MUSICAR*.

En este capítulo, se explica el modelo teórico que propuesto para abordar el tema de la emergencia y participación de actores humanos y no humanos, y cómo dichos actores participan en encuentros musicales que afectan de manera positiva (o negativa) a los cuerpos asistentes, de tal forma que los músicos sustenten un proyecto musical.

En primera instancia, se propone que las escenas musicales son en efecto *ensamblajes sociales* – un conjunto de elementos heterogéneos asociados (DeLanda 2010) – específicamente desde el concepto de *musicar* de Small (1998) como un conjunto de actores y actividades involucrados en la actuación musical. Si Small indica que *toda actividad* que forma parte de la actuación musical es *musicar*, entonces los procesos de producción, distribución, y consumo de música son por definición actividades del *musicar*, y así, son componentes fundamentales de estos elementos heterogéneos asociados para formar un *ensamblaje*.

Una vez establecido el *ensamblaje* de los grupos que se reúnen alrededor de la práctica musical como un proceso continuo de *musicar*, el siguiente paso es establecer los componentes específicos y procesos concretos que conforman el *musicar* estudiado, pues siguiendo el concepto de *ensamblaje*, no existe un solo modelo de lo social, sino asociaciones específicas de componentes y procesos que los crean. Entonces, apoyados en la Teoría de Actor-Red (TAR), se determina cuáles son los actores – humanos y no humanos – que se encuentran asociados en nuestro ensamblaje. Así mismo, se describen los procesos y mecanismos a partir de los cuales los actores establecen y mantienen (o bien, pierden) estas asociaciones.

Los procesos de asociación por los que pasan los actores aparecen como un flujo continuo de encuentros entre ellos, cuyo resultado es el fortalecimiento o la destrucción de dicha asociación. Para entender la dinámica detrás de este flujo de encuentros, se propone la adopción de los conceptos de *afecto* y *afección* de Deleuze (1980), y el proceso de *cualificación/recualificación* de bienes expuestos por Callon, Méadel y Rabeharisoa (2002) para comprender el efecto que estos flujos pueden tener en la constitución de una escena laboral musical como *ensamblaje*.

Es dentro de este flujo de encuentros en donde los músicos y aficionados pueden aumentar – o disminuir – su capacidad de participación, y como consecuencia, su interés en los proyectos profesionales que constituyen el trabajo de bandas y colectivos musicales contemporáneos. Esta propuesta *mecánica de afecciones* permite observar si la emergencia de actores no humanos digitales posibilita la reconfiguración de ensamblajes musicales – en nuevos modelos, con nuevas propiedades – o si, por lo contrario, se trata de las mismas formas de asociación, con nuevas figuras o actores involucrados.

A lo largo del capítulo se argumenta que la participación de los actores digitales acentúa algunas de las principales actividades que componen el *musicar*, el tomar parte de la actuación musical, extendiendo el encuentro en diversas formas, potencialmente creando nuevas estrategias – de producción, actuación, distribución y consumo – para músicos y oyentes, o genera nuevos intermediarios para llevar a cabo las estrategias establecidas en el negocio musical. El tema deriva de la creciente inclusión de un componente no-humano específico, que son las tecnologías digitales, a las prácticas del *musicar* que Small (1998) imaginaba desde el siglo pasado. Por eso se ha decidido “reensamblar” el *musicar*, para identificar el rol que juegan estos nuevos actores, y estos nuevos procesos de afección.

1.1 Producción, actuación, distribución y consumo en el *ensamblaje* del *musicar*.

La duda que funcionó como motor inicial de esta investigación trataba sobre la transformación de procesos de producción, actuación, distribución y consumo musical, tras la emergencia de tecnología digital como las nuevas plataformas de distribución y consumo, y las denominadas “redes sociales” en las que los músicos y aficionados realizaban con mayor frecuencia sus interacciones.

Este planteamiento inicial permitía una multiplicidad de abordajes, desde diversas disciplinas; para comenzar a construir este acercamiento, se retomaron dos planteamientos como guía inicial: las prácticas del *musicar* (Small, 1998) establecen un agrupamiento que consideramos un *ensamblaje social* (DeLanda, 2011), y los *actores* que participan en este *musicar* pueden ser humanos o no humanos (Latour, 2008).

Estos conceptos establecen la base para todo el análisis de los datos del proyecto, y su relación se explicará en los siguientes apartados, iniciando con una explicación de los *ensamblajes*, y de las prácticas del *musicar* como *procesos de asociación* de los mismos.

1.1.1 El *musicar* como una forma de *ensamblaje*.

El primer concepto con el que se concibe esta investigación es el concepto de *ensamblaje social*, ya que la noción de un “ensamblaje” contiene los fundamentos del resto de la armazón teórica. Durante su serie de video-conferencias para la *European Graduate School*, Manuel DeLanda explica el concepto de *ensamblaje* como un aglomerado de partes que cuenta con propiedades nacientes de la asociación, que surgen de la misma interacción entre sus componentes:

“Assemblage (definition)... a part to whole relationship... certain wholes are just agglomerations of parts, are just collections of parts, and those wholes do not have properties that are already present in the parts.... Simply a collection of items... for an assemblage to be an assemblage the parts need to interact with one another in such a way as to yield a whole that has properties of its own. That is, properties that are irreducible to the properties of the parts.” (2011). Consultada en: <https://www.youtube.com/watch?v=J-I5e7ixw78>

Dentro de la definición propuesta por DeLanda, se encuentra un conjunto de partes (nuestros actores humanos y no humanos), cuya interacción define las propiedades del conjunto – propiedades sin las cuales no puede hablarse de un ensamble, sino de una simple colección de partes o “actores”. Esta es la base del estudio de los grupos a los que nos hemos acercado, la propuesta de que dichos grupos – de diversos actores humanos y no humanos (desde músicos y aficionados, hasta espacios, instrumentos y otros accesorios) – conforman ensamblajes sociales concretos, con esquemas o “propiedades” correspondientes.

Como abordaje inicial, se había propuesto observar los ejes de producción, distribución y consumo musical como las formas de asociación concretas, entre actores o “partes ensambladas” de las escenas musicales estudiadas, en busca de las transformaciones que aparecen a partir de la introducción de tecnologías digitales en las prácticas de los músicos y

oyentes, y de evidencia de un *ensamblaje* concreto con propiedades emergentes. Posteriormente, se agregó el componente de la actuación como parte de los procesos que definen al ensamblaje del *musical*. En la definición que hace DeLanda de *ensamblaje*, se habla de la importancia de las interacciones entre las partes del conjunto, por lo que las actividades de producción, actuación, distribución y consumo no serán consideradas como actividades independientes, sino interdependientes, en el abordaje que proponemos – son parte de un proceso continuo de asociación.

Para complementar nuestra propuesta de que estas actividades deben ser consideradas como interdependiente, y no actividades separadas, se retoman algunos elementos conceptuales desde Deleuze y Guattari (1980), que hablan sobre la articulación de la actividad productiva del sujeto, donde no hay esferas o circuitos independientes el uno del otro, sino que generan un ciclo:

“...la producción es inmediatamente consumo y registro, el registro y el consumo determinan de un modo directo la producción, pero la determinan en el seno de la propia producción. De suerte que todo es producción: producciones de producciones, de acciones y de pasiones; producciones de registros, de distribuciones y de anotaciones; producciones de consumos, de voluptuosidades, de angustias y de dolores. De tal modo todo es producción que los registros son inmediatamente consumidos, consumados, y los consumos directamente reproducidos.” (Deleuze y Guattari, 1980; p. 13)

Visto desde esta perspectiva de *ensamblaje* y producción continua, el propuesto abordaje al estudio musical contemporáneo no tiene como finalidad del estudio de la producción de la “pieza” musical – la canción, la composición – ni el estudio de la producción del “objeto” en el que se deposita la pieza musical (llámese disco, o el equivalente digital), ni de la actuación de la pieza. En nuestro estudio del *ensamblaje* de actividades musicales continuas, cada una de sus etapas se entreteje entre sí, incluyendo tanto los procesos de producción propiamente, como aquellas actividades relativas a la actuación, la distribución y al consumo. Lo que se estudia no son prácticas o actividades separadas, sino un proceso continuo de articulación del ensamble.

De esta forma, la producción musical, su distribución, actuación y consumo, están íntimamente relacionados. Empero, para que las cosas existan en este *continuum*, es

necesario también que existan fuerzas mediando entre ellas, que en ocasiones unen, y en otras ocasiones, causan la ruptura del *continuum*. Esto es verdad entre todo tipo de cuerpos, desde la biología hasta las máquinas, hasta la agrupación de seres sociales⁵. Un objetivo del proyecto es conocer las formas en que nuestras actividades musicales se entretajan, nos unen, para producir ese “continuo” del *musicar*, así como el rol de las tecnologías digitales en dicho entretajido. Es el punto de vista de la noción de la sociología de asociaciones que enuncia Latour, cuando propone que lo social: “no es un pegamento que pueda arreglar todo, incluyendo lo que otros tipos de pegamento no pueden arreglar; es *lo que* está pegado por muchos *otros* tipos de conectores.” (2008; p. 18)

Y si bien se admite al estudio la existencia de fuerzas que actúan sobre las prácticas de producción, actuación, distribución y consumo musical, se rechaza la noción de que dichas fuerzas sean unidireccionales u homogéneas. Law explica la naturaleza heterogénea de las articulaciones sociales (1992), afirmando que la sociedad, sus organizaciones y actores, todos son generados entre materiales diversos, no solamente humanos. DeLanda agrega:

“cada nueva capa de material acumulado enriquece la reserva de dinámicas y combinatorias no lineales disponibles para la generación de nuevas estructuras y procesos. Las rocas y los vientos, los gérmenes y las palabras, son diferentes manifestaciones de esta realidad dinámica y material. En otras palabras, todas estas entidades representan los diferentes caminos por los cuales un flujo único de materia y energía se expresa a sí mismo.” (DeLanda, 2010; p. 10).

En el caso de los ensamblajes del *musicar*, las reservas del proceso musical se llenan de actuaciones – algunas públicas, en otras ocasiones, de ensayos privados –, de piezas publicadas y por publicar, de músicos, oyentes, y muchos otros actores. Es aquí donde el *ensamble* se puede construir desde las prácticas y rituales del *musicar*.

⁵DeLanda lo plantea inicialmente como “atractores” y “bifurcaciones” de cualquier sistema de comportamiento no lineal “...en sistemas en los que existen fuertes interacciones (o retroalimentaciones) entre los componentes. Ya sea que el sistema en cuestión esté compuesto de moléculas o de criaturas vivas, exhibirá estados estables endógenamente generados (atractores) y transiciones abruptas entre estos estados (bifurcaciones) siempre y cuando exista retroalimentación y un flujo intenso de energía. En la medida en que la biología ha comenzado a incluir estos fenómenos no lineales en sus modelos - por ejemplo, la estimulación mutua entre depredadores y presas que caracteriza sus ‘carreras armamentistas’ - la noción de un diseño óptimo en la evolución ha dejado de tener sentido.” (DeLanda, 2010; p. 4). Esta es la idea a la que se apela inicialmente al hablar de la importancia las fuerzas que unen al ensamble.

El concepto *Musicar* (*Musicking* en inglés), propuesto por el etnomusicólogo Estadounidense Christopher Small, explica que la música no debe ser vista como un ‘objeto’, ni como un ‘discurso’, sino como una actuación – de la misma forma en que Latour observa que debe ser visto lo *social* – es decir, como algo que se construye, en lugar de algo preexistente. Eso significa que la ‘cultura musical’ no es solamente tocar un instrumento o cantar, sino cualquier otra actividad que pueda afectar una actuación musical:

“Music is not a thing at all, but an activity, something that people do. The apparent thing ‘music’ is a figment, an abstraction of the action... it is very easy to come to think of the abstraction as more real than the reality it represents, to think, for example, of those abstractions we call love, hate, good and evil, as having an existence apart from the acts of loving, hating, or performing good and evil deeds” (Small, 1998; p. 2)

En su planteamiento de la música como actividad y no como objeto, Small propone cambiar varios de los ejes predominantes en el estudio musicológico occidental, de entre los cuales se retoman dos: la actuación y la recepción.

En primera instancia, se debe comprender la importancia de la actuación – el elemento ‘performativo’ – como parte fundamental de la música, de su sentido. Small afirma que el músico no es simplemente un intérprete en el sentido de la pieza, sino que en el performance “informa” a la pieza. Small también reconoce la importancia de la actuación, en cuanto a la calidad de la música, afirmando que la pieza más sencilla puede ser elevada por un buen *performance*.

En segundo lugar, el autor plantea la importancia de la recepción musical como proceso activo, no pasivo. En estudios musicológicos anteriores, la dirección de la comunicación se observaba desde el compositor, a través de la actuación, hacia el oyente; lo que Small plantea es que dichos estudios no acentúan el flujo en dirección “invertida”, es decir, la *respuesta* de la audiencia como *parte de la actuación*. Esto lo atribuye en gran parte a las reglas de interacción en las salas de música clásica:

“the audience is expected to sit quietly and accept the orchestra’s performance as it plays, the only response open to its members being applause at the end. To boo at the end of a performance one has particularly disliked is possible, though a bit extreme. What is not an option is to make any

visible or audible response, of either approval or disapproval, during the course of the performance.” (Small, 1998; p. 43)

Small reconoce el cambio en las prácticas de actuaciones musicales contemporáneas, y subraya la necesidad de incluir la participación de la audiencia como parte de la actuación musical, como parte del performance. Es desde estas nociones de *musicar* como una serie de acciones, que se propone agregar el concepto de *oyente participante*, de Héctor Fouce al abordaje conceptual. Fouce define a los asistentes participantes como: “*oyentes para los que la música es más que un mero producto de consumo, ayudándoles a dar expresión a sus identidades y definiciones culturales.*” (2008, p. 119)

Las audiencias descritas como “participantes” tienen una relación *activa* con la música, y en esta investigación se retoma el interés de Fouce por conocer el papel activo de la recepción musical. Así como Fouce busca la participación en la *cultura de masas*, y el “oyente” como sujeto activo capaz de *transformar* su experiencia mediática, en esta investigación la definición de “oyente” siempre es un *oyente participante*, con la capacidad de afectar al *ensamblaje*, y no solamente ser afectado por la actuación.

Esta idea de “recepción activa” en un *oyente participante* se incorpora con naturalidad a la definición del *musicar* de Small (1998), pues dicho concepto describe todas las actividades que forman parte de la actuación musical, y las prácticas del “escucha” – y las actividades alrededor del momento de consumo – adquieren así un elemento activo, pues definen un *musicar* concreto. Small propone el verbo *musicar* (*musicking, to music*) como la forma de definir la actuación musical, y lo define de la siguiente manera:

“To music is to take part, in any capacity, in a musical performance, whether by performing, by listening, by rehearsing or practicing, by providing material for performance (what is called composing) or by dancing. We might at times even extend its meaning to what the person is doing who takes the tickets at the door or the hefty men who shift the piano and the drums or the roadies who set up the instruments and carry out the sound checks or the cleaners who clean up after everyone else has gone. They, too, are all contributing to the nature of the event that is a musical performance.” (Small, 1998; p. 9)

Pero donde Small presta atención a los otros actores humanos (los no músicos, los no oyentes) que aparecen en el contexto de la presentación, con la TAR, esta investigación extiende la observación a otros componentes que no son humanos, como los instrumentos musicales, y las plataformas de distribución y consumo de contenido digital, que actúan de forma tan importante como el músico, el oyente, el espacio físico, los administradores, y todos los demás componentes que configuran el *musicar*. Así, adecuando el concepto *musicar* a nuestro contexto, una computadora empleada durante la grabación de la canción, una “red social” usada para la difusión de información entre los aficionados, o un aparato móvil que permite el consumo musical durante horas de trabajo, son todos componentes indispensables en nuestro *musicar*, y nos revela sujetos indispensables para examinar las formas de *ensamblaje* de lo musical contemporáneo. Jon Law lo explica de la siguiente forma:

“If you took away my computer, my colleagues, my office, my books, my desk, my telephone, I wouldn’t be a sociologist writing papers, delivering lectures, and producing ‘knowledge’. I’d be something quite other” (Law, 1992; p.4)

De esta forma, el *musicar* se presenta como actividad compleja, como procesos de asociación musical que mantienen a nuestro *ensamblaje*; y entre las actividades musicales se encuentran los procesos de producción, actuación, distribución y consumo. Así, se busca señalar las propiedades que nacen *en* el *ensamblaje*, y no son reductibles a los componentes que lo conforman, sino resultado de sus asociaciones.

Esta perspectiva exige la apertura suficiente para asimilar al modelo conceptual aquellos actantes humanos y no humanos que se estimen como necesarios para que el *ensamblaje musical* tome la forma particular que tiene. Dada la multiplicidad de componentes activos dentro del proceso continuo del *musicar* – distintos actores y actividades en la producción, distribución, actuación y consumo de música –, y la posible articulación *multidireccional* entre ellos, se justifica un acercamiento al trabajo musical desde la TAR, para mantener la flexibilidad necesaria para estudiar múltiples ensambles. Serán las asociaciones específicas provistas por la actividad musical de cada grupo, las que arrojarán las respuestas a los roles de la tecnología digital en su proceso continuo de producción, distribución y consumo en la composición del *ensamblaje musical* de Tijuana. De esta forma, este proyecto busca

identificar los *ensamblajes* entre actores humanos y no humanos en el proceso continuo del *musicar* de las escenas estudiadas.

1.1.2 TAR y la participación de actores humanos y no humanos.

El primer eje conceptual presentado consistió en la construcción de un *musicar* en forma de *ensamblaje social*, pues esta forma de agrupamiento permite observar la actuación de un conjunto de componentes heterogéneos, en un flujo de procesos continuos de *asociación*, que resulta en un cuerpo colectivo concreto con propiedades específicas, mayores a las que corresponden a sus componentes individuales, que se ha equiparado a las escenas musicales. Empero, ¿Cuáles son esos componentes?

En este apartado, se presenta el enfoque conceptual con el que se estudian las asociaciones antes mencionadas. Se comienza con la delimitación del concepto de *actores*, fuerzas actantes y partícipes, para después describir la mecánica de las asociaciones que resultan de la interacción entre dichos actores.

Hasta ahora, se ha expresado una preocupación por el rol de los actores no humanos – y con mayor detalle, los digitales – en la reflexión sobre los cambios a los procesos de producción, actuación, distribución, y consumo en los ensamblajes musicales. Sin embargo, no se ha definido la extensión del concepto “actor” para la presente investigación.

La definición empleada por Latour (2008) y por los estudios de la TAR en conjunto han formado una postura de que el “actor” *no* es el sujeto fuente de una acción, sino un receptor de un conjunto de fuerzas que convergen sobre él (p. 73). Retoman del estudio del teatro, y del análisis Greimasiano de la *fuerza actancial*, para explicar que la figura de “actor” significa una ambigüedad sobre quién está verdaderamente realizando la acción, así como en la obra existe una multiplicidad de *fuerzas* que informan y orientan la acción de nuestro protagonista. Citan al abordaje Goffmaniano del actor social, cuyo sujeto social sobre un escenario es a la vez un ser y una representación de un rol formado por las fuerzas externas que lo asedian⁶. Esta apertura del concepto de “actor” no como la fuente sino como el blanco

⁶ Nuestro actor – ejemplificado en el texto de Latour por el retrato del *garçon* de café en el Ser y la Nada de Jean Paul Sartre – no sabe la diferencia entre su “auténtico ser” y su “rol social”. La implicación hecha aquí es

de las fuerzas motrices es importante por dos motivos: a) el enfoque no está solamente en el sujeto que realiza una acción específica, sino en las fuerzas o acciones múltiples que resultan *desde y en* los encuentros entre actores, y b) al reconocer múltiples actores, se abre la posibilidad de clasificar como “actor” a diversos componentes del ensamblaje, como es de nuestro interés, incluir actores humanos y no humanos.

Cuando se incorpora el *musicar* de Small (1998) al presente estudio, se logró incluir claramente a una diversa gama de “sujetos” que participan en la puesta en escena de la actividad musical. Ya no solamente músicos y aficionados, gracias a este concepto se puede ahora reconocer a los asistentes de las bandas, a los ingenieros de sonido durante el trabajo en el estudio, a los guardias de seguridad y los dueños de los bares, como actores fundamentales en la actuación musical. Lo que se busca agregar al *musicar* es la capacidad de reconocer otros cuerpos presentes durante los encuentros dentro del ensamblaje, otras presencias que inciden en las asociaciones de los sujetos, que no son necesariamente actores ‘humanos’. Los componentes a quienes se tornan nuestras miradas ahora son actores no humanos como los instrumentos, los aparatos de producción y manipulación de sonido, y las plataformas de distribución y consumo musical, particularmente, los que han cambiado gracias a los avances de la tecnología de datos, de la tecnología digital⁷.

Small da los primeros pasos en la inclusión de actores no humanos en el estudio de la actividad musical, haciendo énfasis en la importancia de elementos como la sala de concierto en el disfrute de la experiencia musical (1998). En este planteamiento, se ha retomado ese abordaje, y se agrega la apertura exploratoria que muestra Latour (2008) en su planteamiento de la ambigüedad en la definición previa de los conceptos motrices. Al hablar del concepto “grupo” en los estudios de la TAR, escribe:

que la acción de nuestro sujeto no es independiente, sino interdependiente dentro del flujo de encuentros con los con-seres u otros componentes del ensamblaje. La mecánica de estas interacciones se aborda en el siguiente apartado.

⁷Se plantean estos actores no humanos como un importante primer paso en la actualización de nuestro concepto de *musicar*, sin negar dos factores importantes: en primer lugar, el trabajo de Small ya reconoce la importancia de factores materiales – como la forma de la sala en donde se consume la música – dentro de su estudio del *musicar*; y en segundo lugar, se reconoce que la TAR nos impulsa a buscar todo tipo de actores no humanos con una observación amplia e incluyente. Este planteamiento restrictivo, de considerar principalmente a instrumentos y aplicaciones, no busca excluir la posibilidad de otros actores no humanos, solamente explicita el plan de abordaje inicial en el proceso de reflexión y actualización de nuestro *musicar*.

“Si alguien me señalara que palabras como ‘grupo’, ‘agrupamiento’ y ‘actor’ no tienen significado, respondería: ‘Es cierto’. La palabra ‘grupo’ es tan vacía que no establece el tamaño ni el contenido. Puede aplicarse a un planeta tanto como a un individuo, a Microsoft tanto como a mi familia, a plantas tanto como a mandriles. Es exactamente por esto que la escogí.” (Latour, 2008; p. 50)

Esta apertura para definir al concepto “grupo” se emplea cuando se delimita a los *actores* con los parámetros ambiguos de ‘humanos’ y ‘no humanos’⁸. Se retoma la narrativa de *la participación de actores no humanos* al describir la participación de plataformas digitales o nuevos instrumentos en las escenas musicales, y posteriormente se considera su impacto en la configuración particular de nuestra realidad, como parte del entretejido.

Sin embargo, emplear un abordaje de actor-red no significa olvidar por completo los antecedentes o contextos previamente establecidos, sino encontrar abordajes propios cuando se propone el estudio de situaciones emergentes, y no simplemente adecuar éstos a modelos previos. El mismo Latour nos explica la diferencia:

“Es cierto que en la mayoría de las situaciones, recurrir a la sociología (...) no solo es razonable sino también indispensable, dado que ofrece una taquigrafía conveniente para designar todos los ingredientes ya aceptados (...) Sería tonto además de pedante abstenerse de usar nociones tales como ‘IBM’, ‘Francia’ (...) ‘construcción social’, ‘agente individual’, ‘impulsos inconscientes’, ‘presión de los pares’, etc.” (Latour, 2008; p. 27)

De tal suerte, pese a que la presente investigación intenta rastrear las articulaciones entre los actores que emerjan en el campo, no se niega como punto de entrada actores establecidos en estudios musicológicos anteriores como “el músico”, “el oyente”, o “la banda”, en espacios establecidos como la presentación, o el ensayo (Walser, 1992; Small, 1998; Weinstein, 2000). La noción de “oyente” se replantea según Fouce (2008) para reflejar su naturaleza activa. Para complementar la construcción establecida de de estos actores, en busca de los nuevos partícipes de los ensamblajes, se intenta responder lo siguiente:

⁸En el texto “Meshworks, hierarchies and interfaces”, DeLanda explora las implicaciones filosóficas de dotar a las interfaces – no humanos – de la calidad de actores, hablando específicamente del problema de dotar de *control* a los programas, expresando que: “...this change as a part of a larger migration of control from the human body to the hardware of the machine...”, y veremos esta preocupación por el control reflejada en la resistencia de algunos músicos frente a la participación con y desde este tipo de actores, en contraposición a nuestra aserción de una apertura frente a esta tipología de actores. (1998).

- ¿Cómo adquieren la calidad de “actores” los componentes del ensamblaje musical?
- ¿Cuáles “actores” intervienen en la ejecución de distintas acciones (producción, distribución, consumo) en el proceso de *musicar*?

Definir al concepto “actor” estará ligado a la observación de la acción que éste realiza, como parte de los procesos de asociación entre componentes del ensamblaje, así como a la interacción con los otros componentes que puedan definirse por la acción que realizan o que se realiza sobre ellos en este proceso de constantes encuentros. De esta forma, la interacción es el enfoque del estudio, que desde otras perspectivas es considerada como un resultado del estudio de redes. Por ejemplo, se contrasta el ensamblaje con el planteamiento de *Redes* propuesto por Castells (2009) sobre el rol de los actores, que él llama los “nodos” de la red.

Un nodo es “*cualquier componente de una red (...) y su función y significado dependen de los programas de la red y su interacción con otros nodos de ésta.*” (Castells, 2009; p. 45). Es importante resaltar el concepto de *programación* que el autor pone al centro de su definición, pues define roles de los componentes del agrupamiento.

Castells (2009) define la programación de una *red* como el conjunto de valores, objetivos e intereses que regulan los movimientos e interacciones entre los “nodos” o componentes de este abordaje de los agrupamientos, y esta al centro de la diferencia entre la red y el ensamblaje. Si bien existen similitudes de esta *red* con la TAR – comenzando con la flexibilidad de los agrupamientos para reconfigurarse a partir del movimiento de alguno de sus componentes –, la diferencia estriba en la *forma* en que esta reconfiguración *afecta* al grupo: en un abordaje de *red* como propone Castells, el impacto tiende a ser estructural solamente, manteniendo estable el conjunto a través de la *adaptación*. Desde esta perspectiva, podríamos reemplazar alguno de los componentes asociados en nuestro ensamblaje musical, o eliminarlo sin reemplazo, y el colectivo encontraría la forma de reconfigurarse para estabilizar el grupo y seguir adelante:

“*Cuando los nodos dejan de ser necesarios para cumplir los objetivos de la redes, éstas tienden a reconfigurarse, eliminando algunos de ellos y añadiendo otros nuevos. Los nodos existen y funcionan exclusivamente como componentes de las redes. La red es la unidad, no el nodo.*” (Castells, 2009; p. 45).

En esta característica estriba el verdadero *poder* de una *red*, cuya programación es suficientemente fuerte para absorber o agregar a otros nodos sin transformar su conjunto de valores y directivas, sin modificar su “programación”, incorporando redes más débiles o destruyéndolas. En principio, es atractivo este planteamiento para explicar los procesos a través de los cuales los actores establecidos en las industrias musicales – las grandes corporaciones o los espacios sagrados de presentaciones musicales – se relacionan con los componentes más pequeños – con bandas independientes o artistas nuevos –, dentro de un modelo estratificado, establecido: la creatividad, la ejecución, el *musicar* es subordinado a los valores de los nodos mayores, o los “nodos pequeños” pueden ser reemplazados, o eliminados.

Mientras tanto, en el abordaje con DeLanda y Latour, un cambio en los componentes de un agrupamiento implica (o puede implicar) la modificación de lo que el mismo grupo *es*. En esta investigación se ha optado por no asumir la existencia de una “programación” tan fuerte que la presencia o ausencia de cualquier actor *no cause cambios* a los valores o directivas del ensamblaje, optando por observar la posible *reconfiguración* del ensamblaje musical a partir de la emergencia (o desaparición) de actores concretos – en este caso, *actores no humanos digitales* – a través de los procesos de *afección* que sirven como motivo de dicha asociación. Por lo tanto, se ha propuesto el estudio del *ensamblaje* de actores en un *musicar*, y no la unión de *nodos* en una *red* musical. Empero, el ensamblaje musical estudiado *puede* mostrar características similares a la relación de poder de las redes mayores y menores en el trabajo de Castells, cuando la acción de alguno de sus actores-componentes tiende a *reproducir* los valores de otro, y este proceso de reproducción tiende a propagarse dentro del ensamble, creando una estabilidad temporal en el conjunto. Por lo tanto, es necesario plantear junto al *actor*, conceptos centrales de la TAR como son los procesos de *mediación* o *intermediación* que realizan dichos actores.

Un proceso de *mediación* aparece cuando en los encuentros entre actores o componentes, los datos o acciones resultantes (los *outputs*) no son necesariamente esperados o previstas, existe un proceso de innovación o modificación; por lo contrario, cuando un proceso es de *intermediación*, las entradas y salidas resultantes del encuentro entre actores o componentes son esperadas, predecibles, por lo tanto no existen modificaciones en la configuración de la

red. La relación entre ambos procesos puede ser fluida. Latour explica que en el paso de un estado de asociación a otro: “*Los objetos, por la naturaleza misma de sus conexiones con los humanos, pasan rápidamente de ser mediadores a ser intermediarios.*” (2008, p. 117), y viceversa, las relaciones *intermediarias* pueden ceder paso a procesos de *mediación*. Cuando un proceso actúa como *intermediario*, se tiende a “estabilizar” el ensamblaje, pues los actores – humanos o no humanos – que interactúan logran un equilibrio en sus procesos y flujos. Por el contrario, cuando una relación entre actores permite una nueva práctica o un nuevo resultado, existe un proceso de mediación que promete cambiar la configuración de la *red*.

Lo que se busca a través de la identificación de actores y procesos de *mediación* o *intermediación*, es distinguir la forma en que cada uno de los actores – con atención puesta en los actores no humanos digitales – establecen su relación, se articulan, con los otros partícipes del *ensamblaje* del *musicar*, creando un marco fluido de referencias o valoraciones compartidas, que estabilizan (temporalmente) al *ensamblaje*, o lo reconfiguran.

En el siguiente apartado, se exploran los esquemas de interacción específicos de los ensamblajes musicales, para proponer cómo han cambiado las prácticas específicas de consumo y difusión, y las repercusiones en la capacidad de *participación* que sirve como elemento constitutivo de los actuales *ensamblajes* en lo musical.

1.2 La tecnología digital en el *musicar*, actores y procesos *emergentes*.

En los apartados anteriores, se ha propuesto que las escenas musicales de la ciudad de Tijuana son formas concretas de *ensamblajes*, compuestas por la *asociación* de componentes diversos, heterogéneos, que se denominan actores – humanos y no humanos –, donde el término *actor* se define con límites flexibles e incluyentes de varios componentes que reciben fuerzas y estímulos de otros componentes dentro del agrupamiento. Empero, la duda inicial que motiva la presente investigación gira alrededor de un tipo de componente específico, un *actor no humano digital*, cuya presencia en el flujo de procesos articuladores puede ser la clave de los nuevos *ensamblajes*. Se propone agrupar a los actores no humanos *digitales* en dos categorías: los instrumentos, y las plataformas de distribución y/o consumo.

Si bien, es posible argumentar la existencia de otros actores no humanos de importancia en el estudio del *musicar* – instituciones educativas y medios de comunicación que sirven como contexto a la apreciación musical, videojuegos y plataformas interactivas donde la música no figura como actividad central sino como plano secundario, como fondo –, esta investigación propone enfocar la mirada en la presencia de actores concretos, los instrumentos y plataformas antes mencionados, para responder a dudas específicas.

La intención es identificar la existencia de propiedades *emergentes* de estas asociaciones, ya sea por la *inclusión* de nuevos *actores* o la *participación* en nuevos *procesos*. En los siguientes apartados, se argumenta el abordaje de ambas dimensiones para esta investigación.

1.2.1 El actor no humano digital, nuevos instrumentos, nuevas plataformas.

En primer lugar, se ha determinado que el actor participante en el ensamblaje del *musicar* puede ser un sujeto o un colectivo, un ser humano u otro componente cuya interacción con el resto de los actores determina su rol dentro del entretejido de la *red*. Small (1998) definió al *musicar* como el *tomar parte* en cualquier actividad de la actuación musical, extendiendo la inclusión de actores más allá de los músicos y oyentes de un *performance*. Gracias a él, nuevos sujetos – desde el guardia al frente del estadio, el empleado que toma los boletos, hasta el servicio después de terminado el concierto – forman parte de una actuación musical (en distintos grados de participación). Así mismo, Small también explica la importancia del “espacio” para el buen desarrollo de una actuación musical. Desde este abordaje de *musicar*, se abre la puerta a recuperar algunos elementos de los estudios desde la TAR (Latour, 2008, retomando los principios de las fuerzas actanciales en los estudios de sociología de Greimas, 1959), que nos permite dar un paso más hacia la inclusión de *actores* – ahora los *no humanos* – explicando que el actor no es solamente un *sujeto* que realiza una acción, sino un componente del agrupamiento que se constituye como *actor* debido a las fuerzas que se encuentran en interacción *con* y *desde* él, pues el actor no es la fuente única de la acción, sino de un conjunto de fuerzas actanciales que influyen en cada momento.

Un ejemplo de este abordaje actancial de Greimas lo explica Paoli (1985), cuando en el estudio de las fuerzas del *marxismo* que afectan a nuestro sujeto humano, los roles de “destinador” y “destinatario” – dos figuras fundamentales en la estructura literaria, pues uno

impulsa la actividad, mientras el otro la recibe – son presentados en forma de *actores* colectivos y abstractos como “la historia”, y “la humanidad” (p. 35). Desde la TAR, el sujeto de este ejemplo – nuestro ser humano individual – es *actor*, sujeto a la relación con el resto de la humanidad, y con la historia que influye en él; de la misma forma, la “historia” cumple un rol dentro de la narrativa, y se relaciona con los demás actores de la escena: se relaciona con el sujeto, que la interpreta, y con el actor colectivo “humanidad”, es “destinador”, pues ejerce una fuerza sobre los otros actores. La humanidad como destinatario, es sujeta a la acción del sujeto, determinado por su relación con la historia.

El rol como actor dentro de las narrativas no se traduce a “sujeto” en sentido individual, humano, sino en componente del entretejido de la narrativa. De tal forma, la preocupación inicial es por entender a todos los componentes del *musicar* – diversos, heterogéneos, colectivos o individuales, humanos o no humanos – como *actores*. De aquí deriva la directiva de la TAR sobre la relativa ambigüedad o flexibilidad en la delimitación de actores en sus estudios, pues varios componentes en los agrupamientos pueden ser sujetos a la descripción como “actores”.

Sin embargo, retomando la discusión sobre la categoría de actor con la que se busca trabajar –para comprender el papel de nuevas tecnologías dentro de los ensamblajes del *musicar* –, se ha adecuado el abordaje desde la TAR para observar un componente concreto en el flujo continuo de fuerzas e interacciones de lo musical, el *actor no humano digital*. Desde él, y hacia él, ¿Cómo cambian los procesos de asociación, cómo cambian los encuentros y actuaciones musicales? La presencia de estos nuevos actores ya ha sido anunciada:

“En un momento en el que profesionales y aficionados pueden hacer música, y la creatividad musical prolifera en los espacios digitales, la calidad del trabajo sostiene una economía de la reputación (Howe, 2008) en donde la meritocracia aparece como moneda de cambio y dota a los actores de prestigio, que tendrá que ser utilizado a su favor para ganarse espacios y escalar posiciones de reconocimiento al interior de sus escenas locales.”
(Woodside y Jiménez, 2012; p. 95)

Como consecuencia de la emergencia de estos nuevos actores, y de los roles múltiples que podrían desempeñar, se propone inicialmente el enfoque en dos categorías de actor no humano digital: los instrumentos musicales por una parte, y por otra, las plataformas digitales

en las que ahora se realizan actividades propias del *musicar*. Una vez establecida la función de *mediación* o *intermediación* que desempeñan dichos actores en el *musicar* contemporáneo de los casos de estudio, se podrían incluir otros actores o fuerzas que determinen los ensamblajes del *musicar* de Tijuana. Algunos estudios anteriores aparecen como sustento de esta división de categorías de no humanos digitales como instrumentos, y como plataformas digitales, pues han abordado las transformaciones a las prácticas de grupos de músicos concretos, de esta forma contribuyendo a una reflexión sobre el *musicar*.

En cuanto a la transformación de los instrumentos musicales, existen estudios previos que han guiado las reflexiones de nuestra investigación como el que hace Valenzuela (2004), donde se describen las transformaciones tecnológicas en la década de los 60 del siglo pasado, cuando Robert Moog revolucionó la tecnología aplicada a la música con ayuda de los compositores Herbert Deutsch y Walter Carlos, diseñando su primera línea de sintetizadores comerciales, que emplea un teclado de piano como interface para el usuario (2004, p. 63). También se ha mencionado el trabajo de Weinstein y su recuento de la relación entre avances electrónicos y el sonido del *rock* y del *metal* (2000), donde los amplificadores y pedales de distorsión han sido los elementos claves en el sonido distintivo de estos géneros musicales. Junto a estas herramientas de producción sonora, las décadas de los 70 y 80 del siglo pasado trajeron consigo el desarrollo de grabación digital:

“The development of microprocessor technology introduced digital audio recording into studios in the late 1970s. This allowed increased flexibility and ease of editing, such as altering the sound and length of audio files, as well as triggering audio 'samples' at will. During the 1980s the MIDI (Musical Instrument Digital Interface) computer system allowed compatible synthesizer modules to be interconnected and controlled by a sequencer.

This allowed the musician to create ensemble compositions using only computer technology. In the 1990s, the decrease in price and increase in performance of computer technology fuelled a growth in the home market for software-based digital audio and multi-tracking applications. This has allowed many musicians affordable access to sophisticated music tools in the comfort of their own homes; as of June 2001, most audio-editing software enables audio processing that would, a decade ago, have been limited to the most sophisticated audio equipment, utilized in the most expensive recording studios.” (Dobie, 2001; p. 84)

De esta forma, se ha establecido que los cambios a los instrumentos con los que se hace la música tienen consecuencias en los procesos de la grabación y actuación musical, y como consecuencia, resultan cambios en los procesos *industriales* del *musicar*. Nowak señala el paso de los vinilos a los CD, el desarrollo de los aparatos móviles de reproducción musical – del ‘*walkman*’ al reproductor de mp3 –, y el subsecuente proceso de intercambio de archivos digitales, como algunos de los principales cambios a la industria (2016).

Tanto Dobie (2001) como Byrne (2014) abonan a la reflexión sobre el cambio a la industria, anotando cómo estos nuevos *actantes no humanos* traen consigo la reducción de los costos de grabación, mencionando que el costo de manufactura y distribución de materiales también se va reduciendo en gran medida por las emergentes formas de distribución digital. Las consecuencias de estos cambios tecnológicos incluyen las mismas motivaciones en la creación musical – como caso concreto de una transformación más amplia a la producción de contenido mediático. Como lo mencionan Lang e Ito, producimos ahora para *compartir* nuestra producción: “*One of the primary drivers of personal media creation is sharing this media with others*” (Lange e Ito, 2010; p. 253).

Junto a estos cambios en las formas de actuación y grabación musical, aparecen *plataformas digitales* – nuestro segundo tipo de *actor no humano digital* – para la distribución y consumo musical, que representan una nueva posibilidad de conectar con otros cuerpos, con otros consumidores o músicos. Y estos a su vez se pueden dividir en otros dos subtipos: plataformas de distribución y consumo de contenido digital especializadas en contenido musical, y las plataformas de socialización virtual en las que los sujetos llevan a cabo esta distribución y consumo, aunque no es ésta su actividad primaria.

Para ejemplificar el primer sub-tipo, retomamos el trabajo de Adell, en su estudio sobre la industria musical en España (2008), donde señala algunas de las plataformas digitales de mayor importancia para lograr estas nuevas asociaciones, como *MusicStrands*, *Pandora*, y *SnapTune*⁹, mientras el trabajo con los músicos de Tijuana apunta hacia *MySpace* – históricamente, si ya no en el 2019 -, *Spotify*, y *YouTube*.

⁹Adell hace referencia a un artículo escrito por Nick Wingfield para el *Wall Street Journal* en el 2006, en donde se apuesta a que el futuro de la industria musical serán las aplicaciones de recomendaciones, que orienten el gusto y consumo de oyentes. (2008, pp. 27-28)

En primera instancia, la plataforma de *YouTube* fue creada como espacio de distribución y consumo de contenido general, no musical; sin embargo, esta plataforma fue una de las más mencionadas por músicos y oyentes participantes entrevistados durante esta investigación, y tiene canales (cuentas de usuarios individuales o colectivos) cuya actividad principal en la página está dedicada a un proyecto musical. Desarrollado por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim, *YouTube* es un sitio de alojamiento y consumo de videos, activado desde el 2005. Las estadísticas de YouTube estiman que la aplicación cuenta con más de 1.9 billones de usuarios distribuidos alrededor de 90 países, y que diario se reproducen más de un billón de horas de contenido¹⁰.

A nivel global, la industria musical digital ha generando ingresos de millones de dólares. Para ejemplificar, se revisa la compañía *Vevo* en particular. *Vevo* representa la unión de sellos como *Sony Music Entertainment*, *Universal Music Group*, y *Google*, compartiendo ganancias generadas por el cobro de anuncios asociados a cada reproducción de contenido. Oswinski (2018) estima que las ganancias generadas en el 2017 por dicho servicio superaron los 650 millones de dólares, basado en alrededor de 300 billones de reproducciones de contenido en *YouTube*.¹¹.

A diferencia de *YouTube*, otras plataformas apostaron al éxito de la oferta de contenido exclusivamente musical, como *Spotify*. Desarrollada en el 2006 por Daniel Ek y Martin Lorentzon, *Spotify* es una de las aplicaciones arquetípicas de distribución y consumo musical digital de las que hablan los autores anteriores (Adell, 2008; Byrne, 2014), en donde lo que se compra no es la música como *objeto*, sino la oportunidad de reproducción y escucha, el *encuentro* con la música. A diferencia de *YouTube*, que históricamente ha dependido más de sus ingresos de publicidad – pese a varios intentos por establecer un servicio de suscripciones, como *YouTube Red* y el servicio *Premium* –, plataformas como *Spotify* y similares (*Deezer*, *RevNation*, *Bandcamp*) depende más de las suscripciones de usuarios, aunque la publicidad ha incrementado su importancia en los últimos años.

¹⁰ Estadísticas distribuidas desde YouTube en <https://www.youtube.com/yt/about/press/>

¹¹En un artículo presentado por la revista “Forbes” que explica el beneficio para la industria musical de asociarse con *Google*. (Bobby Owsinski, publicado el 26 de mayo del 2018, en: <https://www.forbes.com/sites/bobbyowsinski/2018/05/26/vevo-youtube/#5c99ef642a6a>).

En el caso de *Spotify*, durante el 2016 se obtuvieron ganancias de 3.3 billones de dólares, según un informe de Peter Kafka para la revista *Recode*, de los cuales la empresa acordó pagar 2 billones a diferentes compañías disqueras que proporcionan sus contenidos; de aquí la importancia de las suscripciones pagadas, pues el costo de operación supera el 50% de sus ganancias. En abril del 2018, *Forbes* reportó que del 2015 al 2017, el incremento global de suscriptores aumentó por 31% en el 2016, y después por 44% en el 2017. Donde el usuario de *YouTube* siente libertad de compartir y consumir contenido diverso, *Spotify* restringe el acceso al contenido por los acuerdos establecidos con compañías de manejo y distribución de artistas, así como limitar su oferta con reglas de calidad sobre el contenido.

Si la tecnología digital en los instrumentos musicales cambia la forma en que hacemos y grabamos nuestras piezas (esencialmente, transforman la *producción* y *actuación* musical), la presencia de estas plataformas ha cambiado la forma en que la consumimos y compartimos (transformando así los procesos de difusión, distribución y consumo). Este sub-tipo aparece cuando hablamos de la *plataforma* digital como *actor no humano*, un grupo de actores involucrados en el *musicar* por su rol en establecer y mantener los lazos entre diversos músicos y oyentes: las llamadas “redes sociales”.

Reynoso denomina a este actor particular como las *Redes Sociales de Segundo Orden* (RSSO), llamando así a las redes sociales de última generación, “tanto por su posicionamiento histórico como por su contingencia y virtualidad” (2010). En cuanto al posicionamiento histórico, Reynoso recalca que el concepto “redes sociales”, actualmente asociado a los espacios de socialización en línea, fue concebido en un contexto social distinto: “La expresión ‘red social’ fue acuñada por el antropólogo de la venerable Escuela de Manchester, John A. Barnes, a principio de los aos ‘50, con vistas a aplicarla al estudio de las sociedades complejas que se estaban gestando, descolonización mediante, en las ciudades del África.” (2010, s/n)

Así mismo, Reynoso ha llamado a estas redes “de Segundo Orden”, pues representan una extensión *virtual* de un sistema social complejo mayor. Además. El autor critica al planteamiento rizómico de Deleuze y Guattari, por ejemplo, por su propuesta de que las redes tienen una naturaleza *igualitaria*, manifestando que:

“cuando alguien se suma a una red compleja, trata de atenerse a una lógica de conveniencia, agregándose a los grupos que es más probable que otros se sumen. Este es el principio de agregación preferencial, conocido ya en la vieja sociología de Robert Merton como el ‘principio de San Mateo’: los ricos se vuelven cada vez más ricos, y a los pobres lo poco que tienen les será quitado.” (Reynoso, 2010; s/n)

Esta visión de las redes sociales de última generación remonta al planteamiento de *Redes* que se ha discutido desde Castells (2009), donde existe una lógica de *red* (que él llama *programación*) suficientemente fuerte para integrar a nuevos componentes (que él llama *nodos*), o incluso destruir otras redes con quienes compite.

En este abordaje desde el *ensamblaje* de componentes, se ha explicado al momento en que una *red* o agrupamiento goza de valores compartidos como un estadio de estabilidad temporal, resultante de las asociaciones de sus actores o componentes integrantes. Sin embargo, cuando un componente o actor nuevo es incorporado al grupo, se propone que no se *suma* simplemente al conjunto existente, a través de una “programación” o de un “sistema social mayor”. De esta forma, nuestra escena musical, asociada como un *ensamblaje* social, no se encuentra en un estadio de estabilidad desde su inepción, aunque está sujeta a aumentar su grado de certidumbre.

Nuevamente, se adopta un concepto cuya extensión es mayor, pero nuestro uso se limita a alguna de sus dimensiones. Cuando aparece en nuestro proyecto el concepto de “RSSO” de Reynoso, el descriptor de “segundo orden” se emplea únicamente como referencia a las redes sociales de última generación, en contraposición al uso histórico del concepto de “red social” – como lo sería, por ejemplo, la red de soporte social que explica Adler (1994) –; nuestra RSSO aparece como una *red social 2.0*. Por otra parte, se descarta la calificación de “subordinación” de las redes digitales ante otras formas de agrupamiento, por ser *secundarias* frente a redes primarias más “reales”. Así, el referente “segundo orden” no califica la jerarquía de las RSSO, sino su coyuntura histórica.

1.2.2 El *musicar* digital, procesos y competencias del nuevo *ensamblaje*.

Se ha expuesto al *musicar* como una forma de *ensamblaje* social, pues las actividades que lo conforman – sus prácticas previas a y durante la actuación, que involucran a la producción, distribución, actuación y consumo musical – son formas de interacción esenciales para el agrupamiento. El primer componente del *musicar* que se ha delimitado para su estudio es un concepto flexible de *actor* – que puede ser humano, no humano, individual o colectivo – y después, fue especificado un actor concreto, el *no humano digital*, para entender el rol que juega en los ensamblajes musicales contemporáneos.

La propuesta siguiente es estudiar los procesos de asociación que derivan de la presencia de estos nuevos *actores no humanos digitales* con el resto de los partícipes de la *actuación musical*, para determinar si existen propiedades *emergentes* de estas interacciones, que determinan la existencia de un nuevo *ensamblaje* social de los agrupamientos del *musicar*.

El primer cambio presentado como resultante de la presencia de los nuevos actores digitales, es el grado de *participación* en la producción musical. Como consecuencia de la emergencia de nuevos *actores no humanos digitales* – se han mencionado específicamente ejemplos como *MySpace*, *Spotify*, *YouTube*, y RSSO como *Instagram* y *Facebook* – se presentan importantes replanteamientos sobre los procesos de participación en la producción de contenido. Siguiendo el trabajo de Lang e Ito, se propone un incremento en la participación de los consumidores de medios digitales:

“Media theorists have argued for decades that media ‘consumption’ is not a passive act and that viewers and readers actively shape cultural meanings (Buckingham2000; Dyson 1997; Eco 1979; Jenkins 1992; Kinder 1999; Radway 1984; Seiter 1999b). Contemporary interactive and networked media make this perspective difficult to ignore. Developments in the technology sector in the past decade have pushed this understanding into common parlance and consciousness. ‘Web 2.0’, ‘user-generated content’, ‘modding’, ‘prosumer’, ‘pro-am’, ‘remix culture’ —these buzz words are all indicators of how creative production at the ‘consumer’ layer is increasingly seen as a generative site of culture and knowledge. (Lang e Ito, 2010; p. 246)

Como consecuencia de esta transformación, el *musicar* se conforma ahora por distintos grados de participación en el actuar musical, desde el aficionado casual que solamente escucha, hasta los otros actantes no músicos que son indispensables para el *performance*. Se

retoma el esquema del grado de participación en internet expuesto por Horst, Herr-Stephenson y Robinson (2010), caracterizados por distintos grados de inmersión en la actividad virtual, para pensar la *participación* en el *musicar*.

El primer grado de participación en los grupos virtuales, denominado simplemente “pasar el rato” (*hanging out*), implica *estar presente* en distintos espacios en línea, de forma análoga al estar juntos en el mundo ‘real’. Las actividades principales que realizan los jóvenes al estar *hanging out* incluyen el acto de compartir contenidos, propios o de otros conocidos, así como calificar los contenidos compartidos dentro de sus redes a través de los mecanismos propios de cada plataforma (Horst, Herr-Stephenson y Robinson, 2010; pp. 37-40). Para ellos, mantener el contacto con la *red* es más importante que una justificación de su actividad ‘productiva’. Los integrantes de una escena musical, de un *ensamblaje* del *musicar* concreto, pueden limitarse a la participación en la noche del evento, o al consumo de la música en cualquiera de sus dispositivos digitales, y aunque es una forma de participación, implica muy poco compromiso.

La segunda dimensión del esquema, que podemos traducir como “jugarle a” (*messing around*), representa el inicio de un acercamiento de mayor intensidad. Cuando se trata de RSSO, se da una búsqueda de nuevas formas de participación, hay un proceso de juego y experimentación que conduce a la conformación de prácticas propias. El acceso a la tecnología, el tiempo necesario y los recursos humanos y no humanos son esenciales para realizar un *messing around* (Horst, Herr-Stephenson y Robinson, 2010; pp. 53-58). En el apartado anterior, se habló de los nuevos *actores no humanos digitales*, y cómo la producción de música es más accesible. Esto posibilita el paso de *hangingout* a un *messing around* para muchos oyentes y aficionados.

El tercer nivel de participación que proponen los autores, en donde el sujeto se une a una comunidad especializada en la práctica de su interés, es el *geeking out*. La participación es ahora *reconocida* por el resto de los integrantes de una escena o comunidad concreta, que comparte los intereses del actor que *crea* contenidos (Horst, Herr-Stephenson y Robinson, 2010; pp. 65-73). Aunque en los tres niveles existe un grado de participación, cuando el sujeto llega al *geek out*, pasa de un grado alto de consumo y los inicios de la producción de contenido, a un mayor grado de producción de contenido para la *red* a la que pertenece.

Aquí aparece el segundo cambio importante, la segunda *propiedad emergente*, de un *ensamblaje digital* del musicar: el *reconocimiento*. Byrne define el reconocimiento en la actividad musical de la siguiente forma:

“Asumiré que la mayoría de los que hacemos música (o perseguimos otras actividades creativas) soñamos con que algún día alguien escuche, vea o lea lo que hemos hecho... muchos de los que aspiramos al reconocimiento soñamos con que no sólo tendremos ese diálogo con nuestros colegas y el público, sino que además podemos llegar a ser remunerados por nuestro esfuerzo de creación, lo cual es otra forma de reconocimiento.” (Byrne, 2014; p. 262)

La emergencia de un actor digital, que cambia los grados de participación en la producción de contenido, se puede retomar desde los nuevos instrumentos cuya capacidad para grabar y modificar el sonido posibilitan la creación de nuevas propuestas sonoras, ejemplificados desde los estudios de Valenzuela (2004) – cuando el sintetizador se convierte en interface de composición para nuevos músicos – y Weinstein (2000) – quien señala al amplificador como parte fundamental de la creación del nuevo sonido: el *heavy metal* –, entre otros; así como las tecnologías de distribución y consumo de contenido digital; implica nuevas formas de obtener, o incluso, definir el *reconocimiento*.

En el estudio de las prácticas mediáticas juveniles (Lange e Ito, 2010) se considera que la *producción* en RSSO como *Facebook* y *MySpace* es inicialmente resultado de ‘relaciones amistosas’ entre actores (*friendship-driven practices*), y que compartir dichos contenidos con otros actores, con intereses y pasiones similares, ofrecen la oportunidad para que nuestro contenido *sea visto* por otras entidades mediáticas y, de esta forma, obtenga el reconocimiento necesario para que sea posible dar un paso del *hanging out* informal a un *geeking out* con la intención de *formar parte* de una escena específica, en grupos más exigentes en cuanto al contenido, a su calidad, a su significado:

“We found that personal media creation was often a starting point for broadening media production into other forms, a transition between hanging out, friendship-driven genres of participation and messing around and geeking out. As kids shared personal media such as posting videos or sharing fanfic they often connected with others in ways that encouraged them to increase production and broaden participation in communities of interest, both online and off. By creating profiles and creating, modifying, and sharing

visual media, youth are developing visual and media literacy in ways that are driven by their desire to participate in friendship-driven practices.” (Lange e Ito, 2010; p. 261)

El *reconocimiento* que el actor obtiene del resto de la “comunidad de interés” o *ensamblaje* al que pertenece puede aparecer en varios modos tangibles, aunque el pago por el contenido suele ser el más importante, cuando el actor decide dedicar su tiempo a la producción de dicho contenido en su paso del *messing around* al *geeking out*. Ya Woodside y Jiménez han denominado a este proceso de *reconocimiento* como “moneda de cambio”, que otorga prestigio y abre las puertas a la *participación* del músico en los distintos escenarios de actuación (2012).

Un tercer cambio al *musical*, junto al *reconocimiento* y la *participación* de nuevos actores, es el imaginario del *encuentro* de la actuación musical, que ahora puede aparecer libre de restricciones en tiempo y espacio – o, con mayor precisión, *sujeto a nuevas restricciones*¹². Una de las *propiedades emergentes* de mayor importancia en el nuevo *ensamblaje* del *musical* es esta posibilidad de *extender* el encuentro, a través de la producción y distribución de contenidos en RSSO de ambos subtipos (las dedicadas a la música, como *Spotify*, y las de socialización virtual), gracias a la ecología mediática actual que nos mantiene en contacto constante, y con un rol más activo que en cualquier periodo de consumo mediático anterior:

“What is unique about the current media ecology is that photos, videos, and music are closer at hand and more amenable to modification, remix, and circulation through online networks. In the past few years, it has become common for personal computers to ship with a basic kit of digital production tools that enable youth to manipulate music, photos, and video.” (Lange e Ito, 2010; p. 247).

Esta capacidad de participación y modificación a través del ordenador, ha migrado hacia los dispositivos móviles más pequeños y, consecuentemente, más accesible al quehacer cotidiano. El video, el audio, la imagen de una presentación se puede grabar, editar y compartir en el momento, desde cualquier teléfono móvil, en tiempo real o diferido. Esto

¹² “The implications of this are that it is now possible to promote one's music on the Web without the need to rely on live performances as a means of musical transmission from creator to consumer. **The listener is therefore freed from the strict geographical and temporal boundaries that live performance demands**, and the producer is able to promote himself in a cost- and time-effective manner on the World Wide Web.” (Dobie, 2001; pp. 87-88; el énfasis es propio)

hace que las actuaciones musicales se vean pobladas por la presencia de actores no humanos que brindan *testimonio* del *musicar*, y lo comparten con otro grupo de actores – aficionados cuya ausencia se transforma en una presencia *virtual* – y de esta manera se extiende en tiempo y distancia el *encuentro* entre los *actores* del *musicar*.

Así, la *participación*, *extensión* y *reconocimiento* de las actividades del *musicar* son algunas de las propiedades de mayor interés en el estudio del flujo de los procesos de *asociación*. Para observar la relación entre el actor no humano digital y la emergencia de estas propiedades en el ensamblaje, se propone estudiar las *competencias emergentes* en las acciones de producción, distribución, actuación y consumo musical, tomando como modelo las competencias digitales en el uso de la tecnología de comunicación, propuestas por el trabajo de Scolari. En el reporte de *alfabetismo transmedia* de Carlos Scolari, se menciona que existen distintas “competencias transmediales” (2018), y que:

“Obviamente, no todos los jóvenes tienen estas competencias o las desarrollan en el mismo grado: mientras un adolescente puede poseer muchas competencias productivas o de gestión social, mientras otro puede que tenga muy poca habilidad para detectar y analizar representaciones estereotipadas en los medios de comunicación.” (p. 8)

Scolari identifica varias competencias transmediales, que agrupa en una taxonomía de 9 dimensiones y más de 200 competencias específicas (2018, pp. 8-9). Para incorporar su estudio y adaptarlo a las actividades que se realizan entre los músicos, oyentes participantes, y los nuevos *actores no humanos digitales*, se ha aplicado también el concepto de *competencias digitales* en esta investigación, las cuales se han agrupado en cuatro categorías – en el lugar de las nueve dimensiones propuesta en el estudio original – que se dividen en: a) competencias de gestión, b) competencias performativas, c) competencias de producción, y d) competencias de reconocimiento de contenido.

a) Las competencias de “gestión” se refieren todas a las habilidades que implican administración de recursos, ya sea de usuarios o “contenidos”. Scolari menciona tres sub-grupos de gestión, comenzando con la competencia de “*gestión social*” -como la participación en redes sociales, la colaboración con otros usuarios, o actividades de coordinación o liderazgo-; mientras otras competencias de “*gestión individual*” tienden hacia

la autogestión, y los contenidos sobre emociones propias y gestión de la identidad propia; una tercera sub-categoría de gestión es la “*gestión de contenidos*”, donde se generan archivos de material, y se difunden y comparten estos recursos con otros usuarios. En el caso concreto de los ensamblajes del *musicar*, se observa el uso de las RSSO para transformar las prácticas de difusión de información, y distribución de contenido, donde los mismos músicos u oyentes participantes realizan estas actividades.

b) En la categoría de competencias de “performance”, Scolari y su grupo de investigadores incluyen las habilidades individuales para el juego/videojuego, la actuación, y la capacidad para “romper las normas” e innovar. En el estudio del ensamblaje del *musicar*, aparece primero el uso de nuevos aparatos – mezcladoras de audio, pedales con capacidad para grabar pistas – que cambian la actuación, así como espacios digitales que extienden la interacción y sus consecuencias sobre la vestimenta y el baile, entre otros.

c) Las competencias de “producción” de Scolari incluyen el saber hacer (*know how*) y el entender por qué se hace (*know why*) para la manipulación de productos multimediales como la fotografía, el audio, las producciones escritas, la creación de *cosplay* (denominación para el uso de disfraces de aficionados), uso de código para modificar *software*, y algunos otros ejemplos de producción de objetos; en el estudio de ensamblajes musicales, el punto de partida es la habilidad para *crear* las piezas musicales – la competencia, potencialmente, de mayor importancia – , pero también existe la habilidad de editar, mezclar, y/o reproducir piezas – como lo hacen aquellos grupos que tocan “*covers*” –; y de esta forma, se integran sujetos al *musicar*, que gozan de mayor habilidad con la tecnología y los aparatos que se han vuelto indispensables en la actuación, los ingenieros de sonido y los ayudantes de los grupos que no “tocan”, pero ayudan a preparar el escenario.

d) Por último, se postula una categoría de “competencias de reconocimiento de contenido”, que incluye aquellas que implican una capacidad reflexiva o de lectura crítica frente a los contenidos que transitan en las múltiples pantallas. Scolari menciona competencias de “prevención de riesgo” para los usuarios, que incluyen habilidades como la *descripción*, *evaluación* o *reconocimiento* de contenidos, o de la “ética” o ideología detrás de ellos; o de mayor competencia “narrativa” para *aplicar* dicho conocimiento para la producción de los contenidos. Un oyente participante puede gozar de mayor competencia de reconocimiento –

para identificar el discurso o “narrativa” asociado a los contenidos de un grupo o músico – de lo que tiene un oyente casual, incrementando a través de la competencia de *reconocimiento*, una propiedad que lo define frente al resto del agrupamiento, también de *reconocimiento* que el mismo aficionado goza, en la interacción con la banda y/o con otros oyentes participantes. Como ejemplo, un oyente que puede identificar las raíces musicales en una pieza de la banda, obtendrá comentarios positivos de otros aficionados, sobre todo cuando esta lectura crítica es anotada en comentarios por los integrantes de la misma banda.

En el ejercicio de estas competencias, aprendidas muchas veces en espacios informales (*hanging out, messing around*), existe menos estandarización en cuanto al “saber hacer” de la participación en tecnología digital, y este *saber hacer* se va definiendo para cada *ensamblaje* a través de los múltiples encuentros entre sus componentes. Dicho en otras palabras:

“As young people begin to develop their expertise in creative production, they often also work to develop a unique voice and specialty. Unlike schools, which might ask young people to perform to more standardized forms of achievement, recreational settings provide opportunities for youth to develop more targeted expertise and delve into esoteric and niche domains of knowledge.” (Lange e Ito, 2010; p. 268)

Este aprendizaje compartido, con grados menores de estandarización, permite pensar en una *red* alterna a la planteada por Castells, donde la “programación” es anterior a la participación de los “nodos”; es el sustento del planteamiento *plano* de un ensamble donde los encuentros entre actores *generan* asociaciones, y no simplemente las reproducen. Se puede argumentar que las actividades estudiadas existen desde el siglo pasado, con el uso del fonógrafo, y la capacidad de grabar y reproducir la música, que ya no existe solamente como una actuación *en vivo*, y que lo que se observa es una sofisticación de las estrategias de la industria musical para estabilizar e incorporar los nuevos actores a su estructura. En el siguiente apartado, se aborda esta discusión, y se plantea finalmente la perspectiva sobre la incidencia de estos cambios a una estructura contemporánea de la industria musical digital.

1.3 Procesos de afección y recualificación dentro del *musicar*.

Una vez que se han identificado los tipos de actores que pueden participar en las actividades del *musicar*, y que se han descrito las diferentes *competencias* que dichos actores emplean para mantener su agrupamiento, se pueden reintegrar los componentes en un ensamblaje del *musicar*, mediante una *mecánica de afección* que explica la *asociación* (o *disolución*) de los componentes del ensamblaje – la estabilidad del agrupamiento del que hablamos –, así como la forma en que estos nuevos actores han reconfigurado la forma de valorar (o *cualificar*) la actividad musical.

En apartados anteriores, se ha explicado cómo la relación entre el actor humano y el no humano digital permite dar el paso de un *hanging out* a un *geeking out*, mediante procesos de *messing around*, creando contenido, y en el caso de los ensamblajes musicales, el contenido es el resultado de diferentes prácticas del *musicar*. Algunas de las propiedades más importantes que han cambiado son el grado de *participación* y *reconocimiento* que los integrantes del ensamblaje del *musicar* gozan, en contraposición de ensamblajes análogos donde el reconocimiento y la participación estaban más restringidos por acceso a los medios de producción. Ahora, estos cambios se abordan desde el esquema de *variación* en la *afección* (positiva o negativa, en la atracción o repulsión) que explica cómo se valora la participación y el reconocimiento en la *asociación del ensamblaje*.

En otras palabras, los componentes asociados (actores) son un conjunto de cuerpos que se *afectan* unos a otros, incrementando (o disminuyendo) su disposición hacia la relación, hacia el ensamblaje. A esta *afección* entre cuerpos en ensamblaje, proponemos llamarla la *mecánica de asociación del ensamblaje*, respecto a nuestro estudio de agrupamientos musicales.

1.3.1 La mecánica de afección de los ensamblajes.

Antes de proponer un proceso mecánico de afección, se expone primeramente la definición que hace Deleuze (1980) de *afección*. Ya desde Small (1998) se ha hablado de la diferencia entre la dimensión “objetiva” de la música y la actividad *musicar*: la idea de la música como un objeto implica su discurso, su sonoridad, una materialidad que toma forma en ondas

sonoras (y su materialidad extendida a través del proceso de fijar estas ondas en un objeto material como el disco compacto). En el *musicar*, se está “frente” a la música, en un encuentro con ella, y es entonces cuando aparece la disposición *hacia* ella, la *afección* que se siente al escucharla, al producirla (así como estar en encuentro con los otros actores o fuerzas presentes durante el *musicar*).

Deleuze ejemplifica el encuentro con esta serie de situaciones cotidianas: “... *digo buenos días Pedro y después giro y digo buenos días Pablo. O bien las cosas cambian: miro el sol, y el sol poco a poco desaparece y me encuentro en la noche; son, entonces, una serie de sucesiones, de co-existencias de ideas, sucesiones de ideas*” (Deleuze, 1980; p. 3). En esta investigación, se muestra la sucesión de encuentros al arribar al espacio del encuentro musical, al componer y ensayar una pieza nueva, y se extiende al abrir la plataforma para escuchar un artista, o al compartir una pieza con los pares en alguna de las RSSO.

De esta forma, el *musicar* es un proceso activo de *encuentro* entre actores, momentos de encuentro entre el músico y el instrumento, entre el oyente y la plataforma, entre aficionados, los unos cazando a los otros, uniendo (o fragmentando) ensamblajes. Y el encuentro se ha extendido en el tiempo, no limitado a la actuación en vivo, ni a la reproducción mecánica del fonógrafo, pues la participación en redes, en tiempo real o diferido, despliega su temporalidad. El elemento de *interactividad* en lo digital – donde tanto el productor como el consumidor del contenido pueden comentar – implica una diferencia entre consumo diferido, y actuación virtual. Así, el *encuentro* musical resulta en una *afección*, que es también parte de este proceso de agenciamiento. Se emplea el concepto *afección* para describir la consecuencia del encuentro de un cuerpo sobre otro:

“¿Qué es una afección? En primera instancia, una afección es esto: el estado de un cuerpo en tanto que sufre la acción de otro cuerpo. ¿Qué quiere decir esto? ‘Siento el sol sobre mi’, o bien ‘un rayo de sol se posa sobre usted’; es una afección de su cuerpo. ¿Qué es una afección de su cuerpo? No el sol, sino la acción del sol o el efecto del sol sobre ustedes. En otros términos, un efecto, o la acción que un cuerpo produce sobre otro, una vez dicho que Spinoza, por razones de su física, no cree en una acción a distancia, la acción implica siempre un contacto, es una mezcla de cuerpos” (Deleuze, 1980; pp. 5-6)

Durante el *musicar*, recibimos diversos estímulos de los otros actores involucrados en la actuación musical: las ondas sonoras de los instrumentos musicales, amplificadas y distorsionadas por los distintos aparatos involucrados en su producción, el juego de luces y efectos visuales que los acompaña, el roce con los cuerpos de los otros asistentes – colisiones de mayor o menor fuerza, dependiendo de las prácticas de baile de cada *musicar* – y diferentes otros estímulos que introducimos a nuestro sistema; todos generando múltiples *afecciones* según el *musicar* en el que se participa. Por otra parte, *afecto* es la variación en la potencia de actuar, que le sucede al sujeto de un instante a otro, conforme sufre la *afección* de otros cuerpos. Deleuze explica esta variación en términos sencillos:

“Cuando digo: eso no me place, quiere decir, al pie de la letra, que el efecto de su cuerpo sobre el mío, el efecto de su alma sobre la mía me afecta desagradablemente, son mezclas de cuerpos o mezclas de almas. Hay una mezcla nociva o una buena mezcla, tanto al nivel del cuerpo como del alma.”
(Deleuze, 1980; p. 7)

Se registró frecuentemente de oyentes musicales este tipo de encuentros, algunas actuaciones tienen un efecto negativo sobre nosotros, sobre nuestro cuerpo; mientras otras producciones rinden afectos agradables e incrementa nuestras ganas de participar, de actuar junto con los demás. En las RSSO, la disposición hacia la interacción, la participación, se puede crear, mantener, o incluso perder, dependiendo del contenido que aparece en nuestro espacio compartido – la página donde consumo el video, mi “muro” o cuenta personal. Estas “ganas de participar” representan la reiterada interacción que articula a dos cuerpos, la unión de actores que genera un ensamblaje, en nuestro caso, musical. Como lo explica el autor, un mal encuentro con el otro, una presentación donde los instrumentos fallaron, donde el componente performativo fue menor a las expectativas – una mala interpretación debido a errores en la realización – o un encuentro negativo debido a la presencia de otros oyentes cuya representación disminuye mi pasión por participar, puede tener resultados destructivos para el ensamblaje musical¹³.

¹³Explica el autor: “Cuando hago un mal encuentro, esto quiere decir que el cuerpo que se mezcla con el mío destruye mi relación constituyente, o tiende a destruir una de mis relaciones subordinadas. Por ejemplo, como algo y tengo dolor de vientre, eso no me mata; destruye o inhibe, compromete una de mis sub-relaciones, una de mis relaciones componentes. Después como algo y muero. Allí, eso ha descompuesto mi relación compuesta, eso ha descompuesto la relación compleja que definía mi individualidad. No destruye simplemente una de mis relaciones subordinadas, que componía una de mis sub-individualidades, sino que ha destruido la relación

Para agrupamientos que se articulan alrededor de prácticas de un *musicar* compartido – como lo son las diferentes escenas musicales –, no se puede subestimar la importancia de la *afección* musical. En un estudio previo sobre la música y cultura *metalera* en la ciudad de Tijuana, se observó la importancia que las prácticas, los discursos y la música tienen para los procesos de identificación entre individuos que pertenecen a agrupamientos musicales comunes¹⁴.

En ese trabajo, se estudió la participación dentro de un género musical como un proceso de “identificación” que se produce por el *reconocimiento* de discursos, prácticas y piezas entre diferentes sujetos. En el estudio actual, se ha determinado que los tipos de interacciones musicales antes descritos, visto ahora entre los *actores* humanos y no humanos en un *ensamblaje* del *musicar*, reflejan un esquema de *atracción* o *repulsión* en el encuentro entre actores, cuyo resultado es la adhesión (o destrucción) del agrupamiento. Esta es la importancia de la *afección* en el *ensamblaje* de lo musical, es aquí donde se estabilizan o destruyen las relaciones sustantivas (así como posibles relaciones subordinadas, como las que se crean entre oyentes comunes, pertenecientes a una escena musical) que determinan la asociación de un ensamblaje *específicamente* musical.

En la actuación de una pieza, siempre existe la posibilidad de que el timbre, la tonalidad, la melodía o alguno de sus otros elementos genere en nosotros una disminución o un aumento de la capacidad de participar. Además del encuentro en la actuación en vivo, se debe ahora trasladar la observación a las aplicaciones digitales en las que extendemos el *musicar* – en las que se ha propuesto extenderlo, como el escucha en plataformas digitales o la actividad colectiva en redes –, ya que han proporcionado nuevos escenarios para la *afección*.

Una vez establecida la importancia de la *afección* en nuestro flujo de encuentros, como elemento central en la unidad (o fragmentación) de los componentes del ensamblaje, se pueden trazar los patrones de *afección* en los procesos del *musicar*. El resultado del rastreo de estos patrones es la esquematización de la *variación* postulado como *la mecánica de*

característica de mi cuerpo. Inversamente a cuando como algo que me conviene.” (Deleuze, 1980; pp. 7-8). El punto de esta observación, de su inclusión en nuestra reflexión, es subrayar de forma clara el impacto que los procesos de *afección* pueden tener en la asociación social.

¹⁴En la tesis de maestría titulada “En el más allá: un estudio de la música y cultura *metalera* en Tijuana”, que estableció el interés inicial por este tipo de procesos de asociación: realizado en el programa de Maestría en Estudios Culturales del Colegio de la Frontera Norte, periodo 2008-2010.

afecciones en el proceso de *ensamblaje* del *musicar*. Se rastrean las distintas afecciones de los encuentros del *musicar*, empleando el esquema de *variaciones* de Deleuze (1980). En su conferencia sobre la noción de *afecto* de Spinoza, Deleuze llama “variación” al cambio de *afección* que sufre nuestra *potencia de actuar* en determinados encuentros, en el paso de una idea a otra, de una interacción a otra – en esta investigación, específicamente los encuentros musicales. Dice el autor:

“Cuando veo a Pedro que me molesta, una idea, la idea de Pedro me es dada; cuando veo a Pablo que me place, la idea de Pablo me es dada. Cada una de esas ideas con relación a mí tiene un cierto grado de realidad o de perfección. Yo diría que la idea de Pablo, con relación a mí, tiene más perfección intrínseca que la idea de Pedro puesto que la idea de Pablo me alegra y la idea de Pedro me apesadumbra. Cuando la idea de Pablo sucede a la idea de Pedro, conviene decir que mi fuerza de existir o mi potencia de actuar es aumentada o favorecida; cuando, al contrario, es lo inverso, cuando después de haber visto a alguien que me vuelve alegre, veo a alguien que me vuelve triste, digo que mi potencia de actuar está inhibida o impedida.”
(Deleuze, 1980; p. 4)

Cuando somos afectados por determinados estímulos que nos rodean, nuestra disposición a la acción *aumenta* o *disminuye*. En el ejemplo anterior, al ver a Pedro se produce un *sentir* en el observador, en este caso se produce un sentimiento de pesar, un *afecto negativo*; en cambio, cuando nuestro sujeto imaginario encuentra a Pablo, se produce la relación opuesta, hay un *afecto positivo*. En otras palabras, “*hay una variación continua bajo la forma aumento-disminución-aumento-disminución de la potencia de actuar o de la fuerza de existir*” (Deleuze, 1980; p. 4). La *variación* del *afecto* no se puede reducir a una comparación entre diferentes ideas – no es el acto de comparar a Pedro y Pablo –, sino que está constituido por la transición vivida o por el paso vivido de un encuentro a otro. Este proceso de *variaciones* continuas es propuesto como un proceso de cualificación constante, y la mecánica detrás de las asociaciones del ensamblaje de los actores en el *musicar*, pues son ellos quienes constantemente cualifican los momentos de encuentro, así aumentando (o disminuyendo) su deseo de mantener la asociación con los otros actores dentro del agrupamiento ensamblado.

Cuando Deleuze explica este proceso de variación del afecto, enuncia una línea continua de varianza con dos polos: alegría-tristeza – que serán para él las pasiones fundamentales – en donde la tristeza representa “*cualquier pasión que envuelva una disminución de mi potencia*

de actuar, y será alegre toda pasión que envuelva un aumento de mi potencia de actuar” (Deleuze, 1980; pp. 4-5). Desde nuestra perspectiva, el *afecto* positivo que Deleuze llama “alegría” es planteado como una forma de *agenciamiento*, ya que el resultado es un incremento a nuestra potencia de actuar – de mantener la asociación –, mientras la “tristeza” se presenta como la disminución de la potencia de actuar. Sin embargo, la disolución de la asociación no es necesariamente una falta de acción, no significa siempre una falta de actividad.

La cualificación que se presenta para sustituir las categorías de “alegría” y “tristeza”, son las propuestas por Deleuze y Guattari (1980), quienes explican estos polos de *afección* como *fuerzas de repulsión y atracción* por las que pasa el sujeto en su encuentro con otros actores o cuerpos. Así, el esquema de *variación* en la *afección* determina cuándo los encuentros representan una fuerza *articuladora* en el ensamblaje de los componentes, o cuándo se presenta una fuerza “destruktiva” – de repulsión entre actores - como fuerza de *desarticulación* del *ensamblaje*.

La *atracción* en los encuentros entre actores puede causar el incremento en la participación, ejemplificado en el paso del *hanging out* al *geeking out*, cuyo resultado es un aumento de reconocimiento de la participación, que reproduce la *afección positiva*, la *atracción* de los actores en *ensamblaje*. Por lo contrario, los encuentros que resultan en *afección negativa*, la repulsión entre actores que sucede en ocasiones durante el *messing around* – la experimentación en la creación de contenidos – puede eliminar el deseo de *participación*.

En esta investigación se aplica este esquema de variaciones para analizar el *musicar*– específicamente, sus procesos de producción, distribución y consumo – y observar los encuentros que producen una ‘atracción’ o ‘repulsión’ en la asociación de actores, con la intención de identificar el rol que la tecnología digital juega en nuestro *ensamblaje*. La premisa es que, como consecuencia de las características específicas de los nuevos aparatos y plataformas, estos actores desempeñan un papel *atractor* – permite nuevas asociaciones, nuevas direcciones de crecimiento y enlace – entre los otros actores que forman parte de un ensamblaje de escena musical contemporánea. Dichos procesos de atracción o repulsión van más allá de un “gusto” o “disgusto” pasajero. La intensidad de la atracción o repulsión que nuestro sujeto – el músico, los oyentes participantes – puede sentir frente a un encuentro del

musicar afecta la relación con otros sujetos, con el espacio, o con la experiencia misma. Estos procesos del *musicar* están fundamentalmente ligados a la existencia (o desaparición) del agrupamiento, a su estabilización y sus posibilidades de crecimiento.

En el siguiente apartado, se hace una revisión de las características que entran en juego con este nuevo actor no humano. La relación con la *mecánica de afección* aparece en dos propiedades: incremento de participación resultante de la *intensificación* desde el *hanging out* casual hasta el *geeking out* – el paso del consumo casual de la música hasta la participación activa en las escenas –, y además, cuando dicha participación es *reconocida* por el resto de los integrantes de una escena o comunidad concreta. La implicación asentada es que en el encuentro entre los contenidos que se producen en el *geek out* (en el *geek out* musical, piezas u accesorios musicales) y los miembros-consumidores de la *red*, se ha generado una afección positiva, *atractora*, que es precisamente como se posibilita el *incremento de participación* y el *reconocimiento* del que hablan los autores, y la asociación de los componentes del agrupamiento, que resulta en el *ensamblaje* musical.

1.3.2 La cuarta etapa de la industria musical: el ensamblaje digital.

Se han presentado las escenas musicales como *ensamblajes* sociales de las actividades del *musicar*, anotando los *actores y procesos* que proponemos como involucrados en la asociación de sus componentes, a través de una *mecánica de afecciones*, mediante la cual se estabilizan (o separan) estos agrupamientos. Las actividades del *musicar* que se analizan bajo este esquema incluyen las prácticas de producción, distribución, y consumo, mismas que ahora *re-ensamblaremos* en un solo proceso, para determinar el estado actual del *musicar*. Una vez reensamblado bajo este esquema de estudio, ¿Se presentan nuevas propiedades, nuevas relaciones? O, por lo contrario, ¿Se han incorporado estas prácticas a las industrias musicales ya establecidas, como nuevas formas del *status quo*?

Se abordará brevemente este argumento con las etapas propuestas por Simon Firth (2001; en Adell, 2008), que apunta tres grandes etapas de transformación a nuestra cultura musical a partir de cambios tecnológicos. Para Firth, el primer estadio de la música fue encontrarse anclada al cuerpo del intérprete, cuando puede ser reproducida únicamente por el músico. En

una segunda instancia, la música reside en la notación, y pese a que solamente puede ser ejecutada por la figura del músico, puede ser transportada a otras ejecuciones. Firth confiere una propiedad emergente a la partitura, afirmando que *“la notación, la partitura, permite enjuiciar cada una de las ejecuciones individuales que parten de ésta.”* (Firth en Adell, 2008; p. 36).

El tercer estadio que Firth llama el final, es el industrial. Ahora, la música es archivada sobre un soporte fonográfico, que puede ser un disco, casete o archivo digital, y puede ser reproducido, electrónica o digitalmente, sin la presencia del intérprete de la pieza. La propiedad que identifica aquí es la ausencia del intérprete, que resulta en una experiencia disminuida, sustitutoria, de escuchar la música.

Adell discute además las categorías de las etapas de la cultura musical de Mark Poster (1990; en Adell, 2008), cuya división es similar, existiendo las siguientes: *“frente a frente, mediatizadas por el intercambio oral; la relación escrita, mediatizada por el intercambio impreso; y el intercambio mediatizado por la electrónica.”* (Poster en Adell, 2008; p. 37) Sin embargo, el mismo Adell ha adelantado la necesidad de diferenciar la reproducción electrónica de la digital: *“El tercer estadio, el industrial, que es en el que nos hallamos inmersos aunque se encuentre en medio de una profunda transformación causada por la evolución digital, no ha delimitado todavía con claridad su ideal.”* (Adell, 2008; p. 39).

Retomando la línea de pensamiento de Adell, se comparte la duda de que la industria musical digital pueda definirse como parte del “tercer estadio de la industria musical”, el fonográfico, el electrónico, pues el ensamblaje del *musicar* alrededor de actores mediáticos electrónicos – los medios masivos de comunicación como son la radio, televisión, y sus aparatos caseros como el tocadiscos o la casetera – no comparte las mismas *propiedades* que nuestro *ensamblaje* digital: han cambiado la *participación*, el *reconocimiento* y el momento de *encuentro*.

Es necesario considerar una cuarta etapa de industria musical, distinta a la tercera industria “mecánica”, en donde la música no solamente está anclada a un objeto en donde la *depositamos* para reproducción posterior, sino en una etapa de experiencias o *encuentros* musicales fluidos, constantes (en contraposición al momento de consumo “singular”

mecánico), pues extendemos el momento del encuentro, y no simplemente lo *diferimos* para consumo posterior. Esta reflexión es resultado de la armazón conceptual que promete propiedades emergentes como la *extensión* del momento de encuentro, y las vías alternas de *participación y reconocimiento* posibles.

Cuando se habla de la *industria musical* como un *ensamblaje*, o de los *ensamblajes* como espacios de consumo de música, y cuando, entre sus procesos de asociación, se han descrito concretamente procesos de producción, actuación, distribución y consumo, entonces reconocemos a los procesos económicos *dentro* del *ensamblaje* del *musicar*. No se trata de un estudio del ensamblaje *desde* la economía, sino los procesos económicos como parte de los encuentros entre actores que determinan la asociación – o destrucción – del ensamblaje. Sin embargo, el manejo de algunos conceptos económicos se vuelve indispensable.

En primer lugar, si el enfoque de esta investigación no está puesto en la *pieza* musical como objeto de cambio, sino en los procesos de cambio a través de los cuales se mantiene o no el agrupamiento, se propone retomar la diferencia entre *productos* y *bienes*, expuesta en el trabajo de Callon, Méadel y Rabeharisoa para entender la diferencia:

“A product, on the other hand, is an economic good seen from the point of view of its production, circulation and consumption. The concept (producere. to bring forward) shows that it consists of a sequence of actions, a series of operations that transform it, move it and cause it to change hands, to cross a series of metamorphoses that end up putting it into a form judged useful by an economic agent who pays for it. During these transformations its characteristics change. The product is thus a process, whereas the good corresponds to a state, to a result or, more precisely, to a moment in that never-ending process.” (Callon et al. 2002; p. 197).

Cuando los autores hablan del concepto de un *bien económico*, mencionan que dicho concepto implica un mayor grado de estabilidad de las características que lo definen, aquellas que le dan un valor, que lo hacen *deseable*. El concepto de *bien* es el recorte en el proceso de producción, resultado (temporal) de una serie de acciones y operaciones a través de las cuales adquiere un valor frente a un agente económico dispuesto a pagar por él, y es consistente con la noción de la *pieza* en un *musicar* en donde el disfrute es el resultado de la actividad de múltiples actores que permiten su actuación o *performance*. Así como el bien es el resultado,

o un momento concreto dentro del *proceso* de producción, la pieza musical es un elemento concreto del proceso del *musicar*, un momento de “*stabilization of the characteristics that are associated with it (...) explain why it is in demand and why being wanted as such, it is traded.*” (Callon, et al. 2002, p. 197). Empero, la estabilización del bien, de las características que implica su *valor*, resulta del momento durante el proceso de *producción* de valor en el que lo detenemos. Por ejemplo:

“As an economic good a car is an object, a thing with a well-defined shape, which is used to meet specific needs and which has an established value in a market context. But it is more than that. It is also an object that has a life, a career. Seen from the angle of its conception and then production, it starts off by existing in the form of a set of specifications, then a model, then a prototype, then a series of assembled elements and, finally, a car in a catalogue that is ordered from a dealer and has characteristics that can be described relatively objectively and with a certain degree of consensus.

Once it is in the hands of its driver the car continues moving, not only on the roads but also, later, for maintenance purposes to workshops, then to second-hand dealers. At times it becomes again an object on paper, which takes it place alongside other cars in the guide to second-hand car prices in specialized magazines.” (Callon et al. 2002, pp. 197-198).

Pese a tener las mismas funciones, derivar del mismo prototipo, y ser el mismo modelo, el *valor* del vehículo depende del momento en su “carrera” en que es valorado. Es el mismo proceso por el que pasa la actividad musical, pues las piezas pasan de la composición, a la actuación en el ensayo, a la maqueta para grabación, al performance inicial, hasta tener un grado de reconocimiento dentro del ensamblaje musical concreto al que pertenece su autor, esto sin considerar todavía la producción de valor derivado de la actividad de actores (actores económicos en el estudio del *valor*, que son humanos y no humanos en asociación en nuestro *ensamblaje*) como los MMC (radio, televisión), las RSSO (*Spotify, Twitter, YouTube*), o los mismo oyentes participantes que comparten y valoran las *piezas* entre sí y con otros. El elemento *clave* en este planteamiento es que el proceso de la producción del *valor* es un constante *proceso de cualificación* del “bien”.

A ésta se le ha denominado la *teoría económica de cualidades*, el estudio del “juego estratégico de posicionamiento” o bien, de *cualificación-recualificación* continuo de bienes (Callon et Al. 2002; p. 201). Dicha teoría no surge del contexto de tecnologías digitales, es

decir, no es exclusivo a los procesos de comunicación e intercambio de las RSSO; se habla de catálogos de compras y la venta de objetos y servicios, y es un esquema económico general. Así mismo, es importante aclarar que el valor de los objetos en el proceso de *cualificación* tiene una doble dimensión, pues no está sujeto solamente a la interpretación de los agentes, sino que también depende de la naturaleza de los objetos que pueden o no ser sometidos a dicha valoración. Tanto las características intrínsecas del objeto como la interpretación de dichas características por parte de los agentes económicos en el proceso de producción de valor están unidas, en un proceso continuo. (Callon et al. 2002). Recuperamos la importancia del “valor” para este proceso de *recualificación* continua, que autores como Latour y Lepinay han rescatado del trabajo de Gabriel Tarde:

“It [value] is a quality, such as color, that we attribute to things, but that, like color, exists only within us by way of perfectly subjective truth. It consists in the harmonization of the collective judgments we make concerning the aptitude of objects to be more or less – and by a greater or lesser number of people – believed, desired or enjoyed.” (Tarde en Latour y Lepinay, 2009; p.9)

Tanto el planteamiento de Callon, Méadel y Rabeharisoa (2002) como el expuesto por Tarde (en Latour y Lepinay, 2009) explican un concepto de *valor* como una cualidad “descubierta” en el objeto, se da un *reconocimiento de valor* de las características concretas que lo constituyen, y este *reconocimiento* está sujeto a constante *encuentro* con otros, diversos actores – la carrera económica del objeto, como el vehículo y sus distintas etapas como objeto mercantil. El esquema de *varianza de afección*, que antes hemos propuesto como una mecánica de asociación (o destrucción) de los *ensamblajes*, permite registrar el incremento o disminución de valor reconocido en el actor humano o no humano, a través de la reacción/afección positiva o negativa que resulta de dicha interacción (que en teoría, también puede resultar en una *ausencia de valor* cuando el encuentro no produce *afección*). Este flujo de valor asignado a través de la afección resulta en la constante *recualificación de valor* del objeto o actor, con quien sucede el proceso de encuentros constantes en diversas etapas de su producción – en música, en etapas de composición, ensayo, actuación en vivo, o reproducción mecánica, por ejemplo.

La misma pieza musical es sujeta a un *recorrido* de múltiples *transacciones* en la experiencia de consumo, pues es al mismo tiempo el *bien digital* – el mp3 que se descarga o escucha a través de un servicio de “*streaming*” o transmisión digital –, y una experiencia prolongada desde el momento de su actuación en vivo, durante el concierto en el que se escucha la misma pieza, en un *performance* o actuación musical, hasta sus subsecuentes encuentros digitales, o *contaminaciones*, con otros cuerpos, ya sea en el momento de consumo virtual (en las distintas plataformas digitales que han extendido este momento de encuentro) o a través de recomendaciones por otros actores en el ensamblaje musical. La idea de este tipo de “transacciones” se retoma de DeLanda:

“remplazo de la noción de ‘intercambio de bienes’ por una noción más compleja como lo es la de transacción económica, la cual pone en juego los contratos formales y los procedimientos para hacer cumplir la ley. El concepto de transacción puede así mismo agregar al pensamiento económico los aspectos no lineales que sus modelos tradicionales suelen dejar fuera: imperfecciones en los mercados debido a una racionalidad limitada; información defectuosa; retrasos y embotellamientos; oportunismo; altos costos para hacer valer los contratos. El puro hecho de agregar estos costos de transacción al modelo clásico es una forma de reconocer la presencia continua de fenómenos no lineales en la operación real de los mercados.”
(DeLanda, 2010; p. 8)

Las transacciones en un ejemplo de consumo de video en *YouTube* – la reproducción por el usuario, la recomendación reiterada por diferentes actores, las acciones de compartir y comentar – son dimensiones del proceso continuo de *cualificación y recualificación* (Callon et Al. 2002) que cimienta a los contenidos musicales como productos en un proceso, y se debe tener un seguimiento flexible para trazar sus estrategias. Si el conjunto de transacciones que se ha descrito, opera como fuerza que ensambla los diversos procesos de producción, distribución y consumo del *musical*, necesitamos modelos económicos que busquen cuantificar más allá de la compra-venta de bienes materiales.

Actualmente, la emergencia de actores no humanos digitales, y el resultante incremento de posibles *actores involucrados* en el proceso de *recualificación de valor* de los productos que la actividad musical genera – se ha mencionado en el apartado 1.3.1 los subtipos específicos de *actores no humanos digitales* cuya emergencia articula nuevos cuerpos al proceso de producción y consumo musical –, se difumina uno de los elementos más importantes del

planteamiento de *redes nodales*: el nodo “central”, donde reside el poder para cambiar la configuración de la red (Castells, 2009). Es aquí donde se propone la diferencia entre la antes mencionada “etapa industrial” de la música, la propuesta *tercera y final* etapa de Firth (en Adell, 2008), y una industria *digital* del *musicar*: el poder de la compañía para ofrecer las facilidades y herramientas para realizar la tarea de grabación y distribución ha cambiado. DeLanda explica el paso hacia la industrialización de la actividad humana, citando ejemplos que datan hasta el siglo XVIII, en la industria de manufactura textil:

“The first part of this migration, when control of machine-aided processes moved from the human body to the hardware, may be said to have taken place in the eighteenth century when a series of inventors and builders of automata created the elements which later came together in the famous Jacquard loom, a machine which automated some of the tasks involved in weaving patterns in textiles.” (DeLanda, 1998; s/n)

En la actividad musical, la capacidad para grabar y reproducir el sonido generaron este paso, del trabajo humanos a la máquina. En su estudio sobre *heavy metal*, Weinstein explica cómo el disco representaba el enlace central de la actividad musical para las bandas y aficionados durante las décadas de los 70, 80 y 90, cuando el acceso a la música estaba limitado por la oferta en los medios masivos “*mainstream*”, generales:

“The record is the most reliable acces that the member of the subculture has to the music and the record is a prime means of support for the artist. For the audiencethe record comes alive at the concert, whereas for the artist the concert promotes the record... the record is privileged as the primary means through which the members of the subculture constitute that subculture in everyday life.” (2000, p. 183).

En la etapa de producción industrial musical, la posibilidad de grabar y distribuir un *disco* representaba la meta de todo proyecto musical, la posibilidad de conectar con el aficionado. Esto estabiliza la configuración del ensamblaje del *musicar* como un proceso de producción del *bien* concreto, mientras los procesos del *musicar* restantes – el ensayo, la puesta en escena, los promocionales – se vuelven subordinados al trabajo de producción principal. Y el

proceso de cualificación se orientaba hacia el objeto¹⁵. Es innegable que esta práctica existe aún, sin embargo, se debe considerar si la persistencia de características de la llamada “tercera etapa industrial” musical es suficiente para negar los inicios de otra configuración social. DeLanda explica la relación entre estadios estables y emergentes en su ejemplo sobre la comunicación y en el lenguaje:

“al irse sedimentando los sonidos, las palabras, y los patrones sintácticos que constituían el latín hablado en los centros urbanos que emergieron en las regiones del sur de Europa, se fueron transformando lentamente en una multiplicidad de dialectos, algunos de los cuales se convirtieron con el tiempo en el francés, español, portugués e italiano modernos. En un proceso similar se transformó la rama germánica de los dialectos indoeuropeos en varias lenguas, que incluían al inglés, al alemán y al holandés.” (DeLanda, 2010; p. 137)

La lengua raíz le proporciona a los idiomas raíces compartidas, sin que éstos sean equivalentes. Es el motivo por el cual la palabra en español *música* puede reconocerse en alemán (Musik), francés (Musique), inglés (Music), y portugués (Música) gracias al antecedente común (musiké, en griego); y pese a coincidencias similares entre idiomas romances, ningún hablante de uno de ellos se diría “hablante fluido” de los otros. Incluso, el *objeto* al que refieren tanto “musique”, como “music”, como “música” pueden ser similares, y a la vez tener diferencias importantes en la especificidad de su ejecución y valoración por parte de los hablantes. De esta forma, al diferenciar entre un estadio de la *tercera* etapa industrial y la *cuarta*, no se trata de un esquema bipolar, incompatible:

“así como una sustancia química puede existir en varios estados distintos (sólido, líquido, o gaseoso) y puede cambiar de un estado estable a otro en puntos críticos de la intensidad de temperatura, así las sociedades humanas pueden ser vistas como un ‘material’ capaz de sufrir cambios de estado en puntos críticos de la densidad de población, de la cantidad de energía consumida, o de la intensidad de la interacción social.” (DeLanda, 2010; p. 5)

El mismo DeLanda nos advierte, en su exploración de las configuraciones en forma de malla, frente a las teorías estratificadas de redes, que no es necesario juzgar a una como “Buena”

¹⁵Weinstein estudia las revistas, la televisión, y el cine, y cómo éstos llevan la pieza musical al consumidor, y la respuesta de los aficionados se da en prácticas de consumo y asistencia a los conciertos. Nosotros cuestionamos la *respuesta* del aficionado como un acto limitado al consumo de bienes y presencia en actuaciones.

frente a la otra: “*Indeed, one must resist the temptation to make hierarchies into villains and meshworks into heroes, not only because, as I said, they are constantly turning into one another, but because in real life we find only mixtures and hybrids, and the properties of these cannot be established through theory alone but demand concrete experimentation.*” (1998, s/n). Se buscan entonces los datos que indiquen la existencia de propiedades tanto de una forma de reensamblaje de los componentes (plana, emergente) como la otra (estratificada, estable).

A lo largo de la investigación, se intenta describir el grado de *mediación* y/o *intermediación* que nuestros actores no humanos fomentan entre los músicos y oyentes *participantes* de las escenas musicales observadas. De esta forma, el ensamblaje musical toma su lugar central como abordaje al proceso de las actividades musicales digitales, el *proceso de producción* musical debe ser abordado como un *continuum* de *cualificación-recualificación*, desde la producción hasta el consumo, y de regreso en la producción de retroalimentación de los aficionados y la nueva producción resultante, un proceso de flujo continuo interconectado por estos mediadores no humanos – dentro y fuera del ciberespacio – como parte del gran *musicar* moderno.

CAP. II. *SUN OF THESE DAYS* (PRIMER MOVIMIENTO) – ROCK EN TIJUANA Y LA EMERGENCIA DE NUEVOS ACTORES.

2.1 Introducción.

El primer caso de estudio en la investigación, el primer movimiento que se escucha en esta composición, busca explicar una de las formas de participación de los actores digitales en una de las escenas con mayor tiempo en la ciudad, el *rock* en Tijuana, y como *voceros* de esta escena, se han seleccionado a integrantes de una banda con trayectoria de más de veinte años, que ha sufrido transformaciones y ha transitado varios escenarios: *Sun of these Days*.

Para analizar el *musicar* de *Sun of these Days*, y la forma de ensamblaje de la *escena* del *rock*, se han dividido las observaciones en cinco apartados diferentes. El primero de ellos estudia la historia de los dos integrantes de *Sun of these Days* que han formado parte de la banda desde tres versiones anteriores, cuando se llamaban *Almas Eternas*: Alekz y Dan; también se analizan los componentes generales de los que se forma su *musicar*. En el segundo apartado, se presentan los distintos actores – humanos y no humanos – que participan en su *musicar*, así como los *actores no humanos digitales*, divididos en instrumentos y plataformas, y una subdivisión de ésta última en dos: plataformas de distribución y consumo especializadas en música, y las RSSO, en las que el contenido transmedial transita como parte de las publicaciones a través de las cuales los sujetos interactúan y mantienen sus asociaciones (o las pierden).

Hablar sobre la historia de formación de la banda – en este caso, una historia de décadas, y de múltiples etapas – permite contextualizar los distintos *anclajes* que informan las perspectivas y posicionamientos que los *voceros* expondrán, sobre la emergencia de nuevos actores. Una de las características resultantes de trabajar con un proyecto musical que creció durante las décadas de los 90 e inicios de los 2000 – donde la *mediósfera* operaba bajo una lógica de *medios masivos de comunicación* (MMC) y la industria musical giraba alrededor de empresas disqueras *centralizadas* – es la colaboración con actores, humanos y no humanos, que incluyen promotores y productores discográficos, creando una ética de *hazlo tú mismo* (*do it yourself* o DIY) matizada por una búsqueda de éxito dentro de una “industria musical” altamente estratificada.

Desde las *culturas* y los *valores* de las escenas del *rock* tradicional – como fue expuesto por antecedentes como los estudios de Weinstein (2000) –, la presencia de los actores digitales dentro de algunos procesos musicales, tanto los de influencia en la actuación como los que participan en la difusión y consumo en las *redes*, son abordados con distintos grados de resistencia, frecuentemente motivados por un discurso del valor del *virtuosismo* y la competencia *performativa* pura, frente a la noción de un “simulacro” de capacidad, auxiliada por *mediaciones* digitales.

Como resultado de la influencia de estos posicionamientos, y de las experiencias adquiridas dentro y fuera de las RSSO, el proyecto de *SotD* aparece como un *ensamblaje* tendiente a la reproducción de estrategias que contribuyen a la *estabilidad* de la asociación de actores en la industria, siguiendo los parámetros establecidos previos a la participación de nuevos actores digitales. Se observa un alto grado de procesos de *intermediación* – las propiedades de mayor peso son *residuales* de asociaciones anteriores, y los nuevos actores adaptan su participación a las prácticas establecidas – donde la *innovación* consiste en nuevas formas y estrategias como músicos independientes para lograr sus objetivos.

Dicho en otras palabras, el empleo de las RSSO como agentes de *difusión* de sus actividades opera como una *extensión* de las prácticas de difusión de los músicos que trabajan con los MMC más establecidos, como radio y televisión. En el estudio de este agrupamiento, se demuestra que los *actores no humanos digitales* pueden actuar como *intermediarios* en busca de la repetición de resultados antes obtenidos.

De tal suerte, el actor no humano digital toma su lugar dentro de una práctica del *musicar*, para potencializar la capacidad de actuar, permitiendo la creación de nuevas avenidas de participación, la búsqueda de nuevas rutas para llegar a una meta tradicional dentro de una cultura de trabajo musical *vertical, central, establecida*.

2.2 *Sun of these Days* y el *musicar* del *Rock* en Tijuana.

Antes de iniciar el estudio de datos y testimonios resultantes del trabajo con *Sun of these Days*, es vital realizar un recuento de su trayectoria como proyecto musical – particularmente desde los *voceros* principales (Latour, 2008), los integrantes Dan Tello y Alex Yañez (ver

anexo 1) –, para comprender el contexto en el que se forman las relaciones y los encuentros con los distintos actores humanos y no humanos con quienes se entretienen las redes musicales de SotD. Se narra la biografía del proyecto, desde su iniciación musical por separado, hasta su primer proyecto colaborativo *mutuo*, y la diversidad de encuentros con el resto del ensamble - que durante un tiempo llevaron a la disolución de proyectos anteriores –, para comprender la *interpretación* que *SotD* hace sobre el actor digital, como consecuencia de esta trayectoria.

Después se procede a la descripción del *ensamblaje* como una escena del *musicar* conforme a la construcción que hace Small sobre dicho concepto (1998) como una actuación de la música. La revisión de los espacios y las prácticas que conforman una puesta en escena permite realizar una primera visualización de los *actores* y los *procesos* concretos que están involucrados en la asociación del ensamble de red de *Sun of these Days*.

2.2.1 Recuento del ‘Sol naciente’: historia de la conformación de *SotD*.

Sun of these Days nace entre marzo y abril del 2014. Durante una entrevista realizada por Jeanete Ciénega para el sitio erizo.org, los integrantes de *SotD* afirmaron que la banda se había reunido con la intención de tocar solamente por diversión, pactando tener como prioridad “*la composición libre, respetando las influencias*” de cada integrante¹⁶. Sin embargo, la historia de Dan Tello (baterista) y Alex Yañez (guitarra, a quien se refiere en el cuerpo del texto como “Alekz”, de la misma forma en que sus perfiles en RSSO lo denominan) nos remonta hasta hace 20 años.

Alekz comenzó a tocar en la década de los 90 con una banda llamada *Almas eternas* – grupo que “*hizo olas mezclando estilos de rock y pop*”, según la descripción del mismo Alekz – con la vocalista Sofía Dávila. Lograron algún grado de *reconocimiento*, obteniendo victorias en concursos como el “Todo Rock 97”, y colocando en las finales del concurso “Foro Rock”

¹⁶Entrevista realizada por Jeanete Ciénega para el sitio erizo.org en julio del 2016, consultada el 20 de diciembre del 2018, en: <http://erizo.org/sun-of-these-days-en-el-concurso-nacional-de-bandas-2016/>

junto a *Los Kung Fu Monkeys* y *Orto*¹⁷. Los finales de los noventa representaron un periodo de crecimiento para la escena de música independiente en Tijuana, en donde grupos y colectivos como *Kung Fu Monkeys*, *Solución Mortal*, *Artefakto* y *Bostich* – por nombrar algunos – comenzaban a generar interés a nivel nacional¹⁸. Alekz, y *Almas Eternas*, como resultado de este flujo de encuentros positivos (*atractores*), intentaban establecer un lugar dentro de esta escena musical competitiva, con creciente grado de éxito (ver anexo 2).

Hasta aquí se observa como la propiedad de *reconocimiento*, a la que se asignó particular importancia en la configuración del *musicar*, está anclada fuertemente a la posibilidad de participación en encuentros como son los concursos organizados por radiodifusoras, junto a otras bandas de la misma calidad. La *participación exitosa* en estos encuentros representa una fuerza de atracción, crea en la banda una *afección positiva* que los mantiene en la búsqueda de otras participaciones, reproduciendo así la asociación, y creando un ensamblaje relativamente estable.

Durante este mismo periodo, Dan participó en varias bandas – nombra a “Magisterio”, “Almas de Frida”, entre otras – e incluso recuenta haber participado en el mismo concurso de “Todo Rock 97”, que fue cuando conoció a Alekz. Un año después – como consecuencia del encuentro durante ese concurso, y subsecuentes encuentros en la escena –, Dan pasaría a formar parte de *Almas Eternas* como baterista. Poco tiempo después, *Almas Eternas* se mudó a la Ciudad de México para intentar dar el siguiente paso en su carrera. Durante su estancia en la ciudad, la identidad de la banda cambió – de ser *Almas Eternas* a llamarse *El Hábito* – pero los sueños de alcanzar nuevos niveles de éxito no se materializaron. Alekz recuenta la historia:

“El Hábito fue a México y se separó. El Hábito fue como Almas Eternas, de cuatro elementos: una mujer, tres hombres... inexpertos completamente, jóvenes... de por sí inexpertos en el ambiente local de la música de Tijuana. No teníamos mucho... digamos, mucho poder en cuanto a presentaciones,

¹⁷ Alex comparte la anécdota sobre el concurso de Todo Rock 97, mientras el dato sobre el concurso de Foro Rock fue consultado en el blog Cronología del Rock Tijuana de José Ángel Rincón Rodríguez, el 18 de diciembre del 2018, en: <https://storybuilder.jumpstart.ge/en/cronologiatjrock8016>

¹⁸ Las afirmaciones sobre el estado de la escena del rock local se hacen basado en parte en el testimonial de los integrantes de *SotD*, así como al estudio de textos que anteceden a éste.

realmente en cuanto a la escena no teníamos mucho poder. O sea, teníamos el poder individual que tuvo él, que tuve yo, pero como banda no lo teníamos.”

El “poder” que carece la banda en la Ciudad de México es el poder de *convocatoria*, el poder de abrirse espacios por sí mismos para *participar* dentro de una escena local nueva, más grande. Alekz sostiene que el *poder individual* de los integrantes – el talento de actuación musical – no era suficiente. En esta investigación, se ha denominado a esta forma de “poderes” como *competencias*, basadas en el estudio de Scolari (2018). En otras palabras, Alekz expone algunos de los obstáculos más fuertes que los músicos jóvenes enfrentan en los mercados competitivos de las escenas de *música independiente* durante el boom de los 90, cuando el paso de ser un grupo complementario en una batalla de bandas – organizada por promotores y patrocinadores –, a ser un grupo *alrededor del cual* se organizan encuentros musicales, es una meta difícil de lograr. Establecerse, y firmar un contrato con empresas disqueras que aumenta este “poder”, representó el reto que en última instancia separó al grupo. Dan agrega a la historia:

“desembocó en que un elemento se cansara: ‘mira sabes qué, no, no va’, y eso fue desanimando a los otros tres. Y se sale el segundo, se mantienen dos queriendo levantar el barco, pero al final de cuentas desde que se salió el primer elemento, vimos que la química se había ido. Independientemente de la técnica, independientemente del talento que tuviera uno de los elementos, la fórmula era... eran cuatro y desde que se desintegró esa fórmula pues la banda se fue perdiendo.”

Gradualmente, el proceso de desencanto – el proceso de *afección negativa* – se apodera del grupo y *disuelve* la asociación de sus integrantes. Las experiencias de Alekz y Dan, desde Tijuana y *Almas Eternas*, hasta la Ciudad de México y *El Hábito*, son representativas de las experiencias de varias bandas con las que se tuvo contacto durante el estudio, como *CICUTA*, *Puercos*, y algunas de otras generaciones. Predominantemente estos encuentros con *afecciones negativas*, como nos lo narran los músicos, imposibilitan a los integrantes mantener la asociación, y pese a las competencias performativas musicales que pueden ser de alto nivel, los encuentros negativos destruyen agrupamientos – desde la banda hasta la escena misma.

Entre los tipos de *encuentros* específicos de los que rinden testimonio los integrantes de *SotD*, se observan procesos de asociación específicamente musicales, así como procesos sociales que ponen en contacto a otros agentes con este *musicar*, mostrando nuevamente que los ensamblajes consisten en elementos heterogéneos que interactúan para crear al ensamblaje (Latour 2008). Alekz y Dan mencionan, entre otros detalles, las dificultades para *empatar visiones artísticas* de la banda con los promotores y productores con quienes intentaron trabajar, los problemas en algunas de sus presentaciones, e incluso el embarazo de la pareja de uno de los integrantes – un factor decididamente externo al proyecto musical, pero que causa nuevas presiones para el músico y su proyecto de vida. En su testimonio, Alekz nos habló de varios intentos por irrumpir dentro de la escena nacional, y las dificultades que esta irrupción presentó, como encuentro negativo, *destrutivo*, pues el lograr ser firmados por una empresa disquera, lejos de ser el logro final de la banda, fue el principio de su disolución:

“Yo creo que hicimos un intento como tres veces (o dos) hasta que una de esas aceptó con una compañía, audicionamos y nos firmaron. Y este... a la hora de ya andar poniéndonos románticos, a la hora de la distribución de las regalías, no nos pudimos poner de acuerdo con ellos.”

Específicamente, los encuentros con otros actores dentro de la industria musical reflejan la situación de poder que ejercían los dueños de los medios de producción de discos y de organización de presentaciones durante este periodo de existencia de la banda. Alekz apunta específicamente a la *inexperiencia* como explicación de las dificultades que sufrieron, pues no todos los integrantes tenían los recursos (o competencias) para enfrentar estas presiones, estas dificultades, y sostener la viabilidad del proyecto. Las *afecciones negativas* causaron la disolución del *Hábito*.

*“R: ¿Qué tanta influencia tenían los productores y los ingenieros de sonido?
¿Les cambiaron mucho, les hicieron muchas...?”*

D: ...sí hubo mucha influencia, sí hubo mucho este... o sea el comportamiento este de ‘Yo sé lo que estoy haciendo, yo sé qué les conviene muchachos. Vamos a hacerlo así, vamos a cambiarle aquí’...

...en México producimos la grabación, producimos la grabación de forma profesional hubo mano completa, o sea: ‘nosotros vamos a hacerlo así porque soy tu productor’.

R: ¿Sin negociación?

D: Vamos a negociar, pero vas a estar de acuerdo.

A: Porque el hecho de que intervengan externos que no tienen la sensibilidad al momento de la concepción de un tema, pues a lo mejor tienen una perspectiva muy diferente y... todavía en algunas ocasiones traté de escuchar esa producción y no estoy conforme, no estoy conforme. Pero... ¡de todo se aprende!”

Este tipo de actitudes es común, conforme a lo que expresan los entrevistados, y también lo que se encuentra en estudios anteriores sobre las industrias musicales. Cuando los medios de producción de discos eran centralizados y de altos costos, los músicos enfrentaban con mayor frecuencia este tipo de aproximaciones desiguales a la producción. Pese a la desaparición del proyecto, tanto Dan como Alekz afirmaron que la pasión musical no desaparece, permanece en un estado *pasivo* durante algún tiempo – fueron aproximadamente 8 años entre *El Hábito* y el nacimiento de la nueva idea, de la banda *Sun of these Days*.

En sus inicios, *SotD* no fue pensada como una campaña para reingresar a la escena musical profesional, sino como el ejercicio de una pasión compartida entre amistades. Alekz cuenta que las reuniones tenían la intención de reencontrar con el *musicar*, y esto los llevó a ser afectados: “Y voy a repetir, ¡me encanta repetir! Era pura nostalgia. No iba a ser *Sun of these Days*, no era la intención... terminamos haciendo canciones.” Es un dato sumamente importante para contextualizar el rol de la música por sí misma, como una actividad dotada de una fuerza de asociación enorme sobre algunos sujetos o agrupamientos. El ejercicio de una pasión compartida entre Dan y Alekz llevó al nacimiento de un nuevo proyecto:

De abril a septiembre llega Dago (el vocalista bajista) que es como que el más aventado, nosotros somos un poquito más calculadores por la experiencia de haber vivido en México de haber pasado por eso, ¿no? Él es más aventado. Ya tenemos nuestra primera presentación en el Tj Rock night en septiembre catorce, me parece que es por ahí. Y yo me acuerdo perfectamente que yo le dije: ¡No! O sea, no...

D: El punto que fue él dijo: “¡Va!”. Entonces pues va. Y empezamos a tratar... De esa presentación me llamó la atención a alguien que fue ahí “Los quiero invitar a mi bar”, entonces ya fue como que ¡Ah! otra presentación a los quince días. De repente estuvimos tocando cada fin de semana. Entonces... y

se complementó muy bien esto porque nosotros veníamos de no estar tocando, veníamos bien fríos. O sea, no estábamos tocando... Yo tenía ocho años sin tocar, prácticamente.”

Este fue el proceso biográfico de *SotD*, que nació como *Almas Eternas*, se disuelve como *El Hábito*, y resurge como *Sun of these Days* en un escenario nuevo. La pregunta es ahora, en esta tercera etapa de asociación musical de Alekz y Dan: ¿Qué actores emergen en la escena contemporánea? Y ¿Cómo han cambiado sus procesos de asociación?

2.2.2 La escena musical de *Sun of these Days*.

Se ha propuesto abordar las escenas musicales como *ensamblajes*, desde los trabajos de Law (1992) y DeLanda (2010), cuyas articulaciones sociales se dan en marcos de participación diversa, de actores heterogéneos que incluyen elementos humanos – sujetos, organizaciones formales o informales – y elementos no humanos – que pueden incluir tanto elementos naturales como patrones de clima, o componentes tecnológicos, y ya durante la narración de la historia de *SotD* enfrentamos algunos actores no tradicionales al *musicar*, que sin embargo ejercieron gran influencia en el ensamblaje – el embarazo de la pareja de uno de sus miembros.

Así entonces, en este apartado se revisarán los componentes materiales y *performativos* (DeLanda, 2011) que conforman las escenas musicales en las que participa *SotD*. Debido a esta composición heterogénea de componentes en una puesta en escena de la *actuación musical* (o *musicar*, conforme a Small, 1998) durante la observación de *Sun of these Days*, se presta particular atención en dos dimensiones: las herramientas que emplean y los espacios en los que llevan a cabo su *musicar*. La intención de revisar los componentes materiales es identificar cuáles son los principales actores no humanos que emergen y participan dentro del desarrollo de las actividades propias de los encuentros musicales, así como aquellos que intervienen en las actividades accesorias pero necesarias para estas actuaciones, que gracias al abordaje desde el concepto de *musicar*, se entiende son fundamentales para la realización de dichos encuentros.

El primer reto en la delimitación – para su estudio – del escenario de actuación de *Sun of these Days*, es que el mismo grupo se percibe a sí mismo como “entre escenas”, en un *limbo* en cuanto a su pertenencia a un género musical. El debate sobre la pertinencia del “género” musical estriba en la imposición de etiquetas a los contenidos que produce un grupo, para su posterior consumo por parte de un “cliente” aficionado de estilos musicales concretos. Pertenecer durante dos décadas a una industria musical estratificada de esta forma, que impone etiquetas como estrategia de ventas, genera esta duda para los voceros de *SotD*. Al describir su música, Alekz define el sonido de la banda de la siguiente forma:

“estamos en el limbo porque a los metaleros se le hace muy pop, muy muy ‘light’, ¿no? Y a los mainstream, poperos, se le hace muy pesado Sun of these Days. Sí, definitivamente. No le gustamos al metalero fuertototote, ¿no? Al metalerototote, así, fornido, no. Pero el que tiene buenas bases musicales identifica inmediatamente: ‘¡Ey, ustedes suenan al heavy metal!’...O sea, de las bases del heavy metal.”

Esta ambigüedad en la definición del sonido puede ser interpretado como un arma de doble filo para la banda: por una parte, un oyente participante *fuertemente comprometido* con un escenario – ya sea de *rock pesado* o de música *pop* –, puede reaccionar de forma negativa tras el encuentro con la banda, simplemente porque hay una *afección* concreto hacia la “etiqueta” asociada al contenido. En el extremo opuesto de las consecuencias de esta ambigüedad, se encuentra la identificación predispuesta, y la resultante afección positiva previamente establecida – cuando un oyente participante identifica etiquetas como el *grunge* o *blues rock* en el sonido de la banda, y acepta los elementos divergentes sin cuestionarlos.

Otro ejemplo de estos posicionamientos anclados a etiquetas creadas por las instituciones de la industria musical, se puede apreciar en la afección frente a la composición del discurso sonoro. Los elementos melódicos de la composición, o las temáticas menos agresivas en las letras de las piezas de *Sun of these Days*, pueden crear una afección negativa en la recepción de un oyente acostumbrado a temáticas explícitas y agresivas del *hardcore punk* o *metal*, mientras los elementos más pesados del sonido, la velocidad en el *performance* de *SotD* puede crear una afección negativa para aficionados de música más tranquila, popular y *mainstream*. Ejemplo de ello se encuentra en la composición de la pieza “Roses”, el segundo

sencillo del primer álbum de *SotD*. Un fragmento de la letra expresa los siguientes sentimientos:

*“Out thru the door
Should not be real
Don’t worry anymore
I don’t feel.
Brother I don’t need your roses,
Mother I just need your love.
Woman I don’t want tears in your face.
My name is on the stars above.”*

Pese a que la canción alude a temáticas de pérdida o muerte – temas preferidos en las piezas de *Death Metal*, *Black Metal* o *Grindcore* – también incluye la mención de temas como amor y familia, un discurso incompatible con la mayoría de las expectativas de aficionados de los géneros más pesados del *rock*. Por su parte, la composición musical de la pieza *Roses* es una combinación de *velocidad* rítmica – un ritmo *allegro* que muestra *virtuosismo* de los músicos – y una composición *melódica*, cuya amplificación electrónica hace vibrar a los cuerpos que reciben la señal de los instrumentos, una experiencia que puede resultar desconcertante a consumidores de piezas cuyas temáticas de amor o familia se transmiten en ondas sonoras que vibran a velocidades menores. Nuevamente, *SotD* se auto-identifica como “entre mercados”, donde el sonido es demasiado melódico para el consumidor ‘pesado’, pero demasiado distorsionado para la sensibilidad de consumidores ‘ligeros’.

Otra de las comparaciones frecuentes que han recibido sobre su estilo los vincula con el subgénero del *rock grunge*, un movimiento estilístico propio de la escena del *rock* en la ciudad de Seattle, Washington, en la década de los 90, que rápidamente se apropió de las escenas globales; con ejemplares como *Pearl Jam*, *Alice in Chains* y *Soundgarden*, y abanderado por el grupo *Nirvana*, el *Grunge* dejó una huella indeleble en la historia del *rock*, y su influencia se puede apreciar en las cuerdas de Alekz y Dago – vocalista y bajista que se integró en esta última versión de la banda, y elemento esencial en el resurgimiento de *SotD* –, así como en el estilo de vocalización de Dago, el *grunge* es inspiración y una importante fuente de *Sun of these Days*.

Sin embargo, se describe el discurso sonoro como una posible *arma de doble filo* porque esta existencia entre lo pesado y lo ligero del *rock* también hace que el “consumidor” – denominado aquí como oyente participante desde Fouce (2008) – pueda venir de *ambos mercados*, sobre todo en la era de los consumos heterogéneos de los jóvenes que crecen con la lista de *reproducción aleatoria* de las plataformas de distribución musical. Un oyente nos explicó que: “*me aburro fácilmente entonces, todos los días procuro escuchar música nueva, como me gusta mucha música diferente, todos los días yo calculo que escucho 5 canciones nuevas*”

Tal como lo expresa el testimonio anterior, varios oyentes participantes – a través de los tres casos estudiados – manifiestan que los días de ser oyente exclusivamente de *un género musical*, los días de los “mercados” con fronteras impermeables, han cedido frente a prácticas de consumo diverso y tendiente a la exploración de nuevos discursos sonoros. De esta forma, *SotD* ha tenido la oportunidad de participar en una diversidad de espacios, y no son miembros exclusivos de *un solo* escenario. En festivales de variedad de *rock*, como el Rock’n’Taco fest en el CECUT, y en presentaciones más pequeñas de promotores como Moy Rosiles (Moy Promotions) y Shelly Briseño, promotora del Black Box Tijuana, hasta el evento de *Fronterizo Fest*, donde compartieron escenario con bandas de reconocimiento internacional como *Scorpions* y *Megadeth*, *Sun of these Days* muestra el potencial de la reconfiguración del ensamble.

Empero, persiste una auto-percepción *negativa* de estar en el “limbo” que tienen los integrantes de *SotD*, porque su estilo musical transita entre “etiquetas” de *género musical*. Este es un indicio de la existencia de propiedades *residuales* del ensamble del *musicar* donde participaron los MMC en la industria musical, e informará la relación que fomentan con los actores no humanos digitales, a quienes se estudian en el siguiente apartado.

2.3 *Sun of these Days* y los nuevos actores del *ensamble* digital del *musicar*.

En apartados anteriores se ha planteado la composición del sonido, con varias influencias, de *SotD*, así como su potencial para acercarse a diferentes mercados resultado de ello. Ahora, se busca identificar quiénes son los actores que se han asociado con este proyecto, los humanos

y los no humanos, así como los digitales, para comenzar a determinar cómo se han configurado los ensamblajes a partir de ellos.

Se ha mencionado a los promotores de eventos como el Rock'n'Taco fest, Fronterizo, y conciertos pequeños de bandas de tributo u originales. Entre los actores que se identificaron durante estas presentaciones, que aparecieron frecuentemente, figuran los equipos de trabajo de *Moy Promotions* y 'El Topo Records', que tienen relaciones de distintos grados de intensidad con la banda. Moy Rosiles, promotor independiente con años de trabajo en la ciudad de Tijuana, es uno de los promotores con quienes *Sun of these Days* trabajó varias veces durante el 2018 (ver anexo 3). Por su parte, el equipo de Topo Records trabajó con las promociones de Moy, y su relación con *SotD* fue indirecta, pero proporcionaron datos interesantes sobre el rol de la industria disquera en el estrato independiente de la región, específicamente cómo la industria musical existe en distintos niveles de la estratificación económica, desde grandes empresas internacionales como *Sony Music* o *Vevo* (en la industria digital) hasta pequeños negocios independientes, que reproducen el trabajo de las compañías grandes, pero en niveles que permiten la participación a nuevos actores, a músicos con menos experiencia.

Un actor no humano que *SotD* considera de suma importancia para la escena del rock es la frontera con los Estados Unidos. Para estos músicos de *rock*, es importante buscar un espacio en un foro *fronterizo*, donde bandas estadounidenses que giran por los espacios de California pueden visitar el territorio y compartir la plaza con las bandas locales – y de esta forma establecer posibles relaciones para futuros eventos en ambos lados de la frontera. En su entrevista, Ciénega (2016) indaga sobre este elemento de frontera, y *SotD* responden:

“Ser una banda local/fronteriza nos ha dado la oportunidad de compartir el escenario con bandas tales como Mad Temple de Hollywood, Tijuana Bullfight, Motita Latin, y Pastilla de Los Ángeles, Wood Head, Echo Moth de New York y 13 Hole de Francia, nos sentimos afortunados de ser de Tijuana porque tenemos el privilegio de compartir el escenario con bandas foráneas que vienen a tocar a la ciudad por estar de gira en Estados Unidos lo que nos ha dado muchas lecciones, buena retroalimentación, pero sobre todo buenos amigos de otras partes del mundo.”

En cuanto al actor no humano digital, hemos planteado la división en dos sub-categorías: los instrumentos y las plataformas (las especializadas como *Spotify*, y las RSSO). La opinión de *SotD* sobre la manipulación de sonido demuestra una relación incierta entre el músico de rock y el actor digital, mientras la relación con las plataformas parece ser una de *intermediación* entre el músico y la industria musical. Se observó el fortalecimiento de la relación entre el actor de los MMC y la banda, a través de los actores digitales, así como el grado en que la participación ha cambiado, o no, según es esta relación.

2.3.1 Actores: El oyente participante, actores no humanos y *SotD*.

Se han trazado las relaciones entre algunos de los actores humanos que participan dentro del musical de *SotD*, mencionando a los aficionados, promotores, y las empresas disqueras de diferentes tamaños, junto a los no humanos como los escenarios materiales, los instrumentos y las plataformas – un trazo muy general, que deja de lado actores ya mencionados por Small (1998) como los empleados de los espacios físicos, y algunos actores no humanos como la presencia del alcohol en las actuaciones. Se retoman primero las narrativas de Dan y Alekz, para reconstruir la relación con el oyente participante. Dan recuenta una experiencia en particular con la que ejemplificamos la importancia de éste para los músicos:

“esta chava nos conoce. Ya nos conocía, pero es una de esas personas que fue a una presentación de nosotros a un Expo Rock o algo así. Vino de su casa a pesar de que esa vez estaba lloviendo. Vino a vernos. Y para nosotros es muy importante eso porque hay bandas que llegan al lugar cuando van a tocar y dicen: Oh, ¿sabes qué? Tuvimos que mover el escenario porque hubo lluvia. Pasó esto por... No llegaron los del equipo... Blah, blah, blah. ¿Qué onda? ¿Qué onda? A nosotros nos dijeron ‘¿Va?’ y nosotros: ‘¡Va!’ O sea, ¿por qué? Pues porque vinieron a vernos. ¡Ah! Vinieron a vernos. Vinieron a vernos dos o tres personas. Específicamente estaban ahí porque iba a ver a Sun of these Days. Entonces, ¿cómo no tocar? ¿Por qué no tocar? No... Dale.”

Existe una dinámica de relación entre oyente y músico, que se aproxima a una relación de oferta y demanda. “Vinieron a vernos” a su vez refleja el *reconocimiento* tradicional que obtiene el músico de su audiencia, de sus oyentes que de esta forma adquiere propiedades de “aficionado”, de fanático. Uno de los asistentes a la presentación en el Black Box, durante un

tributo organizado por *Moy Promotions*, explica las prácticas típicas de asociación entre aficionado y músico en las redes, y permite entrever esta propiedad de reconocimiento *vertical* característico del acceso a los músicos:

“las bandas y artistas pueden subir una publicación, te permite enterarnos de cosas, por ejemplo que suban una foto del estudio, diciendo de la producción de su propio material, una foto al referente de alguien... Estamos más enterados de lo que están haciendo... afortunados a los que responden con un like a sus comentarios o un retweet o respuesta a su comentario”

El vocabulario empleado refleja un grado de participación bajo. Es más bien una práctica de observación a distancia, un alto grado de observación, que mantiene una distancia simbólica entre los unos y los otros; el músico *hace, produce*, mientras el oyente-aficionado *consume, observa, escucha*. Este ejemplo, entre otras observaciones que siguen la misma relación tradicional de músico/aficionado – las interacciones durante los conciertos, las interacciones en línea – guía a la investigación a preguntas como ¿dónde encontramos la presencia de los actores digitales en el *musicar* de *SotD*? En lugar de transformar el sentido del consumo, observamos el rol de lo digital en el acceso a y las formas de producción musical.

En este sentido, es el *estudio de grabación* el que cambia. Ahora encontramos estudios de buena calidad en Tijuana, los músicos ahora pueden evitar las travesías que necesitaron emprender Alekz y Dan cuando todavía miembros de *Almas Eternas*. En sus propias palabras:

“R: ¿Qué tan difícil les parece que era en ese tiempo hacer una grabación de buena calidad?”

D: Estaba muy difícil porque tenías que hacerlo en un estudio, en un cuarto acondicionado, para dos.

R: ¿De qué año estamos hablando?

D: Estamos hablando del noventa y nueve... noventa y ocho, noventa y nueve. A finales de los noventas no era fácil conseguirlos.

R: ¿Aquí en Tijuana había espacios o no había espacios?

D: Eran muy reducidos, eran muy reducidos. Y no existía la facilidad que hay hoy. Hoy, este... alguien con medianos conocimientos puede desde su Mac (o cualquier computadora) hacer su grabación con su interfaz. Dos que tres

microfonitos, un procesador ahí y ya con eso. Antes había estudios caseros, pero para poder hacer una grabación te tenías que despedir mínimo que cien, ciento cincuenta dólares por track... por canción, ¿no? Sí, por ahí más o menos, ¿no?

A: Sí, porque necesitabas rentar el espacio, la persona que tuviera el conocimiento para manipular y para operar las consolas, las cintas... Era toda una ceremonia grabar un disco.”

Con el aumento de aparatos con capacidad de almacenamiento, y la creciente familiaridad que los usuarios tienen con los programas para grabar y editar audio, la calidad de las grabaciones caseras va en aumento y el peso simbólico de “grabar un disco” disminuye. Además, han incrementado los esfuerzos por tener estudios pequeños pero profesionales en ciudades como Tijuana, transformando el imaginario de hacer el peregrinaje a los centros de la industria musical, como la Ciudad de México. Un ejemplo de la emergencia de estos nuevos actores que apareció durante el acompañamiento a *SotD* en los escenarios de *Moy Promotions*, y que cambian el sentido establecido de la industria, fue el estudio de grabación en Tijuana *El Topo Records*, y su dueño, Carlos Lira.

Carlos y el Topo Records representan el nuevo tipo de empresa en el *musicar*, que emplea capacidades digitales y mayor acceso a la tecnología en un escenario local, en la ciudad, para que nuevos artistas tengan un espacio dentro de los mercados musicales. El Topo Records representa la emergencia de nuevos actores específicos que nacen de la relación con tecnología casera: el ingeniero de audio independiente y el pequeño estudio de grabación. Y estas figuras permiten, en teoría, un re-ensamblaje del *musicar* distinto al ensamblaje *nuclear* de los poderes industriales *centralizados*. Sin embargo, en la práctica, la emergencia de estos *actores humanos* asociados a nuevas tecnologías digitales puede resultar en *ensamblajes* con alto grado de *intermediación*, que sirven para mantener una estabilidad en la industria.

Las pequeñas empresas independientes ofrecen una oportunidad de participación, como *intermediarios* nuevos, ya que eliminan inicialmente la necesidad de *viajar al centro de poder* para las bandas emergentes como lo fue *Almas Eternas*, pues los medios para la producción de discos, para la difusión de actividades, o para el establecimiento de eventos en vivo, ahora se ha expandido a las “provincias” del país. Durante este movimiento, durante este capítulo, se comienza a escuchar una posible transformación de la industria.

De esta forma, cuando los aparatos de grabación de audio con buena calidad se vuelven accesibles fuera de los confines de los grandes estudios, y el usuario con las competencias digitales de producción encuentra trabajo – o propone un proyecto laboral como el estudio de ‘El Topo Records’ – fuera del centro del país (en las que antes se concentraban estas actividades) se puede argumentar una *reconfiguración plana* en el horizonte de los ensamblajes musicales. Sin embargo, esto no significa que los músicos no deseen escalar la *estructura vertical* que puede ser la industria musical, y llegar a tocar en los espacios centrales de renombre, de peso simbólico; simplemente que existen distintos niveles o rangos, se forman nuevos peldaños que dirigen al músico a su objetivo final.

Otro actor que apareció durante el trabajo con *Sun of these Days* fueron los ya mencionados equipos de promotores independientes, y los promotores empleados por los distintos espacios para actuación musical. Estos promotores representan nuevamente al actor intermediario. Para los músicos, trabajar con un *promotor* resulta en una serie de contactos que pueden ser útiles para futuras presentaciones, así como ayudar para establecer un espacio de actuación con asistencia de un público. Pero esta asociación viene con obligaciones. Algunos promotores mencionaron que las bandas deben vender cierta cantidad de boletos (o garantizar el monto por dichos boletos) para tener un espacio dentro de sus eventos, y han establecido políticas como la preferencia por las bandas de tributo o “covers”, porque el consumidor promedio – así lo indica el argumento de algunos promotores y músicos – prefiere la oferta de nostalgia en su música.

Una vez establecida la presencia de estos actores humanos (y no humanos, en el caso de las empresas como El Topo Records), mencionados específicamente por su relación con el siguiente apartado, ahora se procede a una observación de los actores digitales, subdivididos entre los especializados y las RSSO.

2.3.2 SotD, el actor digital especializado y las RSSO.

Si bien, se reconoce que un ensamblaje consiste en procesos de asociación de componentes heterogéneos en un agrupamiento relativamente estable, el interés particular de esta investigación es identificar los procesos de asociación entre esta diversidad de componentes

y las tecnologías digitales del *musicar*. Conforme a este planteamiento, se pretende identificar cuáles son los roles que los actores *digitales* – ya sean instrumentos musicales, accesorios a los instrumentos, o plataformas de distribución y consumo – desempeñan en la estabilización de una red del *musicar* para *Sun of these Days* como proyecto profesional.

Se inicia la conversación con *SotD*, preguntando por el rol de la tecnología digital en los instrumentos, y en la actuación de la música, para ver si ha cambiado su percepción en los últimos 5 años. Dan habla de su trabajo, y del estilo de rock que tocan, donde la manipulación digital del sonido no era pensada como necesaria para lograr el sonido deseado:

“he estado en proyectos donde nunca se ha requerido, digamos, ‘rebuscar’ mucho las producciones o este... sí, adentrarse tanto en la postproducción, ¿no? Más que nada siempre he formado parte de proyectos que donde el proceso creativo no te requiere de la tecnología. Por fortuna, creo yo, siempre he participado en proyectos donde la dinámica de la posición está... la vieja escuela del garage, la vieja escuela del jam session.”

Este sentimiento es compartido por Alekz, ambos manifiestan un rechazo a los proyectos que dependen de la manipulación digital para lograr su sonido. Esto no equivale a una *falta de conocimiento* sobre nuevos procesos de producción o nuevas tecnologías, sino una disposición negativa hacia la *participación* de estos actores emergentes dentro de su propia producción.

Se ha mencionado frecuentemente en esta investigación trabajos previos sobre el *rock*, como los de Deena Weinstein (2000) y Robert Walser (1993), en los que se habla del *rock* y del *heavy metal*, y el posicionamiento de muchos de sus músicos como adversarios de la manipulación digital del sonido, frente al *performance* virtuoso del artista. En las conversaciones que se realizaron durante esta investigación, fue evidente la influencia de estos discursos en el posicionamiento de los integrantes voceros de *SotD* con quienes se trabajó.

Incluso, Dan menciona que ha participado con productor de audio, productor de *beats*, proporcionando su talento en la batería para la composición de piezas digitales: *“incluso mis golpes se han usado en samples, en ‘sampleos’.* En esa cuestión sí ya cambio, sí me ha

tocado participar de cierta forma, ¿no? Pero en cuanto a la composición, en cuanto a la dinámica de hacer música, a mí no me ha tocado.” Este rechazo muestra la valoración al virtuosismo del que hablan Walser (1993) y Weinstein (2000), como uno de los valores fundamentales en los que creen los músicos del *rock y metal*.

Ahora se busca describir cómo se manifiesta este posicionamiento de los voceros frente a la tecnología en sus prácticas en las redes especializadas y en las RSSO. En su cuenta de *Facebook*, *SotD* cuenta con 8 videos, el último de los cuales – *Inner Wolf*, en sesión de música en vivo – fue compartido el 13 de mayo del 2018. Mientras tanto, la cuenta oficial de *Spotify* de *SotD* incluye 11 pistas de su álbum *Crushers of the new era*, y 5 pistas de su álbum del 2016 *Sun of these Days*, con visitantes frecuentes de Tijuana (24 al mes), Mexicali (5 al mes), Ciudad de México (9 al mes) y Estados Unidos (2 al mes en promedio)¹⁹.

Durante el periodo en que se dio seguimiento de *Sun of these Days* en las RSSO oficiales de la banda, se notó la tendencia de uso y producción de contenido infrecuente: en *Instagram*, la banda podía pasar semanas enteras sin compartir contenido (el total de publicaciones fue inferior a las 30 publicaciones, y en el mes de mayo del 2018 solamente se compartió una publicación), por lo que se enfocó principalmente en los contenidos de la página oficial de *Facebook*.

Aunque la actividad en esta plataforma tampoco cuenta con un gran número de publicaciones – un total de 98 publicaciones entre febrero y agosto del 2018 – fue posible observar una tendencia en cuanto al tipo de publicaciones que formaron la mayor parte de las estrategias de trabajo de la banda en los espacios virtuales. Se encontró que la mayor parte de la publicación que hace la banda consiste en una agenda de contenidos que se escucharían por la estación de radio de *More FM*. De las 98 publicaciones realizadas por la cuenta oficial de la banda, 36 de ellas tienen como finalidad dirigir a sus seguidores al consumo de contenido en otros medios – principalmente de radio local. Es decir, una tercera parte de las publicaciones digitales tiene por objetivo fomentar prácticas análogas en sus aficionados (ver anexo 4). Si se agrega a esto, otras 32 publicaciones dedicadas a compartir la información de eventos y presentaciones próximas, el resultado es que 68 de las 98 publicaciones no fomenta

¹⁹ Datos sobre visitantes actualizados el 4 de abril del 2019.

la participación del oyente, la interacción, el *engagement* (compromiso) entre músicos y aficionados en la plataforma. Este es solamente uno de los indicadores del valor que los músicos de SotD ponen en los MMC. En una anécdota que narran Dan y Alekz, se revela la apuesta a las estaciones de radio:

“D: Cuando empezamos el proyecto de una forma muy desenfadada, muy informal... ni siquiera para sacar canciones, se fueron dando las canciones. Terminamos grabando unas maquetas, terminamos grabando el disco, y de ahí fue un boom para nosotros, sobretodo en cuanto al manejo de redes sociales, Alekz estuvo mucho más involucrado. O sea, fue realmente por él que de repente llega y nos dice: ‘Ya mandé el material a la 91X, ya mandé el material... me pidieron el material de esta página’. Creo que así fue, ¿no? Como se dio.

A: En Australia, no me acuerdo de la cadena (de radio)... en Londres y Canadá. Pero son, este... esta cadena cuenta con programas de radio en internet y también al aire por medio de antenas, ¿no?”

Estos datos no indican una *ausencia* de estrategias digitales, sino una predisposición a pensar en la intermediación de las RSSO como *apoyo* a una presencia en los MMC – concretamente en la estación de radio local dedicada al *rock*: *More FM*. Esta estrategia facilita la *estabilidad* de la configuración de la industria musical, y puede aparecer como evidencia de una “red de poder” donde la lógica dominante simplemente agrega o elimina “nodos” – las plataformas digitales y las RSSO presentadas como nodos emergentes frente a la industria musical – en el sentido expuesto por Castells (2009).

Desde la perspectiva de esta investigación, este trabajo *con y desde* actores digitales como las RSSO indica una propiedad *intermediaria* de dichos actores – repiten estrategias que han funcionado con otros actores para lograr sus objetivos. De tal forma, presentamos la percepción que los mismos músicos tienen de su trabajo con los actores digitales. En palabras de Alekz:

“A: Abrimos cuenta de Instagram, Twitter, Facebook, Youtube, y creo que esas son las cuatro más grandes, y les damos mantenimiento nosotros. Es importante para un seguidor el hecho que diga: ‘Me gustó esa canción, ¿qué página de Facebook tienes o cómo los puedo encontrar?’, y que ellos vean desde sus casas, desde sus teléfonos, una fotografía y algún comentario, un video de algún ensayo... eso es mantener entretenido y actualizado (conforme

a los trabajos de la banda) a los seguidores.²⁰ Y fue así como, pues, tocan puertas.

Antes tenías que levantarte a escribir una carta (como te mencionamos que lo hicimos en el dos mil) y ya las fotos y todo eso; ahora ... antes era el press kit, ahora ya es el ETK (Electronic press kit), entonces ya lo teníamos nosotros y eso ya nomás lo mandas con una leyenda: ‘Le enviamos el siguiente... nuestro proyecto para su consideración, esperamos en un futuro poder trabajar juntos’, o una petición y pues no todo cae del cielo... me hice de sentarme horas y horas en la computadora buscando perfiles de radio difusoras, de gente que por aficionados le hace eco también a proyectos independientes y poco a poco fuimos creciendo en nuestro fanpage.”

Esta interpretación de su trabajo muestra una competencia de las que describe Scolari como *de gestión* (2018), el uso de las RSSO como instrumentos para la distribución de los *press kits* electrónicos, la búsqueda de perfiles de *radio difusoras*, todas estas estrategias parecen hablar de una *intermediación* que hace el actor digital frente a los MMC, y muestra grados *residuales* de *resistencia* a la participación transmedial en la que predominan quienes son vistos como “menos preparados”, o que han “pagado menos” el costo de lograr *reconocimiento*: hay una interpretación de seriedad y profesionalismo en las vías tradicionales, y esta resistencia se hace evidente en frases como “*no todo cae del cielo*”.

Pese al fuerte arraigo que las prácticas y valores establecidos mantienen en el trabajo de la banda, el rol de los actores no humanos digitales en el *musicar* de *Sun of these Days* es innegable. En el siguiente apartado, se presentan las acciones y competencias específicas que revelan este posicionamiento como *intermediarios* de los actores digitales, y el grado de participación e independencia que los músicos de las escenas del rock pueden obtener con estrategias digitales, aun en la *intermediación*.

2.4 *Sun of these Days* y la transformación de los procesos del *musicar*.

Hasta aquí, se han identificado algunos de los actores que aparecen como parte de los procesos de asociación entre músicos y actores digitales, tal como los ingenieros de sonido y los productores de discos; así mismo, se han identificado las disposiciones hacia los procesos

²⁰Es importante anotar que, si bien, *Instagram* cuenta con pocas publicaciones, la mayoría de sus contenidos son fotos o videos breves de conciertos o ensayos, que sí pueden generar el tipo de engagement del que habla Alekz en la entrevista. A diferencia del uso de *facebook* que hemos explicado y registrado antes.

de actuación (negativa, en gran medida) y difusión (más favorable) que nuestros voceros de *Sun of these Days* transmiten. El siguiente apartado debe retomar estos componentes y extraer de sus procesos de asociación la existencia (o ausencia) de nuevas competencias y propiedades *emergentes* en los nuevos ensamblajes sociales del trabajo de los músicos independientes.

Para hacerlo, se reconocen los procesos de acercamiento a la tecnología, desde el *musicar*, se estudian las competencias digitales que los músicos muestran en su asociación con la tecnología, y se plantean las propiedades del ensamblaje resultante, para determinar la innovación o repetición de valores que conforman el *musicar* digital de *Sun of these Days*.

2.4.1 Competencias digitales en *Sun of these Days*.

En este apartado, se estudian dos elementos del *musicar* digital: el acercamiento y las competencias. La cuestión del proceso de acercamiento es relevante, pues es durante el acercamiento que se gestan las competencias. Entonces, se emplea la secuencia de *messing around*, *hanging out*, y *geeking out* expuestas por Horst, Herr-Stephenson y Robinson (2010), adaptándolas para aplicarse al *musicar*; para trazar el grado de participación y habilidad de la producción de contenido. En segundo lugar, se describe la forma en que este acercamiento genera diversas competencias en los voceros, dependiendo de la relación que establece el músico con el actor digital concreto.

Antes de formar parte de sus conjuntos, Dan y Alekz tuvieron caminos muy diferentes hacia el ejercicio musical. Alekz tuvo un aprendizaje musical casi autodidacta, buscando en su *messing around* opciones para mejorar y ejercer su pasión:

“en aquel entonces cuando todavía no había YouTube, cuando no había internet tenías que ir a las librerías para agarrar unas revistas que se llaman "guitarra fácil " y ahí al último vienen todos los acordes, entonces leí uno y me puse a estudiar y con el tiempo me di cuenta pues que me apasionaba tocar el instrumento. Y fui perfeccionándolo con el tiempo, ¿no? Sí me exigí bastante y se puede decir que, pues así fue mi inicio, ¿no? Como me adentré a la música. Tuve yo creo que como... tres o cuatro clases particulares, pero fui aprendiendo por mí mismo y porque nos pasábamos en la secundaria de guitarristas, o con músicos compañeros de la escuela, ¿no?”

La narrativa de Alekz revela el *valor* puesto sobre el trabajo y la dedicación, resultante de sus primeros encuentros formales con el *musicar*, y re-establece la importancia de la habilidad de *virtuosismo* en la ejecución de la música – que en el apartado anterior se planteaba como motivo del posicionamiento negativo frente a tecnologías de manipulación de sonido –, pues articula *valores* como ‘exigencia’ y ‘perfeccionismo’ al *musicar*. Las plataformas como YouTube son expresamente vistas como extensiones de las revistas de guitarra que contenían partituras para aprender a *musicar*. Dan por su parte viene de una familia musical, y nos comparte que aprendió a tocar de su papá, con quien viajaba en giras:

“Mi primer acercamiento con la música fue gracias a mi papá. Mi papá es también baterista. Él tocó en varias bandas desde su juventud, una de ellas: ‘Los Five Fingers’, ‘El sistema’. Grabó un disco con los ‘Blue Tunes’. Yo desde chamaco pues, crecí en el ambiente de la música. O sea, a mí me... mi mamá me aventaba a veces con él y me iba con él a los viajes que él hacía a Zihuatanejo, a La Paz, a Mazatlán. Me sacaban de la escuela y yo me iba con mi papá, o sea dormía con él me la vivía en los hoteles y desde muy temprana edad me empezó a hablar de esto.”

Donde el *messing around* de Alekz fue menos formal, autodidacta, Dan narra la vida del hijo de un músico. A los ocho o nueve años, ya formaba parte del *musicar*, de la actuación de las bandas de su padre:

“Según yo, le movía a las luces, o sea, ya hacía mi propio cochinerito y ahí con las tres, cuatro luces que ponían y, antes de que empezara, antes de que entrara la gente, me sentaba. Sí me sentaba en la batería, sí me colgaba, me iba al teclado y así. Era juego para mí. Ahora que lo veo en retrospectiva, no relacionaba yo el estar cerca de los instrumentos con la música... con el gusto que tenía por la música. No sé, de alguna manera no lo relacionaba tanto, para mí era el trabajo de mi papá.”

El siguiente periodo de aprendizaje lo vivieron durante el proceso de tocar juntos entre *Almas Eternas* y *El Hábito*; etapa que perdura desde los primeros encuentros *positivos* en la escena del *musicar* local – los éxitos en concursos –, para luego intentar irrumpir en la escena nacional de música, con la mudanza a la Ciudad de México, y estar sujetos a un proceso gradual de disociación resultante de varios encuentros negativos.

A través del testimonio de los músicos, y la investigación documental en archivos digitales, se ha descrito la existencia de una creciente escena de *rock* en Tijuana durante la década de los noventa del siglo pasado, con bandas como *Kung Fu Monkeys* y *Solución Mortal*, entre otras. Empero, para lograr su propósito como banda, era considerado necesario ir a CDMX, punto central donde se encontraban las empresas productoras y los principales estudios de grabación. Alekz responde a la pregunta: *¿La movida a la Ciudad de México era necesaria para poder dar el siguiente paso?*

“Sí, porque antes... todavía existía la industria musical, tenías que ir a tocar puertas a las compañías disqueras para la grabación, para la distribución del producto y aquí en Tijuana no había representación de esas cosas... entonces, era muy necesario que tú ya fueras a México con un set de fotografías, con tu música grabada, lo más decente posible y a tocar.”

La mención que hace Alekz, de *todavía existía la industria musical*, es una referencia al ensamblaje relativamente establecido en los noventa, frente a las promesas de que las plataformas digitales permitirían nuevas formas de distribución y producción de los contenidos. Conocer la historia del *messing around* al *geek out* de *Sun of these Days*, evidentemente anterior a las tecnologías digitales, representa una oportunidad indispensable para contrastar los ensambles y actores, la transformación de sus interacciones, e informa la interpretación que sobre estos actores hacen los músicos que vivieron estos cambios.

Dan fue el primero en incorporar a su narrativa la experiencia de acercamiento a la tecnología digital, al hablar de sus prácticas como consumidor. Mencionó lo siguiente: *“Yo llegué a utilizar Limewire y Ares... pero siempre le he tenido cariño a los discos, siempre me ha gustado o sea... vamos a hablar de bandas que a mí me gustan, o sea quizá sí... a mí me gusta de todo tipo de música, entonces si me llamaba la atención una rola de Beck, sorry pero no iba a ir a comprar el disco de Beck, pero si salía un disco de Queensryche o de Rush, ese disco sí lo iba a ir a comprar”*. Se vuelve aparente que aun cuando finalmente aparece la discusión sobre competencias digitales – en este caso, la de *gestión de recursos* interpretada como una búsqueda de música para aprender estilos y disfrutar el *musicar* – los mismos voceros muestran una predisposición a posicionarse desde los valores y competencias de una industria previamente establecida.

Estos acercamientos, si bien diferentes, comparten una característica sumamente importante: se realizan en un periodo previo al *boom* de la tecnología digital. Así, tenemos dos caminos paralelos en el aprendizaje del *musicar*: el esfuerzo y la práctica constante de Alekz, contrapuesto a la vivencia familiar, a la naturalidad con la que la música forma parte de la vida de Dan. En ambos casos, el aprendizaje puede tener competencias similares a las de los jóvenes que crecen con lo digital (para la actuación, gestión de recursos), pero no se *valoran* igual. Esto no significa una *ausencia* de valor para *SotD*, o una percepción como absolutamente *negativa* la participación del actor digital. Dan le confiere gran importancia a la *competencia de reconocimiento* de valor de los contenidos musicales, y nos lo comentó:

“En mi caso... digo, hablo por mí. De manera accidental, para mal o para bien, yo sí agradezco que haya existido esas formas de conocer música, porque accidentalmente llegué a conocer música que a lo mejor no hubiera yo podido ir a buscar o haber... haberme prestado a una recomendación. O sea, era como mucho más fácil... Yo cuando dejé la música por un tiempo (después de El Hábito) participé en otro, dejé de tocar, pero me seguí alimentando de música y recuerdo muy bien que recibía recomendaciones de gente, y me decían tal canción y yo lo primero que hacía era ‘pues vámonos al Ares y déjame bajar esta canción’.

La bajaba, la escuchaba ‘órale, me gusta’, ‘órale, no me gusta’. O sea, había muchísimos grupos de muchos artistas que a lo mejor no hubiera conocido... cuando yo regreso a Tijuana y aprendo a usar el internet, conozco un blog donde conocía proyectos que en mi vida hubiera yo encontrado en una tienda de música. A lo mejor no me hubiera salido de la fila del rock, no lo hubiera hecho. Pero en internet pues es inevitable, entonces en ese blog conocí bandas japonesas que no hubiera yo conocido, definitivamente.”

Así, hay un reconocimiento claro del valor de ciertas competencias que fueron adquiridas después de que su *messing around* con la industria musical los hubiere formado – los actores digitales como *Limewire*, que permiten el encuentro con discursos musicales a los que de otra forma no se habría tenido el acceso incrementando su competencia de *reconocimiento* de otros discursos o sonidos –, y éstas deben ser integradas al *musicar*, junto a una palpable disposición defensiva frente a algunos actores digitales, una resistencia residual que se manifiesta en las competencias de *gestión, producción y actuación* de *Sun of these Days*, que nacieron en un entorno pre-digital, y es desde ese marco que son valoradas. Siendo éste el caso, se procede a hacer un análisis de las propiedades que definen los procesos de asociación del agrupamiento alrededor de *SotD*, para comprender si existe la emergencia de

nuevas propiedades, o si existen nuevas intermediaciones para mantener la estabilidad de un ensamblaje previamente logrado.

2.4.2 Propiedades *emergentes* del *musicar digital* de SotD.

En el apartado teórico de esta investigación, se han descrito algunas de las propiedades que emergen de un ensamblaje digital del *musicar*, características como el replanteamiento del *reconocimiento*, las nuevas formas de *participación*, y la *extensión* de los momentos de *encuentro* a través del espacio virtual. Sin embargo, si hemos observado lo que denominamos *propiedades residuales* de un ensamblaje estable frente a la emergencia de nuevos actores – como los estudios de grabación locales, y la participación de nuestros músicos en RSSO – entonces ¿qué sucede con las propiedades de *participación*, *reconocimiento* y *extensión*?

En el caso de *Sun of these Days*, se registró cómo los mismos músicos cuestionan la emergencia de nuevas propiedades, y se inclinan más hacia una interpretación de los actores digitales como nuevos *intermediarios* en los procesos del *musicar*. Por ejemplo, el *reconocimiento* de los contenidos, informado por el acceso extendido en el ambiente digital – como fue descrito en el consumo de música diversa a través de plataformas como *Limewire* – es considerada como ‘adaptación’ de las prácticas que ya los melómanos de la era electrónica/analógica llevaban a cabo, apropiadas y adaptadas para un nuevo soporte tecnológico digital. Alekz profundiza en esta reflexión:

“Me parece tan interesante porque ahorita lo que está de moda es que están estudiando la importancia de los playlists. Pero cuando usas Spotify, Spotify te recomienda: ‘mira esta música para cuando haces ejercicio y esta música para cuando estás triste’, como si fuera algo nuevo. Cuando nosotros grabábamos un casete escogíamos el orden de las canciones y sabíamos cuando nos íbamos a poner cada casete. Y no sé si es un... celo generacional el que tengo, pero... yo siento los playlists, me costaba trabajo hacerlos. O sea, no era de nada más agarrar la cancioncita y arrastrarla o ponerle un signo de más. No, o sea, teníamos que seleccionar un buen casete, de esos que tenían la cinta muy negra, ¿no? Que eran los de cromo y que no sé qué recubrimiento...esa emoción que uno sentía al hacer el playlist, medir los tiempos (porque no tenías un cortador) o sea, también medías los tiempos y lo anotaba en una libreta, de tal minuto a tal minuto está tal canción y así. O sea, uno le da, no sé, esa importancia.”

Esta interpretación de las actividades refleja lo que se ha mencionado antes sobre las tecnologías digitales como ‘nuevas formas de hacer lo mismo’. Empero, vale la pena observar con mayor detenimiento los componentes que se reúnen para emitir este juicio de valor. Además de las experiencias negativas de su tiempo como *El Hábito*, y una vida de esfuerzo y perfeccionismo en la producción de música, nuestros sujetos muestran otras afecciones por ciertos encuentros.

Las formas de participación y extensión del encuentro – dos de las propiedades que en teoría hemos apuntado como las más pertinentes – también son cuestionadas por la banda, en tanto compartieron sus narrativas sobre el uso de la tecnología *durante* los conciertos. Los integrantes de *Sun of these Days* hablaron sobre el joven en el público:

“D: Pues, digo, incluso estando en persona, ¿no? El millennial no está, no está en el concierto, y hablo de lo que sí, o sea, muchos nos pueden criticar a los que pensamos así, ¿no? Pero, c’mon, o sea, vive el momento, disfrútalo. Ha de sonar muy ‘lame’, mus nostálgico pero a mí se me salen lágrimas cuando escucho música en vivo. Y no necesariamente con una canción romántica, o sea, a mí me saca lágrimas ver a alguien que sea está despedazando, que está haciendo su catarsis allá arriba en el escenario frente a un millennial que está grabando para decir: ‘Aquí estoy’ ¿no? Y que va mucho de la mano con esta responsabilidad de decir que tenemos los músicos, no de aferrarse a las viejas formas pero sí de imprimirle a las nuevas generaciones un poquito del cómo hacíamos las cosas.

Este comentario de Dan revela un par de posicionamientos: la presencia en el concierto debe manifestarse como una atención concentrada *sobre* el escenario, donde se desarrolla la actuación. Se reconoce como una postura defensiva, nostálgica, mientras también se expresa como una responsabilidad de los músicos mostrar la forma en que se *hacían las cosas* frente a nuevas generaciones. El segundo detalle que revela Dan es la resistencia a compartir el protagonismo entre banda y oyente, que debe actuar como aficionado atento a la actuación: “*ver a alguien que sea está despedazando, que está haciendo su catarsis allá arriba en el escenario frente a un millennial que está grabando para decir: ‘Aquí estoy’ ¿no?*”, implica una expectativa de poder, verticalidad, donde la experiencia del oyente debe estar ligada a la actuación del músico. De esta forma, las propiedades de participación están previamente determinadas por una *forma correcta* de *estar* en el encuentro.

Uno de los oyentes participantes de la escena del *rock*, y aficionado de *Sun of these Days* que nos dirigió hacia la banda, fue un joven universitario llamado Alfonso. En sus comentarios, Alfonso refleja la influencia de la banda, y repite el mismo sentimiento sobre la forma de estar en el concierto de *rock*:

“realmente lo que me sigue molestando es que todos de repente sacan su celular y comienzan a grabar... no tanto como que... porque si estás atrás de alguien que no te deja ver, aparte de eso... es como que ‘hey, estas aquí, estás viendo’. Digo, está bien para el recuerdo o algo así... pero que estés toda la canción o dos o tres es como que wey ya guarda tu celular no...”

Con este ejemplo, y de algunos otros oyentes de *SotD* y del *rock*, se construye una relación contenciosa entre el actor digital y la mentalidad “*old school*” de los escenarios del *rock*. Durante los encuentros del *musicar* en vivo – como hemos denominado a la actuación musical – el rol de los *actores no humanos digitales* se ve cuestionado, su presencia causando una afección *negativa* para quienes tienen una concepción previa del *deber ser* del encuentro. Alekz abona a la discusión sobre el efecto que dichos actores tienen sobre las actuaciones en vivo:

A: Yo sí creo que... sí perjudica la cuestión del acceso a conciertos en vivo, ¿no? En streaming, en YouTube, ¿no? porque a lo mejor estando ahí a unas cuerdas o al poco tiempo donde va a ser un concierto dices ¿Por qué no mejor, mira, esta lana me la piseo el fin de semana, y aquí me la voy a estar escuchando? Hay mucha gente aquí en Galería Hipódromos que dice: ‘Ay, yo no voy a los conciertos porque yo lo escucho desde mi casa’. Pero, obviamente, sí tiene influencia y sí que creo que esté no tan en la cultura del consumo en la música. El rock en lo particular, yo siempre he dicho, creo que está agonizante.”

Nuevamente, se encuentra una percepción opuesta al planteamiento teórico construido para nuestro abordaje. Donde hemos hablado de la extensión del encuentro a través de los procesos de compartir en RSSO y de consumos virtuales, Alekz presenta el argumento de la *substitución* del encuentro en vivo como resultado de las nuevas formas de consumo. Visto desde esta óptica, el actor no humano digital se vuelve *rival*, y no parte del proceso de *musicar* de la banda. Estos posicionamientos son parte de la respuesta cuando se hace la pregunta sobre las prácticas digitales que se registraron en el apartado anterior, donde *SotD*

reconoce las distintas plataformas y las RSSO, y sin embargo hace un uso medido de ellas. Pese a un alto grado de *rechazo* a las participaciones del *actor digital*, y a la percepción *negativa* de los efectos que tienen en la industria, no hay una descalificación total de su utilidad, sino un uso defensivo.

Por último, se integran las distintas consideraciones – los usos defensivos, la percepción sobre las competencias, el aprendizaje de la industria en ensamblajes previos – en un proceso de recualificación que mostrará las mecánicas de afección y el modelo económico resultante.

2.5 La *mecánica de afección* en SotD y el *reensamblaje* de su *musicar*.

En los apartados anteriores, se ha descompuesto la escena del *rock*, a través del ejemplo de *Sun of these Days*, en sus principales componentes: espacio, actuación, discurso y actores; tuvimos oportunidad de conocer a los distintos actores digitales, y observar los diferentes procesos que desarrollan en su *musicar*, para registrar algunas de las principales *competencias* y propiedades que están en juego al ensamblarlos a un conjunto, como lo es la escena del *musicar* del *rock*.

Una vez que se analizaron estos diversos componentes, se propone ahora re-ensamblar la escena, para mostrar la *mecánica de afección* que explica los procesos de asociación (o repulsión) que producen nuestro ensamblaje. Es pertinente reiterar que dicho proceso de *reensamblaje* representa un ejercicio de investigación, un recorte artificial de los procesos naturales de *asociación* (o *disociación*) que se realizan en cada encuentro entre actores, en cada actuación. Así, hablar de un proceso de *reensamblaje* es hablar de un ejercicio analítico sobre los procesos de asociación que se han equiparado al *musicar*, para hacer observable la *mecánica de afección* que explica la asociación (o disolución) del agrupamiento.

La propuesta de *mecánica de afección* permite entender cómo los procesos y las interacciones entre actores, a través de una serie de encuentros constantes, resultan en *afecciones* intensas, que son positivas, *atractoras*, o negativas, *repulsoras*, de la *asociación* particular de cada ensamblaje, resultando en pautas que conforman un proceso continuo de *recualificación* que incide de forma importante en los agrupamientos humanos, en las industrias culturales, y aquí específicamente, en el *ensamblaje* de las escenas de *musicar* de

SotD. Este *reensamblaje* se presenta a través de tres ejes principales, o *hallazgos*, basados en los datos que se han presentado a través del capítulo.

Hallazgo #1: La relación con el *actor digital* se construye desde un esquema de relaciones “análogas”, debido a su ausencia durante la etapa formativa de *Sun of these Days*.

En el caso específico de nuestros *voceros*, las *afecciones* que sufren Alekz y Dan frente a la industria musical en la década de los 90 y principios del 2000 tienen un peso determinante en su futura percepción del rol de los actores digitales en el *musicar*. Se ha explicado la importancia de los procesos de aprendizaje sobre la participación *con y desde* los actores digitales, incorporando a la investigación la perspectiva de *hanging out, messing around y geeking out* propuestas por Horst, Herr-Stephenson y Robinson (2010), que nos muestran el paso de un interés casual en un tipo de actividad, pasando por la participación exploratoria, y culminando en una intensa identificación y participación dentro de una comunidad o agrupamiento.

Esta investigación retoma la explicación de los grados de intensidad y participación en las actividades de un agrupamiento, y las aplica también a la participación dentro de los diversos tipos de *musicar* (Small, 1998). El caso de *SotD* ejemplifica lo que sucede con músicos y grupos cuyo acercamiento al *musicar*, y el acercamiento a los actores digitales, no suceden al mismo tiempo, sino en periodos distintos de su experiencia de vida.

A través de sus testimonios, y el estudio de material archivado en línea, se ha mostrado el proceso de aprendizaje sobre el *musicar* por el que pasaron cuando integrantes de las bandas *Almas Eternas* y *El Habito*, y este aprendizaje junto con el acompañamiento actual con *Sun of these Days*, nos muestra una trayectoria de *retos* y encuentros dominados por procesos de *afección destructivos* – encuentros donde la *afección* resultó de su interacción con productores e ingenieros de sonido que cambian el sonido de la banda, y recuerdos de oportunidades previas para grabar discos que tuvieron un resultado muy tangible de *disolución* de asociación con la industria, e incluso entre ellos – debido en gran parte a la dificultad de acceso al equipo y a los estudios de grabación durante su etapa formativa.

La evidencia se registró en los problemas para lograr acuerdos en la distribución de regalías, la dificultad para establecer un lugar en los “mercados” distribuidos en géneros musicales definidos por los MMC, o la ausencia de escenarios físicos, de consumo frecuente de música “en vivo” en su escena local. Pese al reconocimiento de aficionados y medios locales, durante el tiempo de *Almas Eternas* y *El Habito*, el proceso de viaje a las ciudades con estudios profesionales y casas productoras discográficas era considerado como indispensable para la *supervivencia* y *prosperidad* de un proyecto musical, y Alekz y Dan crecieron “tocando puertas” y arriesgándose a salir de escena local para tratar de sobrevivir.

Los patrones de *rechazo* e *imposición* realizados sobre ellos, sobre su producción musical, durante la etapa formativa de los músicos – durante una vida de encuentros con diversos actores de la industria musical – generan una predisposición resistente frente a los actores que consideran parte de la industria de producción y consumo musical.

La *afección* negativa que resulta de estos encuentros con los actores de la industria musical va más allá de simplemente un “disgusto” momentáneo, o un mal recuerdo. Estas experiencias con productores o “expertos” que no siempre se interesan en el sonido de la banda, sino en crear productos que consideran ‘rentables’, es una de las fuerzas más *destructivas* que puede enfrentar un músico – esta afirmación es el resultado no solamente del testimonio de Alekz y Dan, no es resultado solamente de lecturas y referencias anteriores, sino también de varios testimonios de músicos y aficionados, así como de las observaciones personales realizadas durante mucho tiempo de interés en el tema de estudio.

Las experiencias en el testimonio de Alekz y Dan cuando, como integrantes de la segunda encarnación de su proyecto musical – *El hábito* –, se pueden considerar predominantemente *negativas*, y terminaron por disolver la asociación de los integrantes del proyecto, por extensión casi terminando con su participación en los ensambles del *rock*: se habla de modificaciones impuestas en el estudio, que buscan el éxito comercial sin importar el sonido de la banda o el imaginario que han construido.

Como consecuencias de estas vivencias, el proceso de aprendizaje de nuestros voceros – que implicó esfuerzos, sacrificios, y diferentes encuentros negativos, destructivos – surtió efecto sobre la *cualificación* del actor digital y su participación en el ensamblaje musical.

Empero, se escuchó durante las conversaciones con los voceros un claro entendimiento de las posibilidades que emergen con nuevos actores en los procesos del *musicar*. Reconocen la descentralización del proceso de producción musical: “*alguien con medianos conocimientos puede desde su Mac (o cualquier computadora) hacer su grabación con su interfaz. Dos que tres microfonitos, un procesador ahí y ya con eso.*”

Así como la posibilidad de *musicar* en nuevos escenarios gracias a la distribución digital: “*en Londres y Canadá. Pero son, este... esta cadena cuenta con programas de radio en internet y también al aire por medio de antenas, ¿no?*”

Junto a su testimonio, se presentó el uso que la banda hace de las RSSO como *Facebook* e *Instagram*, para redirigir a sus oyentes hacia los consumos de su material, tanto en línea como en espacios tradicionales de MMC, como radiodifusoras locales (una tercera parte aproximadamente – 36 de 98 publicaciones estudiadas – están dedicadas a la difusión de participaciones en MMC, como la radiodifusora 98.9 de Tijuana).

Reconocen una importante función del trabajo con estos actores, para que el oyente conozca la producción y busque consumirla; para “*...mantener entretenido y actualizado (conforme a los trabajos de la banda) a los seguidores.*” Esto implica que, dentro del proceso continuo de *recualificación* de la interacción con el actor digital – en donde constantemente se monitorea la *afección* positiva o negativa que resulta –, nuestros voceros reconocen al menos una *utilidad* en la participación de dicho actor.

Entonces, ¿Cómo se impone esta predisposición que *SotD* mantiene, hacia un esquema de *afección negativa* en la asociación con actores digitales, frente al reconocimiento de su utilidad para establecer una estrategia digital?

Hallazgo #2: El reconocimiento del *virtuosismo* en el *musicar* del *rock*, frente a las nuevas formas de producir y distribuir la música.

El trabajo con la banda mostró cómo el aprendizaje de *SotD* sobre las industrias musicales fue marcado por los encuentros durante la primera encarnación de la banda, en la década de los noventa, y hemos propuesto que sus *predisposiciones hacia los actores digitales* han sido

estructuradas desde ese contexto biográfico – a pesar de reconocer el valor utilitario de trabajar con dichos actores. Para entender este hallazgo, es necesario reconocer los valores que fundamentan el proceso de *recualificación* durante el encuentro con ellos.

El testimonio de los voceros Dan y Alekz, así como las conversaciones con múltiples músicos y oyentes del *rock*, muestran que existen *prejuicios* en contra de la manipulación digital del sonido, cuyas raíces se encuentran en la misma cultura del *rock*.

Las narrativas sobre el *perfeccionismo* de la actuación y del *virtuosismo* como competencia primordial, son algunos de los valores de los que han hablado autores como Weinstein (2000) y Walser (1993), aun antes de ser testimonio de nuestros voceros. El estudio que estos autores hacen de bandas como Van Halen, o músicos como Yngwie Malmsteen o Jimmy Hendrix, revela el valor de la actuación, y el peso que el *virtuosismo* tiene para legitimar al músico frente a un público de aficionados. Conforme aparecen *actores digitales* que inciden en este discurso, aparece el fenómeno de resistencia a ellos.

Estos esquemas de *valor* en las producciones musicales han creado las condiciones de los encuentros *negativos* – los procesos de *afección* negativa, que *disuelve* la asociación – entre *Sun of these Days* y otros actores digitales en estos nuevos *ensamblajes*. Este es un proceso de *recualificación* de los actores digitales, donde su presencia es sometida constantemente a escrutinio y oposición²¹.

Recordemos testimonios de Alekz que exponen esta valoración sobre el rol de la “perfección” en la actuación, y la minimización del peso de la tecnología en la actuación musical. Se crea una narrativa sobre la habilidad musical en la actuación, frente a la modificación digital posterior del audio, que hemos denominado el valor del *virtuosismo*.

Esto explica por qué los voceros reconocen la utilidad de nuevos actores digitales mientras, al mismo tiempo, aparentan una resistencia a su centralidad en el *musicar* contemporáneo:

²¹ Un ejemplo de esta resistencia aparece en el siguiente fragmento del discurso de Dan, mientras habla de su trabajo musical y del estilo de *rock* que toca en *SotD*. La manipulación digital del audio no es pensada como “necesaria” para lograr el sonido deseado por el grupo: “...he estado en proyectos donde nunca se ha requerido, digamos, ‘rebuscar’ mucho las producciones... adentrarse tanto en la postproducción, ¿no? Más que nada siempre he formado parte de proyectos que donde el proceso creativo no te requiere de la tecnología. Por fortuna, creo yo, siempre he participado en proyectos donde la dinámica de la posición está... la vieja escuela del garage, la vieja escuela del jam session.”

han relegado a nuestros actores digitales a un rol de *apoyo*, un accesorio al *musicar*. Cuando el *musicar* se extiende fuera de la actuación sobre el escenario, la *legitimidad* del músico puede estar en riesgo, se expone al mismo proceso de recualificación al que se someten el resto de los componentes de nuestro proceso complejo de ensamblaje.

Esto muestra la importancia del *reconocimiento* que los oyentes tienen sobre los músicos, y la emergencia de nuevos actores/músicos con la tecnología digital. No todo aficionado hace una distinción entre el músico que toca un instrumento y el músico que genera sonido a través de un programa digital – cuando describen la actuación de un DJ, emplean expresiones como “*toca chido*”, mientras algunos músicos argumentan que estos actores no “*tocan*”, sino “*reproducen*” lo que otros músicos tocan.

Cuando Dan reconoce el valor de la tecnología digital, tiende a favorecer el proceso de consumo, no el de producción – se mencionó su preferencia por el proceso creativo del “*garaje*”, la cualificación del actor digital en la producción musical es *negativa*. Sin embargo, él mismo ha reconocido la importancia de procesos de consumo y descubrimiento musical digital.

Esta cualificación de valor – positivo en el consumo y distribución, con gran resistencia a la producción musical – en la participación de los actores digitales en el *musicar*, permite formular una tercera premisa, una tercera conclusión, una composición final para cerrar nuestro primer movimiento: los actores digitales, en la escena del *rock* de Tijuana a la que pertenece *Sun of these Days*, actúan como *intermediarios*.

Hallazgo #3: *Intermediación* y los procesos de *extensión* de los centros de producción musical.

Si bien, no ha cambiado enteramente la industria musical, la estructura de las *escenas* de la industria musical han demostrado los indicios de una reconfiguración emergente. Cuando los aparatos de grabación de audio con buena calidad se vuelven accesibles *fuera* de los confines de los grandes estudios, emergen nuevos actores en el *musicar*: el usuario de distintas aplicaciones, con las competencias digitales de producción audiovisual, encuentra trabajo fuera de las casas productoras. Proyectos como el estudio pequeño de ‘El Topo Records’

ofrecen espacios fuera de las ciudades que históricamente soportan a las compañías de producción y distribución, en las que antes se concentraban estas actividades – con distintos grados de relación a dichas compañías.

Así, se puede crear la expectativa de una “reconfiguración” del ensamblaje musical contemporáneo (ver anexo 5). Sin embargo, el caso de *SotD* subvierte estas expectativas, pues la actividad que observamos con y desde los actores digitales demuestra un deseo de *reproducir* las lógicas de los ensamblajes análogos: grabar un disco, para que los usuarios los consuman offline, y para compartir el material a través de los MMC como las radio-difusoras tradicionales.

Mayor evidencia de la valoración que hacen SotD sobre las competencias de producción y las propiedades previamente establecidas por la industria musical centralizada, la encontramos en el valor que la banda deposita sobre los bienes económicos tradicionales, concretamente, sobre el *disco*. Un argumento que expone Alekz sobre la importancia de poder grabar los discos, es que no todos los oyentes tienen el mismo acceso a la tecnología de consumo en línea, o prefieren el consumo “offline” por motivos económicos²².

Esto resulta en una interpretación *intermediaria* de los actores digitales, como nuevos partícipes en un proceso que ya se conoce, en el que ya se trabaja. Si bien no es posible argumentar una profunda transformación de las prácticas del *musicar*, por ejemplo, cuando Alekz asegura que las nuevas formas de consumo por “playlists”, o recomendaciones de *Spotify*, no son más que las nuevas formas de hacer las mezclas de canciones que en su juventud se realizaban en casetes de canciones mixtas que grababan por sí mismos, lo que se puede argumentar es el incremento de espacios y formas de realizar dicha actividad.

Como resultado, donde no se ha encontrado evidencia de *innovación de fondo*, lo que aparece frente a nosotros es una *adaptación de forma*, tras la emergencia de nuevos intermediarios,

²²El argumento que emplea Alekz es a la vez una condena del consumo en línea, y una exposición de las virtudes de los bienes materiales tradicionales. En sus propias palabras: “*Si es importante, porque... todavía, mucha gente - al menos nuestros seguidores - nos dicen ‘No!... venía escuchando tal canción de ustedes, pero ya se me acabaron los datos’. Entonces, sabes qué, puedes ir a tu casa y tienes tu disco y puedes seguir escuchándolo. Por eso es importante. No todos tenemos, este... la capacidad económica en nuestros domicilios como para tener internet las 24 horas. Entonces yo creo que sí es importante y creo que debemos de educar de nuevo al consumidor a que vaya a las tiendas a comprar los discos.*”

que resultan en una extensión de los circuitos de la industria musical, y *una posible reconfiguración* de sus caminos, de sus procesos de asociación. Esta es una muestra de las propiedades *rizomáticas*, no lineales, de la configuración de los ensamblajes, y una muestra de la pertinencia de la participación de los nuevos actores, de las nuevas instancias de la industria tradicional.

La emergencia de actores como el Topo Records – estudios independientes, locales – presenta oportunidades alternas para bandas como *Sun of these Days*, para participar dentro de la industria, actuando como *extensión* del sistema establecido a nuevos centros, y así, nos permite hablar de una *redistribución* del poder en las industrias musicales. Las actividades de difusión y promoción – antes dominadas por los recursos de las empresas mayores – son también apropiadas por los músicos, conforme establecen vínculos independientes con medios de comunicación y posibles oyentes.

En el siguiente capítulo se introduce un ensamblaje donde las relaciones entre actores humanos y no humanos van más allá de las actividades laborales, para transformar no únicamente las actividades extendidas del musicar, sino los encuentros mismos y sus procesos de afección: la escena de *house music* en la ciudad de Tijuana.

Interludio – Rock’n’Taco y los rituales del rock.

Una de las ocasiones en que se acompañó a *Sun of these Days*, fue durante el evento llamado Rock’n’Taco Fest, organizado por estudiantes de la UABC, el 16 de junio del 2018. Contando con la participación de varias bandas de la región – incluyendo un grupo con trayectoria de tres décadas, *Armagedón* –, este encuentro fue una valiosa oportunidad para que el grupo estableciera una relación con una nueva audiencia.

El festival se organizó alrededor de la explanada del Centro Cultural de Tijuana (CECUT), un espacio suficientemente amplio para una multitud de puestos con comida – taquerías, conforme al tema de la noche – así como para montar dos espacios de actuación musical en vivo; uno más pequeño, al fondo de los puestos de comida, y uno principal – un escenario elevado, con sistema de luces y cortina de fondo. La participación en el escenario principal, y el lugar que ocupó la banda en el orden de la noche (penúltima presentación, solamente seguidos por *Armagedón*) funcionan como componentes que indican el posicionamiento de *SotD*. La ubicación del escenario frente a una de las calles más transitadas de la ciudad – avenida Paseo de los Héroes en la zona Río de Tijuana –, es otro indicador del valor de la presentación, pues los grupos que participaron en este espacio fueron expuestos no solamente a los asistentes al festival, sino a los asistentes a las otras instalaciones del centro cultural, así como a un número de sujetos que transitan por la avenida para tomar parte en alguna de las actividades de la Zona Río – cines, plazas comerciales, bares, restaurantes, entre otras posibilidades.

En uno de los puestos del evento, Carlos y el equipo del Topo Records se dedicó a grabar entrevistas con las bandas que se presentaron en el festival, para compartirlas posteriormente en sus redes sociales, intentando a través de esta estrategia incrementar la visibilidad de las bandas, y del estudio mismo.

Durante el recorrido entre los puestos, fue posible identificar a varios oyentes que asisten frecuentemente a los eventos de *rock* y *metal* en el centro de la ciudad, y además identificar la presencia de un considerable número de asistentes casuales, atraídos más por la oferta de comida que por las presentaciones musicales de la velada. Para la mayoría de las bandas, los asistentes alrededor del escenario eran menores en número que los clientes de los puestos de

tacos, sin embargo la energía entre los músicos y los oyentes fue predominantemente positiva.

Cuando *Sun of these Days* tomó el escenario, se tuvo la oportunidad de participar en los familiares rituales del *musicar* del *rock*: Los oyentes contribuyen al *musicar* con gestos y gritos – se pudo incluso participar en el coreo de algunos versos aprendidos durante el estudio –, incluyendo las prácticas de “baile” como el *headbanging* y el *slam*, y la inconfundible presencia del *signo de cuernos* que señala la identificación y participación del público. También se registró la participación de un actor no humano específico dentro de los movimientos y actividades rituales del concierto: los celulares elevados al aire para grabar y compartir la actuación de la banda en diversas RSSO.

Durante el tiempo de participación en la escena, varios aficionados – y los voceros mismos de la banda – mencionaron un grado de inconformidad con la presencia de dichos actores, considerándolos como detractores de la experiencia del *musicar*, sin embargo durante estos momentos de disfrute colectivo, su presencia solamente causó incomodidad tangible cuando obstruía directamente la línea de vista hacia el *performance*.

Al finalizar su actuación, la banda invitó al público asistente a seguir las redes digitales de *Sun of these Days* – prueba de que los músicos reconocen un valor en trabajar *con* y *desde* las RSSO – y a regresar, para acompañarlos en sus siguientes presentaciones. Antes de abandonar el escenario, la banda es capturada en fotos, con los aficionados como fondo. Este conjunto de detalles observables fueron considerados como indicadores de la propiedad de *Reconocimiento*, un resultado de la serie de procesos de recualificación descritas como parte del ritual del *rock* – en cualquier momento, la ausencia de respuesta codificada desde el ritual establecido, pudo indicar un encuentro negativo, y señalar la posible disolución del ensamblaje de esta escena. Sin embargo, el registro realizado en esta ocasión demostraba una serie de afecciones positivas resultantes de las diferentes prácticas del *musicar* del *rock*.

Una vez que descienden los voceros de la plataforma, se tuvo la oportunidad de felicitar a Alekz e iniciar una conversación sobre la presentación. Se habló del grado de participación de los oyentes esa tarde, y del sentimiento de la banda en esta ocasión, pero la conversación fue cortada por irrupciones de aficionados – cerveza en mano, sin la paciencia para esperar

antes de felicitar al músico por su actuación – que imposibilitaron una discusión extensa en el momento. Esta relación del aficionado hacia la banda es otro indicador de *reconocimiento* y su importancia.

Cuando se aprecia el conjunto de actores e interacciones, así como las propiedades que resultan en estas relaciones, se comienza a reensamblar un *musicar* con patrones tendientes a la estabilidad del grupo. El rol que desarrollan los actores digitales observados – los aparatos móviles y las RSSO mencionadas por la banda – es predominantemente un rol de *intermediación*, contribuyendo a la reproducción del valor que se reconoce en *SotD*.

Las cámaras de los dispositivos móviles apuntan al escenario, no aparece el oyente, sino se exalta a la banda; las RSSO representan nuevas formas de distribución y difusión de contenido, incrementando la posibilidad de ser visto sin el apoyo de compañías disqueras; ahora, con la emergencia de estudios como El Topo Records, el número de grupos que tienen oportunidad de grabar su material con mayor calidad – cuestión obligatoria para aparecer en plataformas como Spotify – va en aumento. Y así, aun cuando los actores digitales no transforman de fondo las prácticas del *musicar* de esta escena de *rock*, su presencia promete una construcción de nuevas avenidas para entretejer las redes,

CAP. III. GIRLS ALL AROUND (SEGUNDO MOVIMIENTO) – HOUSE MUSIC Y EL ENSAMBLAJE DE REDES.

3.1 Introducción

Tras observar un agrupamiento en donde la participación de los actores digitales tiende a reforzar relaciones de poder previamente establecidas mientras crean nuevas avenidas para participar dentro de estas estructuras, gracias a la emergencia de nuevos actores que extienden el espacio que estas estructuras ocupan, el segundo de nuestros movimientos, el segundo caso aborda un tipo de agrupamiento cuya relación con los actores digitales posibilita su misma existencia: los colectivos de música electrónica. Después de conversar con integrantes de los colectivos de *24/se7en*, *Versatile*, y *Girls All Around* (GAA), así como conversar con DJ individuales de residencia y de circuitos de festivales, se decidió trabajar con dos voceras principales, que representan varias de estas esferas del musicar electrónico: Karla, conocida profesionalmente como DJ LeFaux, y Fernanda, la DJ Curlzwar, de *Girls All Around*.

El estudio del *musicar* y del ensamblaje de la música electrónica (específicamente de los circuitos del *house* y *techno*, dos escenas predominantes en Tijuana) recupera la estructura implementada en el capítulo anterior, donde se estudió el agrupamiento de la escena del *rock* y de *Sun of these Days*. En el primer apartado se estudia la historia de las dos voceras del colectivo de GAA, LeFaux y Curlzwar, así como los elementos generales de los que se compone su *musicar*. En el segundo apartado, se presentan los distintos actores – humanos y no humanos – que participan en su *musicar*, así como los *actores no humanos digitales*, divididos en instrumentos y plataformas, y una subdivisión de ésta última en dos: plataformas de distribución y consumo especializadas en música, y las RSSO, en las que el contenido transmedial transita como parte de las publicaciones a través de las cuales los sujetos interactúan y mantienen sus asociaciones (o las pierden). En un tercer apartado, se estudian los procesos, las competencias y las propiedades que resultan de la emergencia de los actores identificados en el segundo apartado, para al final, reensamblar los componentes en un agrupamiento complejo del musicar de las escenas *electrónicas* locales.

En un alto contraste con el ejemplo del *rock*, en la observación de la escena del *House* se encuentra una tecnología que facilita la entrada de nuevos actores a la escena musical – el

músico digital –, y las cuestiones de propiedades emergentes se replantea, nuevamente se habla de prolongar la actuación fuera del espacio de encuentro físico, y de esta forma, se apuesta al mayor compromiso entre oyente y músico, incrementando la afección positiva del oyente, y aumentando su disposición hacia la participación.

A través de los testimonios de las *voceras*, y de la observación de sus interacciones *con y desde* los *actores digitales* (así como las conversaciones e interacciones con otros actores de esta escena) se explican los procesos de asociación de este ensamblaje fluido de integrantes individuales y de colectivos musicales. De esta forma *emergen propiedades de participación y extensión del encuentro* que aumenta el sentimiento de participación del oyente con el *musicar* del colectivo, de esta forma, impulsando los proyectos profesionales de los ensambles del *musicar* del *House* local.

3.2 *Girls All Around* y el *musicar* del *Techno* en Tijuana.

Antes de analizar a los actores y procesos involucrados en la composición del ensamblaje del *techno* y *house music*, se aborda la narrativa de la conformación del colectivo de *Girls All Around*, y de dos de sus seis integrantes, quienes actúan como *voceras* del colectivo y de la escena musical estudiada: Karla Ceja, conocida como DJ LeFaux, y Fernanda Guerra, la DJ Curlzwar. Expondremos los motivos por los que aparecen como *voceras* principales, así como conoceremos la forma en que cada una se acerca a los escenarios del *musicar* de la música *electrónica*.

Estos procesos de acercamiento son los primeros datos que indican un sentido del *messing around* para llegar a un *geek out*, y ofrecen un panorama general de cómo los distintos actores emergen y se van asociando a dichos escenarios. Enseguida, se abordan las prácticas del *musicar* que predominan en este género musical, específicamente desde el colectivo de nuestras *voceras*, para reconocer los indicios del valor y la cualificación que serán de nuestro interés al evaluar la presencia de los *actores digitales*, y explicar la reconfiguración de la escena local.

3.2.1 Recuento de GAA: historia de la conformación del colectivo.

El colectivo seleccionado como punto de entrada al ensamblaje de redes del *House* de Tijuana fue *Girls All Around*, un grupo de seis mujeres que tocan música electrónica: las DJ Luisa, Curlzwar, Claudia, Paulina, Lana, y LeFaux, una de las fundadoras. LeFaux cuenta que ella, Lana, y una DJ que ahora reside en San Diego, Devoshka, fueron las tres integrantes originales en el 2011, pero en el 2018 las DJ activas son las seis antes mencionadas, posicionando a LeFaux como la única miembro original en el colectivo, y la de mayor antigüedad. Por contraste, las DJ Claudia y Curlzwar fueron las de más reciente incorporación a las filas de *Girls*, siendo Curlzwar la más joven entre ellas. Como resultado de este registro, las voceras LeFaux y Curlzwar nos permiten la entrada a los dos extremos de acercamiento al colectivo, desde su origen hasta su conformación actual (ver anexo 6).

Karla Ceja, conocida en la escena de música electrónica *House* como DJ LeFaux, es una muchacha de 29 años, originaria de la ciudad de Tijuana, y fue una de las artistas que fundó *Girls All Around* en el 2011. LeFaux creció en una familia de artistas, pero pocos músicos: “*En mi familia no hay músicos. Hay artistas, deportistas, pintores, o hay escritores, pero musicalmente, nada más tengo una prima que toca el piano, pero así de que ‘agarré el piano porque estaba ahí’, no*”. No obstante, la música siempre tuvo una presencia importante durante sus años formativos. El ambiente sonoro familiar contaba con la presencia de artistas mexicanos reconocidos, LeFaux recuenta el gusto que sus familiares mayores tenían por artistas como Pedro Infante y Luis Miguel, que diario habitaban su entorno. Con el tiempo, la influencia de sus hermanos mayores la expuso a otros estilos – de su hermana mayor, obtuvo influencias de música popular como George Michael, mientras su hermano mayor la expuso a producciones como *Fatboy Slim* y *Metallica*. Entre todas estas composiciones, LeFaux construía una base de lo que se convertiría en el estilo de sus presentaciones, pero la mayor influencia musical no la obtuvo del entorno musical familiar, sino a los doce o trece años, cuando comenzó a escuchar música electrónica por la exposición a los medios.

Fernanda Guerra, DJ Curlzwar, es una de las más reciente integrantes al colectivo de *Girls All Around* (seguida únicamente por la DJ Claudia Quintero), iniciando a principios del 2018, y además, es la integrante más joven a sus dieciocho años. En el caso de Curlzwar, sí hay una influencia de un músico en la familia, y el repertorio musical familiar tiene mayor grado de

enfoque en un estilo: la música electrónica. Aunque afirma que de pequeña, escuchaba una variedad de artistas de música popular tanto en inglés como en español, la música electrónica siempre estuvo presente en el hogar. Su relación familiar con el DJ Iván Guerra, su participación activa en dos colectivos, y su edad, todos fueron factores decisivos en el trabajar con ella para este proyecto. Desde chica Curlzwar fue expuesta a la música electrónica, y comenzó a seguir los pasos de su padre. Aunque hace quedar claro que no fue obligatorio para ella escuchar este género musical, ni ser orientada hacia la estación de DJ como posible carrera, la influencia familiar es natural e innegable:

“Tenía como 12 años más o menos, y me acuerdo que yo fui con mi papá. Mi papá nunca me obligó ni a que me gustara lo mismo que a él ni nada, me acuerdo que un día yo decidí que quería aprender a mezclar igual, y fui con él y le dije ‘¿me explicas como se hace?’, y ya pues conectó todos los aparatos... y me explicó una sola vez. Y me dijo que a la primera le agarré, o sea, obviamente es con práctica para poder como emparejar las canciones y eso parece que, a la primera le agarré... En mi casa me ponía a practicar, ahí con mi ruidajo todo el día <risa>.”

Además de la influencia familiar, los primeros acercamientos a la música *house* y *techno* de Curlzwar se dieron desde el baile. Curlzwar ejemplifica cómo el ‘movimiento’ y el *baile* son indispensables en la cultura del *house*, como parte del *sentido de la actuación*. Comentó en entrevista: “Antes subía muchos videos bailando, te había comentado que me gusta bailar. El género que yo bailaba, se llamaba ‘*hiddenshapes*’ está también en el rollo electrónico y se usaba mucho en el *house*. Antes subía muchos, muchos videos, y también empezaron a subir mucha gente que bailaba ese mismo rollo.” Esto representa un nuevo proceso de aprendizaje que nace del gusto como aficionado, del *messing around* con otros en las RSSO compartiendo videos, que poco a poco lleva a nuestra entrevistada a participación más *activa*, propia de lo que Ito ha descrito como *geeking out* (2010).

Se propone que el inicio de Curlzwar como bailarina, así como la oportunidad de aprendizaje y práctica debido al acceso familiar a los aparatos con los que se hace este tipo de discurso sonoro, son parte importante de la facilidad y confianza con la que la DJ se maneja en el escenario, y rinden testimonio de la existencia de otros actores no humanos – el baile, el contexto familiar – que están presentes en la relación entre actores humanos y no humanos digitales.

Girls All Around tiene como escena musical el Estado de Baja California, no solamente la ciudad de Tijuana, pues las DJ son locales en casi todo el estado, con Luisa trabajando en Mexicali, Paulina representando a Tecate, y Claudia, Curlzwar, Lana y LeFaux basadas desde Tijuana. Como consecuencia, pese a ser un colectivo representado en todo el Estado, el principal escenario de GAA es el circuito de *house music* de Tijuana. Además, el colectivo de Girls está incrementando su presencia en otros escenarios del país, como nos lo comentó una de sus seguidoras, Mikki:

“A LeFaux ya la están invitando a Guadalajara, al DF, a varios. ¿Por qué? Porque ya está dando ruido de que toca chido, quieren llevarla y que la conozcan en otros lugares, ¿no?... Hasta cierto punto me genera un poco de orgullo decir, órale, qué chido que las morras en la escena se les este dando más relevancia y se les esté dando más exposición, más allá que... siempre en la música, si eres morra y no cantas, es como... no tienes tela que cortar, ¿no? Esta bien loco que una banda te acepte y seas bajista, seas baterista, esta raro. Ahorita se está viendo más, y me gusta, porque se está volviendo también una escena de mujeres.”

Como lo revela el testimonio de aficionados, *Girls All Around* es un colectivo importante también por su rol como ‘parte aguas’ en los escenarios tradicionalmente masculinos de la industria musical electrónica, específicamente de los colectivos de DJ. LeFaux y su grupo fueron factores decisivos en la introducción de integrantes como Claudia, quien dio el paso de ser aficionada a ser DJ gracias al apoyo del colectivo. A continuación, se revisa brevemente la conformación de los espacios y rituales que conforman la escena del *musicar*, un ensamblaje del *house music* en Tijuana.

3.2.2 La escena musical de *Girls All Around*.

En Tijuana se cuenta con una variedad de lugares *fijos*, de distintos tamaños, en donde se reúnen regularmente jóvenes y adultos a interactuar y disfrutar de horas de baile y diversión: Budda Bar, Route 69, Deck 22, Esquivel, La Mi-ja y el Patio de la Mezcalera, y el Wherehouse, son algunos de los principales hogares de esta escena. Contar con espacios dedicados a la presentación del *musicar* de *house music*, obliga al observador a reconocer la composición material de estos lugares, ya que se han acondicionado para cumplir con las

necesidades de los encuentros que generan *afecciones positivas* entre sus asistentes. Como punto de partida, se trabajó con los músicos en algunos de los espacios con *performance* habituales, como son La Mezcalera, Deck 22, y Esquivel. La existencia de estos espacios fijos crea una forma de trabajo particular a la música *house* y *techno*, que no aparece en los *musicares* del *rock*, del *metal* o del *punk*: las *residencias*.

Curlzwar nos explicó la *residencia* como una forma de trabajo *estable* para el músico, con fechas y horarios determinados, ofrece certeza en cuanto a las oportunidades para participar en la actuación de la escena. Si bien, ella no tuvo *residencia* durante el tiempo del proyecto, LeFaux inició el año del 2018 con una *residencia* al lado de Martyn Rocha, del colectivo *Mindscapes*, en el *Wherehouse*.

Junto a las *residencias*, hay noches de presentaciones fijas para los colectivos en algunos bares, que actúan como residencias *de facto*, como lo es el evento de *Mucha Muchacha Nights* en el Esquivel, en donde una o más de las chicas de GAA se presenta cada miércoles – en este sentido, se puede interpretar como una “residencia” por parte del colectivo, y una rotación de integrantes activas que ahí se presentan. Las integrantes de GAA también aprovecharon oportunidades relativamente regulares, como las presentaciones en la terraza del *Deck 22* los domingos, no se trata de una *residencia*, simplemente de una situación frecuente.

En repetidas ocasiones se ha mencionado que *Girls All Around* es un colectivo, incluso cuando se habla de la diferencia entre una residencia para un DJ o la rotación de activos en una residencia del colectivo. A diferencia de los escenarios del *rock*, *punk* o *metal*, en los circuitos de electrónica se emplea el término “colectivos” de DJ, y no de agrupamientos en forma de “bandas”. Las voceras de *Girls All Around* explican el significado del colectivo, la diferencia con una banda, a partir del elemento de trabajo como individuos, cada uno con personalidad o *identidad* propia, que se agrupan en forma de apoyo y solidaridad. Lo consideran una expresión distinta a la de una banda, donde la identidad del individuo se subordina a la identidad del agrupamiento. Curlzwar ofreció la siguiente explicación:

“Bueno, todo depende de la gente, de cómo sea la gente que está en el colectivo, pero realmente... implica, para mí, a lo que yo veo, pues más que nada como unión entre los del colectivo, que nos apoyemos unas a otras, que

nos ayudemos, que nos jalemos, si yo consigo una tocada y puedo invitar a alguien, pues dar prioridad a ellas.”

Se rechaza la idea de que la *pertenencia* al colectivo implica ‘exclusividad’ en el trabajo. A diferencia de las bandas – el bajista de una banda no podría trabajar sin el resto de los integrantes, aunque el equivalente podría tratarse de tocar en distintas bandas –, un DJ puede aparecer en un evento por sí mismo, sin el resto de los integrantes, tocar en un “*showcase*” o evento compartido con integrantes de otros colectivos, o trabajar exclusivamente con los otros miembros de su agrupamiento. Así, un DJ puede contar con una *residencia* sin que el *colectivo* cuente con un contrato para tocar en el mismo espacio. Esto incrementa la complejidad de actores de los que se conforma la escena.

Durante el tiempo de interacción con Curlzwar, y tras la observación de sus publicaciones en línea, se aprendió que también es integrante del colectivo *Versatile*, y se mantiene activa en ambos grupos, presentándose bajo la marca de cada uno respectivamente, dependiendo de la organización de cada evento. La complicada relación entre colectivos y sus integrantes podría causar dificultades, por cuestiones de pertenencia exclusiva o competencia por ocupar los pocos espacios disponibles para *musicar*. Pero los integrantes de todos los colectivos manifiestan que no es el caso, y sus acciones de apoyo mutuo parecen respaldar su discurso.

Por su parte, se ha mencionado la colaboración de LeFaux con el DJ Martyn Rocha, de *Mindscapes* – casa productora y organizadora de eventos – con quien compartía residencia en el bar Wherehouse, en la Zona Río de la ciudad. Martyn incluso ha colaborado con LeFaux en la organización de algunos eventos. Estas colaboraciones son una de las actividades más importantes del trabajo del músico contemporáneo, pues estos ensamblajes les permiten acceder a más recursos económicos, simbólicos y de otro tipo.

De esta forma – con DJ individuales que pueden o no contar con residencias en un espacio de actuación, y que pertenecen de forma no exclusiva a uno o más *colectivos* – se reconoce que la escena del *musicar* de la música electrónica es uno de los ensamblajes más complejos de la ciudad de Tijuana.

Además, la ciudad ofrece oportunidades para participar en actuaciones mayores, se presentan festivales que ofrecen *house music* como uno de sus principales atractivos, el caso del

Fronterizofest y el *Darkwoods Festival* en el Estadio Caliente; así como la presentación en eventos de dimensiones íntimas, ya sea en aperturas de negocios, o eventos privados para los que se contratan DJ que cuentan con equipo propio, o DJ que han logrado un alto grado de *reconocimiento*, nombres que, conforme al testimonio de los entrevistados, tienen peso dentro de la escena electrónica, como *Behrouz*, *Pete Tong*, *Guy Gerber* y *Claptone*. Este crecimiento, incluso, le ha brindado el criterio para *reconocer* oportunidades; LeFaux comenta sobre ocasiones en las que trabajar sin un pago monetario no significa “regalar el trabajo”. Apunta a su participación en el escenario de música electrónica que formó parte del *Fronterizo Fest* del 2018 como ejemplo de esta realidad:

“Es como en el fronterizo no me pagaron. Me dieron seis entradas, pero yo dije no hay pedo, porque estar en ese lugar me servía a mí. Y sí me sirvió mucho, hablé con el dueño, hubo gente que no me había visto, subieron fotos, a mí me sirvió mucho porque aparte ya puedo decir ‘estuve en un festival que tocaron estos DJ’, y me sirve como para mi currículum.”

Para artistas como las integrantes de *Girls All Around* – u otros colectivos como *24se7en* o *versatile* – la participación en estos eventos, al lado de figuras establecidas, puede representar un valor más allá de la *remuneración*, tal como lo expresa LeFaux en la cita anterior. Sin embargo, frecuentemente los músicos independientes enfrentan el argumento de “*beneficio de promoción*” por parte de los dueños de los bares: en lugar de una remuneración por el trabajo, se debe conformar con esta recompensa. Este es un problema compartido a través de varias escenas musicales, no únicamente en la música electrónica.

De esta forma se han trazado los espacios del *musicar*, mucho más definidos y estables que en otras escenas, y las formas de participar dentro de ellos. Otro elemento indispensable para la práctica del *musicar* es el estilo de composición y actuación que da sentido al agrupamiento. En cuanto a las piezas, el discurso musical predominante es uno de “mezclas” extendidas – la duración de un “set” o mezcla de piezas tiene una duración de entre una y dos horas, el tiempo que el DJ tuviera sobre el escenario – que parecen formar un flujo auditivo continuo (no significa una pieza, sino un montaje de piezas en un flujo).

En su actuación musical, los DJ intentan empatar la *salida* y *entrada* de piezas, respectivamente, empleando mezcladoras digitales que llevan la cuenta de los ritmos a los

que se toca cada pieza, jugando con ellos, así como manipulando distintos elementos musicales (tonalidad, volumen) con los que crean un efecto sonoro distintivo – su “*flow*”; este flujo puede contar con distintas *instancias repetitivas* que producen un efecto sonoro de prolongación – normalmente los ritmos de una o varias piezas. Durante horas, los ritmos pueden parecer *uno solo*, mientras distintas melodías electrónicas aparecen sobre esta base rítmica, en un fluir constante, una tras otra, sobre esa sección de tiempos empatados. No hay “instrumentos” en el sentido clásico de los estudios musicales, pues aquí las piezas se *reproducen* (aunque existen subgéneros del *house* con elementos de música en vivo, ya sea canto o algún instrumento que complementa la reproducción digital) y una mezcladora en la que dichas piezas se unen, *saliendo* una toda vez que *entra* otra, sin que el flujo auditivo se fragmente, creando el *musicar* de la experiencia auditiva.

En lugar de composición musical, la música *house* es un conjunto de arreglos y mezclas, de piezas compuestas por otros autores, que al unirse en una sola pista crean una nueva experiencia auditiva. Entre los géneros con los que se nutre la escena observada, se emplean frecuentemente el *disco*, el *r&b*, y el *hiphop*, sin embargo, cada DJ tiene la libertad de crear sus propios ensamblajes de piezas, limitado únicamente por su capacidad, el acceso que tiene a los materiales, y por supuesto, los lineamientos que proporciona el lugar en el que se realiza la actuación: existen bares “mainstream”, en donde asisten oyentes no especializados y por lo tanto, se requiere un repertorio más fácil de reconocer, conforme al testimonio de algunos de los DJ entrevistados, y en el otro extremo, existen espacios “underground” o alternativos, con mayor libertad de experimentar. La otra limitante a las composiciones del flujo auditivo es la cuestión de los gustos del mismo DJ que realizará el *performance*.

No obstante de estas diferencias en estilos performativos, la música *house* tiene generalmente la finalidad de hacer bailar a los asistentes, y el rol del DJ va más allá de la mezcla adecuada de las piezas musicales: como un conductor de orquesta, sus movimientos y su relación con el público son tan importantes como su *playlist*, buscando evocar en el otro movimientos y disfrute. De esta forma, el segundo componente performativo es necesariamente el baile.

3.3 *Girls All Around* y los nuevos actores del *ensamblaje* digital del *musicar*.

Si en el apartado anterior se exponen algunos componentes materiales que conforman la base sobre la que se realiza el *musicar* del *house* – como los espacios de actuación, y el sonido de las piezas –, a continuación se describe la participación de los principales actores – humanos y no humanos – que fueron registrados en el campo, y que son relevantes para los actantes musicales en la conformación de la red del *musicar* estudiada.

Uno de los descubrimientos de interés fue cómo el espacio físico – a través de la asociación entre *tecnología* y foro de actuación – se convierte en un actor no humano, con un grado de importancia completamente distinto a los otros espacios de *musicar* de la ciudad. Las *residencias* de los DJ o colectivos no son posibles de no existir un anclaje entre el *instrumento* y el *foro*.

Otro actor importante apareció en los escenarios del *house*, y mostró que los cambios no se dan únicamente al momento de la actuación, sino al proceso entero del *musicar*: la tecnología móvil, que extiende el *musicar*, de la pista al ciberespacio. En cada una de las presentaciones de *Girls All Around*, tanto aficionados como amigos e incluso otros miembros del colectivo constantemente grababan los acontecimientos, subiendo “historias” y video a *Instagram* o *Facebook*, y compartiendo el evento con otros sujetos – ahora, los actores ausentes o *a distancia* – que se vuelven parte del cuerpo.

Algunos aficionados comparten la actividad en el momento – historias y publicaciones en *Instagram* o *Facebook* –, mientras otros emplean la capacidad de almacenamiento de los dispositivos actuales para compartir en sus cuentas posteriormente, ya sea en las plataformas mencionadas o, en otras ocasiones, videos enteros en su cuenta de plataformas como *YouTube*. Posteriormente, los mismos músicos comparten estos productos digitales, o son etiquetados en ellos, y se utilizan en distintas formas. Estos son algunos de los principales actores que se identificaron durante el proceso de observación física, como parte del *ensamblaje* musical de la escena *House* de la ciudad. A diferencia de los voceros de las escenas del *rock* con los que se trabajó, en el caso de los escenarios del *House*, no existe el mismo grado de resistencia frente a la participación del actor digital, al contrario.

A continuación, se definen los actores observados durante los *performance* del *musicar* del *House*, para ceder paso a las relaciones que se generan entre ellos, y que de esta forma configuran nuestro ensamblaje del *musicar*.

3.3.1 Actores: El oyente participante, actores no humanos y GAA.

El primer actor que complementa a las DJ de *Girls All Around* en el ensamblaje de su *musicar*, es el *oyente participante*, como consumidor y como colaborador. LeFaux misma comentó, en la noche del festejo del séptimo aniversario de *Girls All Around*, que es necesario traer invitados de afuera de la ciudad, pues de otra forma es muy difícil llenar el lugar – aunque sea en ocasiones de celebración tan importante como ésta, y muchas veces dependen unos de otros para las recomendaciones. Contar con asistencia mayor, que el lugar de la presentación esté lleno o cercano a su capacidad máxima, no tiene implicaciones únicamente económicas (aunque ésta es sin duda una consideración de peso); la mayor participación en la pista de baile genera una atmósfera contagiosa, necesaria para verdaderamente *afectar* y ser *afectado*, sentir la presencia del otro cuerpo que *vibran*²³ juntos, permitiendo la *emergencia* del cuerpo colectivo del *musicar* del *house*.

Esta construcción de un cuerpo colectivo, por supuesto, es común entre los rituales del *musicar* y a través de todas las escenas musicales de la ciudad, lo observamos en los conciertos de *Rock*, de *Metal*, de *Punk* y de *Rap*. Las implicaciones económicas y el ambiente de disfrute compartido a través del movimiento y el canto del otro asistente lo encontramos en todas las escenas observadas. La diferencia pertinente estriba en el rol que los actores no humanos digitales pueden tener en cada una de ellas.

Para una explicación inicial de los procesos de asociación en los escenarios del *House Music*, se parte de la descripción de sus mismos integrantes. Una de las oyentes participantes con quienes interactuamos más durante el seguimiento de *Girls All Around*, Miki, rinde

²³En los testimonios de los asistentes y los músicos, la expresión “vibrar” es una de las más frecuentemente empleadas para describir la afectación positiva, el contagio de la pasión por la música y el disfrute del evento. Cuando un músico presenta una mezcla que no es del agrado de los oyentes, la descripción es “no tiene buena vibra”.

testimonio sobre la percepción de asociación, denominando “hermandad” a los ensamblajes del house, y a los colectivos como encuentros positivos:

“Sí, neta si hay un pedo de hermandad, porque saben que la escena tiene que crecer. Yo lo que he escuchado es que no importa si eres de un grupo... existen muchos, está technofilia, veinticuatroiete, girls all around, city animals. Hay muchos colectivos que tienen a su propia gente que hacen música, que son Dj, pero están en el mismo trip de que se apoyan entre ellos; saben que lo que importa ahorita es crecer la escena de la música techno y electrónica en Tijuas, porque eso es lo que al final del día les va a dar a todos chamba. Porque si no fuera por ciertos exponentes de la música aquí, otros lugares no estarían intentando meter este tipo de música, empiezan a involucrar a sus compas, está chido; existe más hermandad, que competencia, eso sí está claro.”

Junto a los oyentes participantes, como lo nota aquí Miki, se encuentran los DJ independientes o de otros colectivos, que frecuentemente participan con GAA, con diferentes grados de compromiso con las integrantes individuales. Se han mencionado lazos con *Versatile* y *Mindscapes*, además de amistades con integrantes de *24se7en*. Se presta atención particular a un DJ que tiene lazos familiares con Curlzwar, y que además permite ver los cambios que surgen a partir de la incorporación de la tecnología digital a las escenas electrónicas: Iván Guerra.

DJ Iván Guerra, padre de Curlzwar, es un ejemplo de los músicos fuera del colectivo que tienen mucha influencia sobre su trabajo. Iván tiene 47 años y, aunque nació en Aguascalientes, llegó a Tijuana en noviembre de 1989, en un viaje de vacaciones a sus 18 años. Poco después, encontró trabajo en uno de los escenarios mayores de música *electrónica* de la ciudad: la Baby Rock. Comenzando como mesero, Iván se fue acercando al trabajo musical, aprendiendo desde el manejo de las luces hasta finalmente el trabajo del DJ. Y así, la visita se convirtió en permanente, y actualmente, tiene una residencia en el bar *Nink*, en Ensenada, y toca por evento en varios espacios en Rosarito y Tijuana.

Las conversaciones con Iván permitieron explorar los cambios a la escena, y definir mejor las propiedades que definen este ensamblaje en particular, frente a las propiedades inherentes a otras configuraciones, por lo que se le prestó especial atención sobre otros DJ que trabajan

con los mismos actores que GAA. En cuanto a los actores no humanos, aquí aparece la propuesta del *lugar* como *actor* y no como “foro” o *escenario*, en el *house music*.

Como resultado de la observación participante, se registra un circuito relativamente estable de escenarios en donde el musicar era de *house* y *techno*, en lugares como los mencionados *Mezcalera*, *Wherehouse*, *Deck 22*, *Esquivel*, entre otros. Para ejemplificar la construcción de estos espacios, se narra la observación del salón de ‘La Mi-ja’, en la Mezcalera. La Mi-Ja consiste de una pequeña pista de baile, colocada frente a una estación de DJ, que cuenta con dos torna-mesas y un mezclador al centro, propiedad de La Mezcalera – esta es la configuración general de las estaciones de DJ vistas durante la investigación, el equipo ya es propiedad y parte del espacio físico, y el DJ se presenta con la música que será disfrutada en el evento. Justo frente a la estación del DJ, el suelo está cubierto con una pequeña pista iluminada, de distintos colores, para bailar. La iluminación es tenue y el color del interior, paredes pintadas de rojo, junto con las lámparas cubiertas de pantallas anaranjadas (similar a las pantallas de lámparas chinas que abonan a la decoración *kitsch* del espacio), crea un ambiente íntimo (ver anexo 7). Al fondo aparecen los escalones que llevan a la puerta trasera de la Mezcalera, en donde se encuentra otro escenario del bar, el *Patio*.

Llamado el ‘Pic-Nic Patio de La Mezcalera’ o “el Patio de la Mi-ja” en varias publicaciones²⁴, este espacio se abre cuando el evento es de tamaño mediano a grande, la mayor parte del patio está al aire libre, creando un ambiente distinto al interior, y se recrea el sentimiento de un festival al aire libre, es uno de los espacios en donde se presentan frecuentemente los eventos con DJ invitados de renombre o visitantes desde otras ciudades. En este escenario se encuentra también al centro la estación de los DJ, con una estructura de iluminación (*light rig*) controlada por una consola detrás del espacio de los DJ, desde donde se maneja el juego de luces que frecuentemente acompaña la actuación en los escenarios de *house*. Lugares como *Esquivel* y *Deck 22* tienen una composición similar, y tienen espacios al aire libre, creando ambientes frescos que estimulan la participación.

²⁴El negocio cuenta con múltiples páginas en redes sociales, donde este tercer espacio de la Mezcalera es designado con diferentes nombres; en el habla cotidiano, los asistentes suelen designar el espacio como simplemente el Patio.

Se describe el *Deck 22* para ilustrar la construcción de las estaciones de los DJ. Al centro, se encuentra la mesa con los dos tornamesas y la mezcladora (marca *Pioneer*, en el caso de *Deck*) que se emplea para causar los efectos y jugar con las *entradas* y *salidas* de piezas del *setlist* – permiten la selección de pistas para entrada y salida, y realizar movimientos como el *scratch*; y una mezcladora que controla el volumen, los tiempos y los efectos sonoros de una ecualización, que en conjunto hacen las veces de “tocar un instrumento” en música tradicional. Detrás de la estación de DJ, se cuenta con una pantalla sobre la cual se proyecta video, normalmente acompañando el juego del soporte de luces – con imágenes de colores y tonos similares al juego de las luces estroboscópicas, y con un movimiento proyectado sobre el logotipo del *Deck* (no todos los espacios cuentan con la pantalla, pero casi todos cuentan con el *rig* de luces estroboscópicas, un accesorio indispensable al equipo de sonido). El juego de luces y la proyección de video se unen como un actante visual, que incrementa la fuerza de agenciamiento positivo que se ejerce junto con los asistentes y la música, actuando así como *mediador* de la experiencia (ver anexo 8).

Empero, donde un actor incrementa su importancia, otros se ven disminuidos. El componente que *pierde* fuerza es la tienda de discos para DJ. Iván habla sobre estas tiendas especializadas para el trabajo de DJ, en donde se podían escuchar los vinilos durante horas antes de comprarlos:

“había dos tiendas de vinilos, pero era para DJ. El vinilo de DJ traía una canción por un lado, y otra por el otro, diferente remix. Era nomás una canción. Y así es como se manejaban los vinilos de DJ... y lo suave era de que llegabas a la tienda y podías escuchar el vinilo, para poderlo comprar. Si te gustaba lo comprabas, si no lo dejabas ahí, y te pasabas tres o cuatro horas escuchando vinilos, y a lo mejor escuchabas 40 o 50 vinilos, y agarrabas 10 nada más. Sí. Sí. En las otras, normal, lo abrías te lo llevabas. En la tienda de DJ había unos cubículos con torna-mesas y audífonos, entonces tu llegabas a ese cubículo, agarrabas uno y te llevabas tu paquete de discos que ibas a escuchar, y empezabas a escuchar; y apartabas lo que te llevabas, y lo que no, ya lo regresabas. Era una emoción ir a comprar música antes porque te ibas a aventar tres o cuatro horas en la tienda, pero llegabas emocionado porque ibas a ver qué salió nuevo. Ahora ya es más fácil porque ahora en internet, te metes a páginas, escuchas ahí y bajas, a veces compras y a veces bajas ahí gratis.”

Esta práctica de transportarse al espacio en donde se podía escuchar la música, buscar los posibles *empates* y planear una lista de reproducción, era el equivalente al *ensayo* para los DJ de la generación de Iván, que no podían tener acceso al equipo salvo en el bar, por los costos y el tamaño de los aparatos. Y aunque este proceso de *ensayo* aun existe, – las DJ como Curlzwar y LeFaux constantemente buscan las *melodías* y *ritmos* que pueden unirse en un discurso sonoro – hoy es más fácil realizar dicha tarea en espacios virtuales, como *YouTube* o *Spotify*, o en espacios de contenido más especializado, como *Mixcloud*. Esto no significa que desaparezcan los “viejos” actores, como seres en peligro de extinción – incluso, LeFaux habló de su interés por tocar con vinilos como parte de su proyecto personal de crecimiento – sino la emergencia de nuevos componentes que transforman el ensamblaje.

Así, se han identificado algunos de los principales *actantes humanos y no humanos* involucrados en la articulación de estos agrupamientos. Empero, el estudio del espacio del musical debe extenderse al siguiente apartado, en donde la tecnología necesaria para *musical* – esos tornamesas y mezcladores digitales – constituye nuestro nuevo actor digital especializado.

3.3.2 GAA, el actor digital especializado y las RSSO.

Al hablar de los actores digitales, se ha propuesto una división entre los instrumentos y las plataformas digitales, y en el estudio de la música electrónica, esta división tiene profundas repercusiones. Primero, se mencionan los aparatos digitales que hacen las veces de instrumentos, para luego explicar cómo la presencia de ellos en los espacios físicos de la actuación musical ha transformado a la sala de concierto en un actor musical (y no solamente un *foro* para la actuación).

En cuanto a la actuación musical y el avance tecnológico, Iván rinde testimonio sobre la evolución de los instrumentos musicales del DJ, explicando cómo en otro momento era más limitado el rango de efectos que el equipo proporcionaba:

“Comenzaban a salir mezcladores con ecualizador paramétrico en cada canal, en los ochenta, el mixer no tenía el ecualizador de cada canal. A finales de los ochenta empezaron a salir los mezcladores con ecualizador paramétrico. Si la canción está muy bajita la ganancia, para que le subieras,

tenía su ecualizador entonces si estaba muy bajita la rola tu podías ecualizar. Y no había máquinas de efectos como ahorita. Hacías el ‘scratch’, o hacías dobles -que tenías la misma canción, el mismo tema en cada torna-mesas, y te ponías a jugar con las rolas-, pero eso lo hacías de vez en cuando, como show, no siempre.”

Se ha expuesto que los programas para editar audio (al menos programas que contienen las funciones básicas) se encuentran ahora en muchos de los ordenadores individuales, caseros. Esto permite que más individuos obtengan competencias digitales de *creación de sonido*. Sin embargo, para el trabajo de *musicar* de un DJ, estas competencias deben ser acompañadas de equipo de tornamesas y mezcladoras que no son económicamente accesibles para todos. LeFaux puntualiza la dificultad generada por los costos del equipo necesario para ejecutar este tipo de presentaciones auditivas.

“nunca he tenido, ni tengo todavía, tornas. Siempre me las prestan o algo por unos días, pero nunca he tenido el equipo, porque es muy caro. Ocupas las tornas, son dos, y el mixer. Y una bocina, o un monitor, o algo. Cada torna te sale en 1,500 dólares, son dos. El mixer me sale como en 2,000. Una bocina te sale como en 500 dólares. Es un chingo de dinero, horrible. Sí hay aparatos más chicos, más baratos, y no sé, siempre he querido mi equipo, pero... no soy una persona que ahorra mucho, entonces nunca he tenido... ahorita ya voy a comprarme un controlador para la computadora, para poder mezclar y hacer mixes y todo eso, ya sí lo voy a comprar.”

Ahora, se comienza a distinguir la transformación del sentido del *espacio* cuando no es fácil tener el instrumento musical en casa: varios de los DJ con los que se conversó durante el tiempo de inmersión en la escena hicieron eco a este sentimiento, cuya consecuencia es limitada capacidad para “ensayar” una presentación en el sentido tradicional de un artista musical. “*Mi practica es cada vez que yo toco*” nos comenta.

Empero, no se trata únicamente de los instrumentos musicales, también el equipo de luces está anclado, y es parte fundamental de la experiencia del *musicar*. Iván recuerda comenzar como “*Light Jockey*” aún antes de trabajar como “*Disc Jockey*” en uno de los espacios más importantes de la música electrónica en la historia de Tijuana: la *Baby Rock*, y nos habla sobre la importancia de este componente:

“Y ya de ahí a las luces, y también ahí la tecnología está muy suave porque ahora en los clubs la tecnología de las luces es una computadora, y antes no, antes era botones por todos lados, todo era manual, y la computadora que tenían en aquel tiempo era un monstruo; y no se manejaba como ahorita con un mouse, eran botones. Entonces en esa discoteca me llamaba la atención también las luces, porque la tecnología de aquel tiempo era lo más avanzado.”

El espacio físico se ensambla con diferentes componentes, incluyendo el equipo de luces, y los instrumentos para la actuación musical, entretajidos, donde todo está anclado al espacio. Y esto cambia la forma de *musicar*. Iván Guerra, DJ con más de 20 años de experiencia tocando música *house* y electrónica, nos explicó el sentido de estas transformaciones (pues los vivió) y cuenta que en los primeros años en que trabajó en la *Baby Rock*, todavía grababan las pistas en casetes, en grabadora de carrete:

“el DJ con el que yo trabajaba, empezaba a grabar las rolas sin mezclar, entonces él lo que hacía para editar tenía una, le llamaba ‘cuchillita’, tenía una barrita y el canalito del cuadro, de la cinta, y tenía una rayita así... entonces ponías la cinta ahí, donde cortabas, y decías ‘voy a cortar otro pedazo’, y ya unías con un ‘tape’ transparente. Era bien entretenido y divertido, tenía su chiste hacer eso, porque si te equivocabas tantito, te pasabas tantito, ya te quedaba mal, entonces tenías que acomodar exactamente el tape y pegar.”

Ahora el trabajo del músico implica más la competencia de actuación que la posesión de equipo para *musicar*. Gracias a la emergencia de actores no humanos como los dispositivos de almacenamiento digital, Curlzwar nos habla de la distancia entre músico e instrumento en estos ensamblajes: *“Ahora, llegas, conectas tu usb a la máquina, al CDJ, y ahí tienes todo. Antes era más complicado porque primero era con la computadora, tenías que andar cargando con tu computadora a todos lados, e igual el programa que usaras para mezclar; era traer tu cajita con como 20 cables ahí.”* (ver anexo 9)

La definición de actores digitales de esta investigación propone la construcción de dos subcategorías principales, los instrumentos y las plataformas o “sitios” de almacenamiento, difusión y/o consumo. Si hasta ahora se ha establecido el rol vital de la tecnología digital para el *sampleo*, la mezcla y la reproducción en la música de *house* y *techno*, a continuación se estudian las “plataformas” del *musicar* virtual. Esta categoría se ha subdividido en dos

elementos distintos: las plataformas especializadas en el contenido musical (Spotify, YouTube, u otras utilizadas en especial en el ensamblaje abordado) y aquellas denominadas *Redes Sociales de Segundo Orden* (RSSO), cuya finalidad es la interacción en sentido amplio, y que los usuarios dedican a sus propios intereses y *procesos de asociación*.

Atentos a esta subdivisión, se aborda primero la relación entre GAA y las plataformas dedicadas principalmente a la difusión y consumo musical. Para *Girls*, posicionar su actuación en espacios como *Spotify* o *YouTube* lleva implícito ciertos retos relacionados con el sentido de su música, que en nuestro estudio del *musicar* hemos determinado está relacionados con el *baile*, con el festejo y la celebración en vivo. Resulta contra-intuitivo el *consumo* de esta actuación *fuera* del espacio de interacción entre cuerpos.

Existen otras alternativas en cuanto a los servicios digitales, páginas como *Souncloud* y *Mixcloud* – dos espacios importantes para compartir y consumir esta música en línea – donde Curlzwar es más activa que algunas de sus compañeras y compañeros del ensamblaje del *musicar* del *house* y *techno*. Mientras otros de sus contemporáneos tienen cuentas vacías en *Soundcloud* y *Mixcloud*, Curlzwar sigue manteniendo su página en ambas plataformas con contenidos agregados recientes (al tiempo de esta investigación), además de interactuar con otros artistas a través de sus contenidos – “repostear” el mix de otro DJ es una estrategia importante de compartir contenido previamente publicado por otro usuario, para establecer lazos con otros colegas, y así abrir la puerta a futuras colaboraciones – para establecer una relación potencial.

Además, la revisión de su actividad en dichas plataformas muestra una mayor competencia de *gestión*, que se manifiesta en espacios de diálogo e interacción con otros DJ u oyentes, y puede propiciar oportunidades para colaboraciones, a diferencia de otras cuentas de DJ independientes que suben música propia como espacio de difusión y consumo sin interactuar con otros usuarios. Es una capacidad de gestión diferente a la que muestra LeFaux, pero de igual y complementaria importancia. Para Curlzwar, este trabajo de compartir sus primeros *playlist* en espacios virtuales públicos – en donde se da la interacción con el otro – tiene también la función de auxiliar en su crecimiento y establecer un estilo musical propio, y compartirlo con el oído de los oyentes del *house*:

“Realmente si comparto mis ‘sets’ o cosas así, pues es más que nada para promoción como quien dice, para que la gente conozca; por ejemplo, alguien que no me haya escuchado tocar, pues esto es más o menos lo que toco, si le gusta pues adelante, y si no, pues, lo deja fuera... Que la gente te conozca más, qué es lo que tocas. Tu esencia, más que nada.”

Esta interacción proporciona un espacio para dialogar con el aficionado, y crear la ilusión de cercanía con el artista. Curlzwar expone la importancia de obtener este tipo de reconocimiento en los entornos virtuales: *“Soundcloud no sé si llega un momento en que te pague. Pero por lo pronto, cuando vas comenzando a subir tus sets, no. Más no sé si después ya... como algo más profesional, no sé si ya te llegan a pagar. Pues ya con la cuenta verificada, la palomita en el perfil.”* Un problema que emerge en esta búsqueda de reconocimiento es la dificultad que causa para la remuneración por el trabajo. Al preguntarle si ha tenido problemas con el pago de algún evento, Curlzwar comenta:

“Yo creo esa es la mayoría de las veces <risa>. Realmente. Porque, como esos lugares relativamente son chicos, muchas veces los dueños no quieren invertir... y el pago a los DJs es igual, o no te quieren pagar o te pagan muy poquito. O llegas y te dicen ‘ok, te vamos a pagar tanto’ pero a la mera hora te dicen, ‘¿sabes qué? Nomás te voy a dar tanto’... y lo peor, lo peor, lo peor, es que te pagan al final. Si quieres bien, y si no, ni modo En el ambiente de los DJ es muy diferente. Como le comento, la mayoría de las veces no te quieran pagar, o batallas muchísimo, de hecho, hay muchos DJ que pagan para tocar en algún lado. Tan así está.”

En su superficie, la cuestión de pagar por tocar en un espacio parece no tener sentido. Pero el prestigio – o reconocimiento, en la matriz conceptual de esta investigación – que puede representar la *participación* en un evento o la presencia en un espacio concreto es un beneficio real, y algunos pagan por obtenerlo. El problema reside en que, si el resto de la escena se entera de las condiciones de dicha participación, toda pretensión de “prestigio” se pierde. Y al decir de Curlzwar, estos casos siempre se conocen. Dice:

“Muchos lo hacen como para... bueno, también muchos lo hacen para ‘oh, toqué en tal lugar’, pero igual los rumores, los chismes corren rápido; y es como ‘ah, tocaste ahí, pero es porque tú pagaste’. Ya saben quién paga, quién todo... no voy a decir nombres, pero a muchos de los DJ que hacen eso ya no les hablan en muchos lugares por lo mismo; ya están bien quemados. Yo en

los colectivos en los que estoy, estoy muy cómoda, estoy muy bien, porque cero de esos ambientes, cero de esos rollos.”

Cuando se trata de varios DJ, o de un “showcase” de un colectivo, Curlzwar explica que los promotores o dueños de los bares no siempre cumplen los acuerdos: *“Cuando tocamos varios de un colectivo, te dicen ‘o nada más le pagamos a uno, o se reparten el dinero’. Son mil pesos, y tocamos tres, entonces es como nada.”* Esta respuesta coincide con la frustración que compartía LeFaux, que siente la desmotivación de sus integrantes, y cuando puede incluso ha tenido que aportar dinero de su propio bolsillo para contrarrestar esta fuerza actancial negativa. Los mismos oyentes participantes de la escena lo reconocen las problemáticas que enfrentan los músicos – aunque no siempre muestran empatía hacia ellos –, compartiendo frases como *“...el ser individual, y tener tu propio set de música, es lo que está pegando y es lo que está dejando...”* y *“...a la gente, la verdad, comercios, los bares, etc. les sale mucho más económico traerte a una sola persona que te toque y que es reconocido, a traerte a una banda completa que tienes que cobrar más, que tienes que invertirle más, y que pues, puedes arriesgar más, ¿no?”*

Retomando las fuentes que han dado forma a la opinión de Curlzwar, creció en estos ambientes de música como fuente de ingresos, y reconoce tres estrategias para trabajar como DJ: *“...a lo mejor ahorita estoy ganando dinero, y ahorita me parece suficiente porque no tengo la necesidad, porque vivo con mis papás; pero si es algo por fuera, ya cuando viva yo sola... es que la única forma de crecer en este ambiente es, o que agarres una residencia donde sí paguen realmente bien; o dos, que agarres eventos por fuera, pero te cotices bien. Lo cual es muy difícil que te paguen más de mil pesos. O tres, que te agarre una disquera o algo, y empieces a crecer realmente.”*

LeFaux mencionó que: *“...he tenido que darles de mi dinero a las chicas, sin que ellas sepan, para que no se awiten...”* cuando el lugar en el que se presenta GAA no cumple con el precio acordado para la presentación – un acontecimiento que sucede con frecuencia en los escenarios musicales de la ciudad, al decir de todos los entrevistados. Sin embargo, no siempre es posible complementar el ingreso de las integrantes del colectivo, y es cuando LeFaux quisiera ver mayor compromiso y comprensión de la situación por parte de sus

muchachas, “...se me enojan. ‘No, es que cómo voy a tocar por 300 pesos, o por 500, no mames’, wey, pon los pies en la tierra, acabas de empezar. Tienes 4 meses tocando, yo tengo diez años en esto, aguanta, ni siquiera yo me pongo así.” Es un ejemplo más de cómo LeFaux no solamente comparte publicaciones en redes, sino realiza actividades de gestión y organización, que ha aprendido en su paso del *messing around* al *geeking out*.

Estos testimonios visibilizan uno de los problemas mayores que aparecen cuando los instrumentos o aparatos necesarios para *musicar* no son propiedad de los músicos, sino de los espacios en donde se montan las actuaciones. Esta es la realidad de los actores digitales especializados (los instrumentos, específicamente) anclados a los espacios de actuación.

En cuanto a los actores principales de la subcategoría de RSSO, se encontró que la mayoría de las DJ emplean múltiples cuentas de usuario en espacios virtuales como *Facebook* e *Instagram*. Y aunque dividen sus perfiles entre páginas oficiales de DJ, páginas personales, y la página del colectivo, el tipo de actividad que se comparte suele ser el mismo, una combinación de interacciones personales y una extensa cantidad de publicaciones dedicadas al trabajo del *musicar*. Una vez que se han trazado estos actores, ahora se explica cómo la relación con ellos, y los distintos acercamientos, han formado músicos con distintas y complementarias competencias, para responder a la pregunta sobre la emergencia de nuevas propiedades, o la estabilización de prácticas y propiedades ya establecidas.

3.4 *Girls All Around* y la transformación de los procesos del *musicar*.

El actor digital de este ejemplo – concretamente los instrumentos anclados al espacio físico – hace del *musicar electrónico* un conjunto de procesos completamente diferentes a las expresiones del *rock*, *punk*, o *metal*. Donde los *rockeros* o *metaleros* pueden llevar sus instrumentos a una gran variedad de espacios para presentar su música (como se ejemplifica en el capítulo anterior con *Sun of these Days*, que tocaron en bares, en estadios, en explanadas de centros culturales, y demás espacios), los DJ del circuito de *house music* dependen de los bares o espacios acondicionados para realizar estas actuaciones²⁵. Esta

²⁵Si bien, algunos DJ o colectivos que han logrado altos grados de reconocimiento nacional o internacional pueden costear su propio equipo, los actores digitales anclados al espacio permiten la entrada a nuevos sujetos,

relación, entre actor humano y no humano digital, responde en parte a la pregunta sobre los cambios a las formas de *creación* e *interpretación* de los músicos, y nos acerca a la discusión sobre la influencia que tienen las tecnologías y plataformas digitales sobre los cuerpos de los oyentes y músicos.

Como consecuencia, el tipo de procesos que se desarrollan antes, durante y después de la actuación – el *musical*, siguiendo el planteamiento de Small (1998) – deben adaptarse a una nueva serie de necesidades. Se ha visto, por ejemplo, cómo el anclaje de los actores digitales al espacio de actuación ha generado un nuevo actor digital, en parte espacio y en parte instrumento, ahora observaremos cómo esto *cambia* el acceso y el aprendizaje durante el *messing around* de nuestros DJ. Y como consecuencia, cómo esto cambia sus competencias, y las propiedades que definen al ensamblaje del *musical* del *house* y del *techno* en los circuitos de música electrónica de nuestra ciudad.

3.4.1 Competencias digitales en *Girls All Around*.

En el primer acercamiento biográfico a las voceras de Girls, se han descrito los antecedentes de LeFaux y Curlzwar, ahora se explicará cómo estos antecedentes representan el inicio de un proceso de profesionalización desde el *hanging out* al *geek out*, y la importancia de estas transiciones en la adquisición de competencias digitales. En el caso de LeFaux, se estableció cómo la necesidad de encontrar música de su gusto – de su primera exposición a la *electrónica* en *telehit* – llevó a acercarse a medios digitales, con mayor libertad y opciones. Durante su juventud, el servicio digital todavía estaba basado en acceso por teléfono:

“cuando todavía era por teléfono, que no podías hablar, yo creo que sí como a los doce. Tenía internet en mi casa, pero también iba a cafés de internet. No me acuerdo por qué <risa>. Ah, siempre estaba descargando música porque era cuando estabas usando el Ares. Me quedaba horas, a veces bajaba mi mamá a las 3 de la mañana ‘¿Ya te dormiste?’ ‘Te voy a desconectar el modem’ y cosas así.”

como LeFaux de *Girls All Around*, que pueden adquirir las competencias musicales aún cuando carecen los medios para comprar los instrumentos.

El paso del *hanging out* en MMC al *geeking out* (Horst, Herr-Stephenson y Robinson, 2010) se dificultó por el acceso limitado a la tecnología. El proceso de aprendizaje informal del *messing around* que Ito y Lang denominan *friendship driven practices* (2010) aparece en el caso de LeFaux, con el tutelaje cara a cara de amistades con experiencia en el campo.

La exposición inicial de LeFaux a la música electrónica fue “*mainstream*”, en los medios como televisión o radio – sus primeros encuentros con esta música se dan a través de artistas en *telehit* – se transformaría en un discurso musical propio, mediante aumentó su exposición al sonido tras la emergencia de nuevas tecnologías. Empero, el paso del *hanging out* al *geeking out* (Horst, Herr-Stephenson y Robinson, 2010) se dificulta por el acceso limitado a la tecnología necesaria para su ejecución. LeFaux comenta que sus primeros momentos trabajando con tornamesas y mezcladoras fueron realizados frente al público del cual formaba parte entonces:

“Siempre disfruté esa música toda mi vida, entonces me gustaba mucho pero yo nada mas iba a bailar y tirar party. Y hasta que un día le dije a un amigo ‘oye, yo quiero tocar’. Y me dijo ‘arre, vas a tocar. Vas a hacer de tarea esto y esto y esto, vas a ir a tu casa y vas a hacer unos cuatro CD, con música que tú quieras tocar.’

Y ya, me puse a bajar música, música que ya tenía, y la metí a los CD, y me dijo ‘en el siguiente party vas a tocar’. Y le dije ‘wey, pero si yo nunca he tocado, no sé cómo funciona’, me dijo ‘no importa, tu vente’. Y ya me toco ser la que abría la fiesta, super nerviosa porque no sabía nada, había gente, y me acuerdo muy bien que me dijo ‘ok, mete un CD’, ya lo metí, haz de cuenta que él estaba atrás y me estaba diciendo todo. ‘Vas a escuchar esta rola’ “ponle play”, ya le puse play al otro CD, y vas a escuchar, mira estos son los BPM, son los beats por minuto, casi siempre la música electrónica está en cuatros, <muestra el ritmo 1 2 3 4>, ritmos pues, y dijo ‘siempre estás contando, en tu cabeza, con el pie, en tu mano, pero siempre estás contando...”

El proceso de aprendizaje informal del *messing around* que Ito y Lang denominan *friendship driven practices* (2010) aparece en el caso de LeFaux, con el tutelaje cara a cara de amistades con experiencia en el campo. La máquina genera en ella el impulso para pasar del simple disfrute (*hanging out*) a la participación, a través de la música que produce – la intensidad de este disfrute, evidencia de una *afección*. Esto es importante, pues en todas las otras formas de *musical* que consumió durante su vida, ninguna había generado en ella suficiente afectación como para acercarla a una red y aprender a tocar, para afectar y ser afectada. Esta relación

con el actor no humano (el tornamesas, la mezcladora de sonido) explica – al menos parcialmente – el estilo de LeFaux durante los eventos musicales, en donde su atención está puesta en los aparatos la mayor parte del tiempo: *“siempre estás contando, en tu cabeza, con el pie, en tu mano, pero siempre estás contando”*.

Frente a una primera impresión de desconexión entre el DJ y los asistentes, se introduce la figura de una artista concentrada en su instrumento, en su música, de la misma forma que un pianista observa un teclado, dando forma al componente expresivo. En el ejercicio de la actividad musical, LeFaux deviene un cuerpo con trayectoria, que ha aprendido a afectar a otros cuerpos a través de su música, mediante la adquisición de las competencias performativas (Scolari, 2018) que se han descrito, para hacer emerger una red desde el colectivo.

En cambio Curlzwar es hija de otro vocero, DJ (Iván Guerra) que toca también *house music*; y describe su ambiente sonoro familiar como “una infinidad de artistas”, y “música las 24 horas al día”. De esta forma, el entrenamiento de Curlzwar para convertirlo en cuerpo-máquina DJ, capaz de emparejar y manipular el audio en el escenario, se presenta en una luz muy diferente al de nuestro primer actor observado, LeFaux.

Donde LeFaux pasó por un proceso de aprendizaje mediante un “*messing around*”, jugándole a hacerlo, muy público, Curlzwar tuvo la oportunidad de aprender primero con el equipo de trabajo de su padre, y desde muy temprana edad. *“Lo hacía como por ‘hobby’ como quien dice, me ponía a practicar porque me gustaba, pero no pensaba que de ahí me iba a mantener”* dijo. No obstante, las primeras instancias públicas como DJ no fueron fáciles, y sufrió la misma experiencia de inseguridad y tropiezo que nos compartieron la mayoría de los entrevistados:

“Yo empecé en un lugar que se llama Nink, en Ensenada, es el segundo que se podría decir que es del rollo “housero”, pero es más fresa, no tan underground como quien dice, y me acuerdo que mi papá me llevaba ahí; y yo apenas estaba aprendiendo a empear las canciones, y como era nuevo el lugar no había tanta gente y yo ahí practicaba, vivía los caballazos – se le llama cuando están todas desaparejas las dos canciones – entonces los caballazos a todo lo que da, ahí aprendí realmente.”

Pese a que ambos aprendizajes – de LeFaux y Curlzwar – se realizaron en público debido al anclaje del instrumento digital en el espacio físico, Curlzwar tenía mayor conocimiento y familiaridad con la actuación debido a la relación familiar. La relación con el baile de Curlzwar también proporciona una dimensión distinta del *musicar*. El estilo que Curlzwar practica es muy similar al estilo de *Shufflestep*, descrito también como *Cutting Shapes* o como lo describe ella, *Hidden Shapes* (ver anexo 10). Éste consiste en una serie de pasos que siguen la velocidad del *beat* o ritmo de las pistas que acompaña; el individuo da pasos cortos con un pie, sin cambiar el peso de su cuerpo de una pierna a otra, mientras se desliza con el segundo pie todavía sobre el suelo; la dirección y el intercambio de posiciones entre los pies – alternando el soporte que desliza y el pie que simula dar pasos – es variable, y muestra tanto la creatividad como la competencia performativa del individuo. La relación entre la actividad del cuerpo colectivo y cómo el DJ puede formar parte de ese cuerpo, y no solamente los aficionados parte del DJ, se refleja en la entrega que tienen los asistentes con el músico. Nos dijo “A mí me gusta ver a la gente bailando, y yo lo he tratado de mantener”.

Estos distintos acercamientos, estos distintos procesos de *messing around* se pueden cuantificar: para LeFaux, el ejercicio fue intencional, dirigido hacia la participación plena en el *musicar* como DJ, su ambiente social primario no la orientaba hacia esa participación, tuvo que salir a buscarla; en cambio Curlzwar gozaba de un entorno musical 24 horas al día, con acceso a tecnología y conocimiento sobre ella. Estos diferentes grados de acceso a la tecnología afectan a las competencias ‘performativas’, al estilo de actuación, de cada DJ, reflejado en el *musicar*: DJ LeFaux, a quien se le enseñó a estar ‘siempre contando’, actúa con la atención puesta la mayor parte del tiempo en los *tornamesas* y *mezcladores*, en los instrumentos. Por su parte, Curlzwar pasa más tiempo mezclando e *interactuando* (visualmente, gestualmente) con el *cuerpo* de los *oyentes*, tratando de ‘mantenerlos bailando’. Ambas son competencias performativas, pero observamos la diferencia en ellas, gracias a la relación diferenciada – aprendida durante la vida del acercamiento o *messing around* – con el actor digital.

Otra competencia que aparece como resultado de los acercamientos es la de *gestión*. Dentro de las competencias digitales que menciona Scolari (2018), la competencia de *gestión* implica distintas actividades concretas, tanto la *socialización* – colaboración con otros

usuarios y actividades de coordinación o liderazgo – como la capacidad de coordinación de contenidos de las integrantes del colectivo para la página oficial. Debido al manejo de varias cuentas (GAA, su cuenta oficial de DJ, y la personal) así como la coordinación con diversos integrantes (el resto de las DJ de GAA) en múltiples plataformas, LeFaux muestra alto grado de competencia de *gestión*. Demuestra una inversión seria de tiempo y esfuerzo, de la misma forma en que lo hizo para aprender el uso del equipo para trabajar como DJ. En cuanto al uso de *hashtags*, frecuentemente incluye en sus publicaciones alguna variante de #GAA o #Girls All Aroundtj, con el uso de *hashtags* específicos al evento empleado con menor frecuencia. La estrategia es claramente el *posicionamiento*.

El caso de LeFaux disiente con la etiqueta de *desmotivados*, en cuanto a la administración de su proyecto, que muchos autores confieren a los músicos independientes²⁶. Uno de los temas que aparece con mayor frecuencia cuando se habla con LeFaux sobre su carrera como DJ, es el *sacrificio* necesario para lograr un lugar dentro de la escena musical, y el aprendizaje sobre la *administración* de su colectivo. Al tomar como propia la responsabilidad sobre todas las integrantes de GAA, LeFaux adquiere la presión de actuar como gerente de artistas – además de la presión que tiene como DJ que busca establecerse en la escena musical – creando retos agregados a los problemas del *musicar*. Comenta sobre la responsabilidad de que las integrantes del colectivo cumplan con las fechas de presentaciones, donde ha tenido experiencias negativas: “yo soy la que me complico la existencia, consiguiéndoles fechas, y muchas veces no van, y eso no me gusta, me enoja. Digo, yo también he quedado mal (...) Me he perdido cumpleaños de la familia, he perdido cosas por irme a tocar”.

Esta no es la única forma en que LeFaux muestra un alto grado de atención a la administración del colectivo. En casi todas las ocasiones en que se hizo observación de las integrantes de GAA, LeFaux se presentaba para estar al pendiente, toda vez que disfrutaba el evento. Su atención a los detalles es evidente en la cantidad de tiempo previo que dedica a cada uno de ellos, ya sea en los preparativos materiales (ver anexo 11), como el tiempo

²⁶Ya en el capítulo anterior se escucharon opiniones de algunos músicos que crecieron en otros ensambles, que llaman a los jóvenes “mileniales” *intitulados*; en algunas lecturas teóricas, como la de Brown (2012), se menciona que “los músicos independientes no están motivados por las recompensas financieras y, quizás por eso, renuncian a aspectos necesarios sobre su actividad como negocio y la administración de sus fans.” (Brown en Ceseña, 2016, p. 36).

dedicado a la publicación y publicidad de cada evento en sus redes sociales. En sus propias palabras: *Sí, yo manejo todo. Tenemos Facebook, Instagram— estas dos las que más emplea, tanto como página de grupo, como a título personal —, y apenas abrí la cuenta de YouTube, pero no tenemos nada ahí, todavía.* En una conversación en el bar Esquivel, durante la presentación de DJ Curlzwar, LeFaux comentó que ella solicita a las demás integrantes del colectivo sus fechas y lugares de presentación, para hacerse cargo de la difusión oficial. Este tipo de dato explora el rol de los *actores no humano* como *mediadores* de la relación entre actores humanos, pues definen la naturaleza de las asociaciones, permiten su definición.

Otra actividad propia de la competencia de gestión es la que refiere a la búsqueda de recursos para armar el setlist, ahora con la participación de los actores digitales. Para contrastar con las formas de trabajo de las DJ de *Girls All Around*, Iván comenta sobre el reto de conocer y compartir nueva música durante su juventud, en Aguascalientes, en donde la música que era de su agrado no llegaba sino hasta semanas después de lo que lo hacía en el centro del País:

“Sí, fíjate que como a mí siempre me gustó mucho la música, me iba a casa de un amigo, porque en su casa agarraba una estación de radio de Guadalajara, y los fines de semana ahí me iba yo a grabar casetes, porque pasaban música mezclada; en Aguascalientes no había ese tipo de programas, y en Guadalajara sí. Entonces iba yo a su casa y me desvelaba grabando casetes, de música de aquel tiempo, que era música de los ochentas. Y pues, mis casetes yo los cuidaba como oro, entonces siempre sí estaba un poquito adelantado en la música, porque me metía a esas estaciones de radio a grabar, o agarraba también del DF, y ahí me metía a grabar mis casetes de aquel tiempo.”

Esto le permitía a Iván compartir música con sus amigos, que aún no encontraba su camino hacia el mercado de la ciudad. Para Curlzwar, descubrir nueva música y compartirla es un ejercicio cotidiano y sencillo; nos habló de la aplicación *Shazam*, que le permite conocer los nombres y las letras de distintas canciones, de forma inmediata, y cómo usa esta aplicación para nutrir el *playlist* en cualquier lugar gracias a ello. Y cuando no emplea la aplicación desde su celular, puede entrar a su laptop y realizar una extensiva búsqueda, con una facilidad que su padre no hubiera imaginado. Nos comentó: “...entras a YouTube y buscas un video que te gusta, y te va llevando a más y más, en cambio antes si te gustaba mucho una canción – es lo que me dice mi papá – batallabas mucho para encontrarla. O ahora con

Shazam si te gusta mucho una canción le picas a una aplicación y sale, y me dice mi papá que antes si te gustaba una canción era una lata encontrarla.”

Y aunque esto presenta a los DJ como las integrantes de *Girls* una oportunidad de encontrar nuevas formas de crear su propuesta, también exige de ellas mayor atención durante la presentación, ya que no hay oportunidad de ensayo previo, el experimentar con la introducción de sonidos y efectos, y la inclusión de nuevas piezas al repertorio, se hace en vivo; los DJ que no tienen acceso a un equipo casero podrán ensayar en diferentes software musical, pero siempre es diferente esta práctica a la manipulación y el empuje manual del equipo de las estaciones de DJ. Esta dificultad en el acceso tecnológico pudo haber representado una fuerza negativa²⁷ – ya que la falta de práctica puede resultar en la pérdida de la pasión musical –, cuya consecuencia fuera la disminución en la capacidad del actuar musical²⁸; pero el gusto por la música fue mayor, y así la música aparece como *actor* al mismo tiempo que se aborda como *performance*.

La competencia de *reconocimiento* es, en el trabajo original de Scolari, un conjunto de diferentes competencias transmediales que varían desde la evaluación y reconocimiento de las ideologías en el contenido que el joven consume, hasta competencias narrativas para *aplicar* ese conocimiento, e incluso la resolución de problemas que emerge del uso de videojuegos (2018, pp. 8-9). Como se explica en el capítulo teórico, se reúnen bajo una categoría pues todas llevan alguna relación con la propiedad de *reconocimiento*. Es una dimensión específica de este mismo *reconocimiento* el factor que hace cambiar tanto las piezas o canciones con las que se arma el *setlist*, así como el *performance* mismo – pues estas piezas son “ensambladas” para crear distintos efectos sensoriales auditivos y afectar a los asistentes.

El oyente también demuestra un reconocimiento, no solamente de la figura del músico, sino de las piezas o efectos con los que se propone un discurso sonoro particular. Durante el

²⁷ Se hace referencia a la fuerza que afectan al sujeto, cuando sus sentidos entran en contacto con el “otro”, planteada por Deleuze (1980), que en este caso producen una afectación negativa, de rechazo o pérdida de capacidad de actuar.

²⁸ Algunos de los casos de oyentes y aficionados con los que se interactuó comentan que en algún momento, además de aficionados a la música, intentaron también tocar. Estas anécdotas fueron comunes en todos los estilos musicales, no solamente en la música electrónica; y en muchos de los casos, la pérdida de pasión por la música se debe a una falta de oportunidad para tocar. Estos casos se presentan en el apartado dedicado a los aficionados y sus prácticas de consumo musical.

periodo de observación y participación dentro de los encuentros de *musical techno* y *house*, distintos asistentes compartieron su opinión sobre las pistas – resultando en el proceso de *cualificación* o calificación de *valor* hecho sobre las piezas musicales de la noche – así como su sentido de *afección* resultante (fuerzas *atractoras* o *repulsoras* que sufren como consecuencia)²⁹.

La capacidad de *elegir* las piezas adecuadas para este público constituye a la vez una competencia de *reconocimiento* – de ideologías del contenido, de recepción del público – y una competencia *performativa*, pues implica la capacidad para construir un discurso sonoro que afecta de forma positiva al público oyente, un discurso sonoro *adecuado* para cada cuerpo colectivo frente al que se presenta. Curlzwar, una de las integrantes de los colectivos *Versatile* y *Girls All Around*, explica la importancia del conocimiento musical *amplio* de la siguiente forma:

“Por ejemplo, en Esquivel, aquí si me voy a lo más bonito, como del rollo ‘funky’, lo más fresa, y en otros lugares puedes llegar y tocar lo que a ti te plazca, y ya dependiendo del evento, como hace dos semanas tuvimos otro en el Patio, y el evento fue de música disco, fue la temática. Y si es un evento que no tenga temática puedes tocar lo que sea. Y ya después por como veas a la gente; yo empiezo con un rollo, con una canción de tal subgénero y si no funciona, pues ya le cambio. Ya vas viendo tu cómo reacciona la gente, vas checando que poner y que no poner. Realmente yo no considero que tengo un estilo porque si me preguntan yo pongo variado, o sea, no salgo del house y del techno, abarco todos los sub géneros de esos géneros, pero variado en eso.”

Así aparece de nuevo la competencia fundamental, la competencia *performativa*. Ésta va más allá de saber utilizar los “aparatos” mezcladores de sonido, sino de poder *afectar* al oyente al mismo tiempo en que se *actúa* la pista de audio. Las DJ constantemente interactúan con los asistentes, con una sonrisa, siguiendo el ritmo de alguno de los movimientos de un grupo de oyentes que se acerca para felicitarle o agradecerle. Y en turno, los oyentes se ven afectados

²⁹ Algunos de los asistentes que no tomaban parte *regularmente* a estos eventos, emplearon la expresión “Es una sola canción toda la noche” o frases similares. Esto muestra una falta de capacidad para diferenciar las piezas, para *reconocer* la actuación musical. Cuando la queja se hacía sobre una falta de gusto por la *mezcla*, se demuestra un mayor reconocimiento de las prácticas de actuación musical implícitas en este uso de nuevos instrumentos para *hacer música*.

por la interacción con ellas, bailando con mayor entusiasmo, llenando el espacio frente a ellas y creando el ambiente de la escena.

Una revisión más detallada de las RSSO de GAA revela más sobre la relación entre el actor no humano digital y las competencias contemporáneas del *musicar*. Para LeFaux, las dificultades en el acceso y aprendizaje han generado competencias de gestión específicas, de difusión para acceder a recursos humanos – oyentes participantes de la actuación – desde varias de sus RSSO. Sus actividades, oficiales y no oficiales, giran alrededor de la búsqueda de reconocimiento por la inversión de tiempo y esfuerzo en el *musicar*.

Desde su cuenta personal, la cantidad de *publicaciones* bajo su identidad como *DJ LeFaux* tiene prácticamente la misma intensidad que sus publicaciones personales, entendido lo “personal” como aquello cuyo contenido es familiar, de amistades (no relacionadas al colectivo o al trabajo de DJ), consumo mediático, y demás actividades no musicales³⁰. De un total de 516 publicaciones realizadas en los seis meses correspondientes al trabajo de campo, 214 de ellas trataban sobre su trabajo como DJ. Sus RSSO representan un *mercado* potencial de asistentes, con casi dos mil contactos en su perfil personal (1,996), y otros mil en la página oficial LeFaux (971 seguidores). Junto a los 1,380 seguidores en su perfil de *Instagram* y otros 587 en el perfil oficial de GAA, es un espacio que exige tiempo y contenido. De las publicaciones realizadas en la cuenta de *Instagram* de LeFaux, 41 de las 53 de ellas (77.3%) fueron publicaciones sobre presentaciones musicales de LeFaux o *Girls All Around*, consistiendo de los gráficos creados para el evento.

Más de la mitad de sus publicaciones hacen referencia a su trabajo, o a la escena de música *house* en la que participa. Lo que muestran estos números son *patrones de actividad* donde la tecnología digital desempeña un rol como *mediador*, cuando actúa como *facilitador* de encuentros positivos, *atractores*, que resultan en una *afección positiva* (Deleuze, 1980) que sirve para asociar a los componentes en un *ensamblaje*; su participación intenta *aumentar* la disposición hacia la asistencia y participación de potenciales aficionados a los eventos, para

³⁰ Es posible que incurramos en una contradicción con el espíritu del *musicar* propuesto por Small (1998), pues nos hemos esforzado por explicar cómo todas las actividades del músico y la audiencia impactan lo performativo, creando este *musicar* amplio; y sin duda, las relaciones familiares y los consumos mediáticos inciden en las decisiones y el *performance*. Sin embargo, estimamos pertinente la división trazada entre la actividad personal y la profesional/musical de los casos de estudio, simplemente para ilustrar la intensidad con la que se realizan actividades de trabajo por parte del músico en sus soportes materiales digitales.

así conformar un *cuerpo colectivo* más grande en la escena del *house*, y en particular el cuerpo colectivo formado *alrededor* de *Girls All Around*, para mantenerse vigentes y con oportunidades laborales³¹.

Un hallazgo fue cómo LeFaux ha aprendido sobre la marcha – *messing around* – a diseñar sus estrategias de publicidad. Un ejemplo de esto es su manejo de la publicidad de la serie de presentaciones “Mucha Muchacha Nights” en el bar Esquivel, todos los miércoles. Cada semana se publica por lo menos un recordatorio, compartido entre ambas plataformas, con la intención de crear el seguimiento y funcionar como fuerza positiva³² que acerca a los aficionados a la pista.

A través de esta constante publicación de actividades, LeFaux intenta lograr lo que Ceceña llama “...la penetración en el mercado... la construcción y sostenimiento de los fans, los cuales constituyen esencialmente la base de los clientes de los músicos...” (2016, p. 31)³³. Se trata de difusión constante de actividades y oportunidades para *musicar* con ella, surtiendo el mismo efecto de construcción y sostenimiento de “fans”.

Curlzwar refuerza la importancia del uso de las RSSO en la construcción de potenciales *mercados*, cuando relaciona la interacción en *redes* con el reconocimiento que se da, más con personas de la misma ciudad que con personas a distancia, aunque ha tenido ambas experiencias: “...siempre pasa con los locales. ‘Oh te escuché tocar en tal lugar’, pero ya con los de fuera, los extranjeros, internacionales, no tengo idea. Yo creo que con los *hashtags* de Instagram es más fácil que otras personas te... como que le pones #DJ y ¡ya te salen todos!”

³¹ El efecto puede ser negativo también, cuando las etiquetas o comentarios asociados a la publicación de contenido se vuelven críticos del actuar de los músicos, o bien, de los espacios que conforman el soporte material en el que se desarrolla su *musicar*. Es un hecho frecuente entre las reseñas hechas a los bares y eventos en las mismas páginas de Facebook, o la sección de comentarios de los videos de YouTube, en general.

³² Se retoma de nuevo la idea de una intervención positiva frente al consumidor, que lo motiva a la acción de consumo a través de la presencia en la actividad. Deleuze (1980) retoma la noción de “afecto” de Spinoza, y llama “variación” a esa afectación que puede pasar de un aumento de capacidad de actuar a una disminución, dependiendo de nuestra reacción al estímulo, al encuentro con el otro cuerpo. El trabajo de LeFaux es que sus publicaciones ejerzan esa fuerza positiva sobre los posibles asistentes.

³³ En el texto, Ceceña hace referencia a la práctica de compartir la música de forma gratuita, para establecer y sostener la base de aficionados; la estrategia aquí es diferente, tratándose en su lugar de la difusión continua de información para mantener el diálogo con el oyente, pero el resultado esperado es el mismo: crear y sostener un mercado.

La comprensión de la estrategia de los *hashtags* – un elemento común en *Instagram* y *Twitter* –, no siempre fue evidente en los músicos con los que se trabajó durante este periodo de tiempo. En el caso anterior, el de LeFaux, vimos una estrategia de uso de *hashtags* para posicionar el colectivo de *Girls All Around* como una marca, acompañando muchas de las publicaciones con etiquetas como #GAA o #girlsallaroundtj, y tal vez una etiqueta adicional referente al evento que se compartía. No así el uso de las etiquetas por parte de Curlzwar, que emplea casi siempre entre 12 y 14 por publicación, desde las que posicionan ambos colectivos (#girlsallaroundtj, #versatilemusique – empleadas en aproximadamente 65% de sus publicaciones), hasta las de posicionamiento personal como parte de una ideología o preferencia musical (#housemusicdj, #housemusiclovers, #housemusicfamily, y demás etiquetas que la nombran dentro de cualquier búsqueda de la escena fuera de los colectivos); ya que, como nos explicó, las búsquedas de contenido se hacen por *hashtags*, o bien: “...le pones #DJ y ¡ya te salen todos!”. En *Facebook*, las tendencias son similares.

Al final del análisis de las actividades realizadas con los actores digitales, las *voceras* de *Girls All Around* han demostrado competencias en 3 de las 4 categorías – *Performance*, Producción y Gestión. En el siguiente apartado, se registra la forma en que estas competencias generan nuevas propiedades para el ensamblaje de un *musicar* concreto, o la forma en que dichas competencias resultan en *nuevas formas de hacer lo mismo*.

3.4.2 Propiedades *emergentes* del *musicar digital* de GAA.

Hasta ahora, se ha explicado cómo las competencias digitales que muestran LeFaux y Curlzwar son resultado de procesos de aprendizaje informal, orgánico, que crece con las redes. Ahora intentamos recrear la emergencia de ciertas propiedades que definen al ensamblaje, o bien, determinar en su caso el grado de incorporación que dichas competencias tienen para la estabilización de asociaciones previamente establecidas.

Si existe una competencia digital de *reconocimiento* – de contenidos, ideologías y estrategias –, entonces proponemos la importancia del *reconocimiento* como una propiedad esencial de los procesos de ensamblaje digital del *musicar*. Esta propiedad es característica de las

interacciones entre músicos, entre músico y oyente, y en general aparece en todos los procesos de asociación que funcionan para estabilizar al agrupamiento.

Para ejemplificar, se narra cómo la transformación del espacio incide en el incremento de reconocimiento por parte de los asistentes a las actuaciones del *house* y *techno*, comparado con el grado de *reconocimiento* que se le atribuye al DJ previo a esta reconfiguración: el equipo necesario para que el músico realice su actuación – los aparatos que se han anclado al espacio físico – requiere menos espacio hoy, gracias a los avances tecnológicos, lo cual ha permitido que la estación del DJ se acerque cada vez más a sus oyentes, y logre una nueva relación con el público. Gracias a la reubicación de los componentes en el espacio físico – donde, conforme al testimonio de nuestros DJ, hemos visto a las cabinas de DJ pasar del segundo o tercer piso del antro a la pista misma donde se realiza el *musicar* – ya los asistentes pueden establecer una asociación con el DJ y el colectivo.

Iván recuenta la importancia del cambio de ubicación del DJ relativo al público que lo escucha, donde en las primeras décadas de la música electrónica, las cabinas de los DJ se ubicaban lejos de la pista: “*Siempre estaban escondidas, hasta arriba*” dice el DJ. Ubicadas en segundo o tercer piso, por el tamaño del equipo de iluminación y sonido, el público no establecía una conexión con el DJ, salvo aquellos más interesados en subir y tocar su puerta, ya sea para felicitarlo por su desempeño o, la mayor parte del tiempo, para solicitar una pista específica. “*No veían todo lo que hacías. Creen que es nomás picarle a un botón*”.

Así mismo, gracias a las aplicaciones musicales – como *Mixcloud* o *Soundcloud* – en donde los DJ comparten sus *playlists* y mezclas, mucho antes de presentarse al evento, existe un proceso de identificación desde el consumo de contenido, y prácticas de colaboración que permiten la identificación entre DJ o colectivos, que resulta en distintos grados de *reconocimiento* en la escena del *house* y *techno* (ver anexo 12). Implica un proceso de visibilización que se extiende hasta los *oyentes participantes*, que ahora – en sus comentarios virtuales y su participación en vivo – manifiestan su *reconocimiento* no únicamente de los DJ, sino también del *contenido* con el que se actúa este *musicar*.

Otra propiedad que se propone “aparece” en el estudio de los *musicares* digitales, es la *extensión* del encuentro mediante el espacio virtual. Hemos observado el proceso mediante el

cual las RSSO aparecen como *mediadores* entre la experiencia de consumo en vivo, y el consumo extendido a través de las *redes*. Este consumo puede ser *en tiempo real*, cuando los contactos asociados en una RSSO reciben la transmisión del *musicar* y la consumen mientras ésta sucede en otro espacio – fuimos testigos de ello, presenciando las presentaciones de Curlzwar e Iván a través de Instagram en tiempo real – de esta forma, extendiendo en el espacio *virtual* los límites físicos de la actuación.

Al hablar de *extensión* del encuentro, se debe observar cómo los oyentes participan en esta propiedad del encuentro de la música electrónica, y esta participación hace que el encuentro se *extienda* no solamente en tiempo, sino en alcance. Ya LeFaux nos comentó que la cuenta oficial de *Girls All Around* en *YouTube* no cuenta con mucho contenido, sin embargo una búsqueda en la plataforma de consumo de medios nos arroja varios resultados de distintas fuentes, la mayoría de ellos aficionados con quienes *GAA* se ha relacionado, de manera informal. Son estas características las que permiten plantear la reconfiguración de una escena, y el reensamblaje del *musicar electrónico*, en el último apartado del capítulo.

3.5 La *mecánica de afección* en *GAA* y el reensamblaje de su *musicar*.

Al finalizar este ejercicio de descomposición del ensamblaje en actores y procesos, y revisar las competencias y propiedades que resultan de la interacción entre ellos, es momento de reensamblar los componentes en una realidad compleja y concreta, donde la emergencia de espacios en donde los instrumentos se han anclado, y la dificultad de acceso a dichos instrumentos para muchos de nuestros voceros, se ha creado el ensamblaje de un *musicar* completamente diferente a escenas que co-existen con ellos en Tijuana.

Como se presentó en el ejemplo del *musicar* de *Sun of these Days* (en el capítulo anterior), el ejercicio de “reensamblaje” nos muestra la *mecánica de afección* a través de la cuál un proceso de interacción entre un actor y otro – en el consumo de una pieza o la identificación de una avenida para participar en el *musicar* – resulta en la creación o estabilización de un agrupamiento.

Hallazgo #1: Cultura de participación y afección múltiple en las escenas de *house* y *techno*.

Los procesos de *afección* visibles inicialmente derivan de interacción entre el DJ y el *oyente participante*, la relación más fácil de rastrear. Como se ha descrito durante el recuento de la forma particular de *musicar* de la *electrónica*, el *oyente participante* que se encontró en estos espacios típicamente responde al *musicar* con su *cuerpo*, no con sus voces – aunque ocasionalmente hubo algún coreo o grito de júbilo, la interacción entre DJ y *oyente* es mucho menos predeterminada – a diferencia de las prácticas de canto y respuesta en eventos de *rock* o *metal*, cuya participación es igual partes *verbal* y *física*. En el caso del *encuentro* en la música electrónica, la experiencia sonora *articula* al *cuerpo* del oyente con el DJ, y con cada *oyente* con quienes participa – con algunas pocas excepciones – llevando el flujo *auditivo* y lo expresa en distintos movimientos.

A diferencia del “llamado y respuesta” observado en los conciertos de *rock*, la articulación no se da solamente en un sentido, en una sola dirección, sobre la pista de encuentro, *desde* el músico *hacia* la audiencia. Durante los eventos de música de rock, es generalmente el vocalista o el guitarrista quien indica al público asistente a responder a ciertas pautas – el grito que deben corear, el momento de realizar el *slam* – en un ritual cuyas prácticas están en gran medida establecidas y socializadas. Cada agrupamiento cuenta con sus propias prácticas, y no están exentos de innovar, sin embargo hay una mayor definición de actividades.

En cambio, las pautas para el desarrollo del *musicar* en una escena de *House* provienen desde distintas fuentes. Los asistentes pueden llamar la atención tanto del DJ como de los demás asistentes, a través del baile. Los DJ tienen la capacidad de retener esa atención o apoyar el baile del asistente a través de su música, pasando durante estos momentos a un segundo plano, y Curlzwar es un perfecto ejemplo de un DJ que comprende la música desde el baile, como hemos expuesto desde sus inicios como practicante de *shufflestep*.

En el estudio de GAA, se observa un *proceso de recualificación* diferente al del *rock*, en donde las interacciones siguen un patrón común para la mayoría de los asistentes, consistiendo de dos o tres movimientos (*slam* entre asistentes, el cabeceo o *headbanging*, los “cuernos del diablo”) con los que se expresa la *afección positiva*, pues cada asistente

contribuye al *musicar* particular de cada encuentro, no “dirigido” por el DJ sino en colaboración con los oyentes participantes.

Esto muestra un grado de *afección* distinta a la que existe en el *rock*, pues aunque también en esa escena el oyente *afecta* a través de su participación, la *afección* se realiza a través de una serie de respuestas “esperadas” – pueden existir momentos de improvisación durante una tocada de *rock*, como respuesta a un coreo o llamado particular del grupo de asistentes, empero, la observación mostró poca variación de un encuentro a otro –; mientras tanto, en la escena *electrónica*, se registra mayor posibilidad de improvisación como parte del ritual – los DJ acostumbran llevar un *setlist* con x número de piezas pre-determinadas, y gracias a los instrumentos de almacenamiento de audio, llevan también otro tanto de piezas “extra”, para ajustarse a la actuación de cada público – resultante de la interacción entre la música, el espacio, y el *musicar*. Así, los procesos de *recualificación* son más variados, y pueden ser más difíciles de identificar.

La interpretación hecha sobre esta compleja *recualificación* es que la capacidad de *afectar* al encuentro de múltiples formas *incrementa* el sentido de *atracción* de los actores en nuestro agrupamiento, en el *musicar electrónico*. El rol del actor digital aquí es como *intermediario*, pues es una dinámica que existe en la mayoría de los encuentros del *musicar*, aunque en diferentes grados de *participación*. Nuevamente, no hay una propiedad *emergente*, sino un aumento en la *intensidad* de la propiedad de participación en la *afección*.

Sin embargo, en donde se propone la emergencia de una propiedad, es en la *extensión del momento del encuentro*. A diferencia de las *afecciones* predominantemente negativas que causa el actor digital cuando participa en escenarios como los del *rock* – en el capítulo anterior, observamos cómo *Sun of these Days* y algunos aficionados consideran una “irrupción del disfrute” al oyente que graba en el momento del *musicar* –, en los encuentros de *house* y *techno*, vemos a aficionados y DJ por igual, grabar y compartir - en vivo, a través de *Instagram* o por *Facebook*, diferido – su participación en estas escenas.

Hallazgo #2: Las repercusiones de la *extensión* del encuentro a través de lo virtual incluyen la reconfiguración de las metas económicas del músico.

Se han descrito los múltiples procesos de *afección* que aparecen como formas de *recualificación* de valor del *musicar electrónico*; ahora se presentan algunos de estos procesos del encuentro también como formas de *extensión* del momento de *cualificación* – de la música, del encuentro mismo, del músico y todos los actores y procesos sujetos a ser valorados (o devaluados). Así, el proceso de *cualificación* se extiende fuera del espacio del *musicar* a través de las actividades con los actores digitales no humanos.

Cuando se habla de la *extensión del encuentro*, en concreto se hace referencia a algunos de los procesos que articulan los distintos componentes de la escena, y que reconfiguran lo que ésta significa. Se habla de procesos que extienden el encuentro a través de prácticas de crear y/o compartir contenido a través de RSSO por parte de músicos u oyentes, o de sitios especializados en distribuir contenido de esta escena como *Mixcloud*. De esta forma, los encuentros donde se *recualifica* el *musicar* van más allá de “el momento de actuación”. Ahora se analiza la reconfiguración que esto genera.

En lugar de acciones que intentan “vender” su música como *bien* tangible (la producción y distribución de discos) o hacerla *descargable* como la finalidad de este agrupamiento de músicos y oyentes, el encuentro de la música electrónica se extiende a las listas de reproducción o *setlists* que se comparten de manera gratuita en *Mixcloud* o en vivo a través de *Instagram*.

La idea de una “industria musical”, de una etapa industrial de la práctica musical, se fundamenta en un esquema de poder estructurado alrededor de empresas centralizadas, como descubrimos en el estudio de *Sun of these Days* (Capítulo II). Sin embargo, la estructura tradicional de las empresas disqueras no es el interés principal de las DJ, ni de los colectivos, que ahora buscan establecer relaciones entre el colectivo, la DJ, y los futuros asistentes – el mercado potencial – a los eventos de este *musicar*. El *encuentro* es el producto principal.

Un resultado de esta reconfiguración de intereses es que el poder de la disquera es reemplazado por los dueños de los espacios físicos a los que están anclados los instrumentos necesarios para realizar dichos encuentros. Empero, donde pueden existir dos o tres empresas

disqueras de calidad en una región, o escena local, encontramos múltiples espacios físicos en donde un DJ o un colectivo pueden llevar a cabo su *musicar*³⁴. Esta transición del negocio *industrial* – donde específicamente, la venta de discos tiene una importancia casi nula – hacia un mercado donde se consume principalmente el *musicar* y no la pieza, implica una producción continua, y consumos constantes tanto *online* como *offline*³⁵.

Pese a la transición desde una economía de compra-venta de bienes hacia un modelo económico de monetización de encuentros, el *bien* económico mantiene su lugar como objeto importante en la supervivencia del proyecto, ahora como una *estrategia complementaria* en los ingresos del colectivo. Es una parte del trabajo de GAA que se encuentra en etapa inicial, pues los planes para la marca, y para la comercialización de mercancía bajo el sello de *Girls All Around*, van iniciando una estrategia de producción. La intención de LeFaux es posicionar la marca como *música* y como *moda*, *fashion* DIY, y en algunos eventos – como el séptimo aniversario, festejado en el Patio de la Mezcalera –, se observó cómo los accesorios acompañaban a la presentación musical. El colectivo contaba con gorras y camisetas, y dentro de los planes a futuro que nos contó LeFaux, se incluían: “...*gorros, sudaderas y camisetas... Voy a mandar hacer ‘cases’ para celular.*”

LeFaux expresa el interés en el *posicionamiento* del colectivo³⁶ además de estar interesada en las ventas de *bienes* concretos. Así, se reconoce cómo los accesorios – objetos secundarios (discos, CD, u otros objetos en los que se deposita la pieza o las piezas siendo el objeto primario) en el negocio musical –, más allá de ser “bienes” sujetos a los procesos de compra-

³⁴ Nuestro propio recorrido nos llevó a conocer lugares como el Budda Bar, Route 69, Deck 22, Esquivel, La Mi-ja y el Patio de la Mezcalera, y escuchar de espacios como el Wherehouse, sin contar los festivales como el Fronterizofest y el Darkwoods Festival.

³⁵ La pregunta que se hizo a los DJ de la escena intentaba encontrar el bien equivalente al disco, o bien, saber si es propiamente el disco la meta (pues varios colectivos han consolidado discos compactos con sus colaboraciones). Sin embargo, y en palabras de LeFaux, la meta ahora es la presentación en vivo: “*Yo no considero que (la meta) sea ‘hacer discos’. Hacen sus ‘sets’, de horas, arman el set pero... yo no considero que ahorita la meta de los DJ sea hacer su EP, no. Yo considero que el trip es ir a festivales, y por eso estoy haciendo sets, porque quiero neta prender a más, que es lo que yo creo que es la visión de todos ¿no? Como de poder ir a un EDC a Las Vegas, o ir a un Tomorrowland y tocar bien chido. Yo considero que esa es más la tirada de los DJ, más allá de hacer un disco.*”

³⁶ Menciona LeFaux un plan para combinar la moda y la música bajo un sello de “chicas empresarias”, de morras, con un alto potencial de difusión: “*Quiero que la gente se aprenda el nombre. Yo sé que es un nombre que no se va a olvidar, por que es como ‘ah mira, las morras’ ¿no? Quiero hacer gorritos, calcetas, quiero aventarme un traje de baño completo, negro, con el logo enfrente. Son un chingo de idea que tengo en la cabeza. Nada más está pendiente el capital. <risa>.*”

venta, su intercambio representa procesos tangibles del continuo de *recualificación* económica, para mantener la identificación y el *reconocimiento* dentro de la escena. Esto resulta también en una interacción estratégica con otros individuos que no solamente son “consumidores” de un producto, sino que transforman a los cuerpos que compran y reproducen la marca en *parte* de la estrategia, y la finalidad va más allá de construir a la escena como “mercado”, o al oyente participante como un “cliente”.

Otro componente que demuestra una transición en el imaginario del negocio musical, lo escuchamos en el testimonio de LeFaux y Curlzwar, cuando comparten que el dinero que se obtiene de la venta de artículos accesorios, es generalmente dirigida a la *reinversión* en el proyecto, las ganancias dedicadas a cubrir las necesidades del colectivo. Curlzwar expresa que los ingresos se pueden repartir entre las integrantes del colectivo que contribuyen en la producción del material, pero que la prioridad es surtir las necesidades del colectivo para nuevas presentaciones o nuevo material: “...se utiliza ese dinero para cosas que sean necesarias en el colectivo. O si vamos a hacer otro evento, y se requiere de tal equipo extra o algo así, ahí está”.

Esta *reinversión* en los eventos, como prioridad de la organización, indica que lo más importante es el *performance* en vivo, ya que la música no es “producto” sino experiencia, que tiende más a ser un proceso de constante *recualificación* (Callón et al., 2002) del talento del DJ sobre la cualidad de la “pieza”, que vende la *oportunidad* de escuchar y compartir el momento *en vivo*.

El *modelo económico* al que suscribe el colectivo es el de *regalar* la música como medio para atraer al oyente, ya sea a la compra de mercancía o a la compra de entradas al lugar de la actuación musical – aparece de forma gratuita en sus distintos perfiles de *Soundcloud* o *Mixcloud*. De esta forma, el modelo económico depende de una estrategia de *afección* positiva, *atractora*, durante la experiencia de escucha, y no en un discurso o simbolismo en los contenidos de la música, con lo que se identifique el oyente – el único concepto es el de *tomar parte*, participar. En el negocio de la música electrónica, este modelo tiene mayor peso, dado que la escucha y el disfrute siempre mostraron estar ligados a la participación del sujeto en un cuerpo colectivo que baila y se mueve junto con el DJ, como lo hemos mencionado antes.

Hallazgo #3: La importancia del consumo *en vivo* para una escena donde el músico no es dueño de los instrumentos para *musicar*, genera mayor dependencia.

Un posible resultado negativo de la reconfiguración específica del ensamblaje musical en los escenarios de los subgéneros de la *electrónica*, es el riesgo de convertir al *reconocimiento* en una meta económica *no sustentable*, pues el músico no es dueño de los instrumentos con los que produce su música.

Donde antes, obtener el *reconocimiento* de un *mercado* era promesa de las casas productoras y empresas disqueras al músico, los músicos, bandas, y colectivos independientes deben hacerse cargo de este trabajo por sí mismos. Como los datos nos muestran, es posible generar un grado de *reconocimiento* en las escenas locales a través de una estrategia de difusión constante en RSSO – el trabajo de GAA lo muestra, con estrategias de publicación constante y uso de *hashtags* – gradualmente y con esfuerzo. El riesgo está en que la promesa del *reconocimiento* tome el lugar de la *remuneración* del trabajo.

El discurso de sustituir la *remuneración* por “publicidad” es un mecanismo que los dueños de los bares pueden implementar, pues el músico depende de los espacios a los que se han anclado los aparatos con los que realiza su trabajo. Esta estrategia de “pago” la mencionaron los DJ en varias narrativas, desde la invitación a los grandes festivales, hasta en los pequeños bares, y si retomamos los testimonios presentados por nuestras voceras, es inescapable la idea de que no se transforma la etapa industrial de la música, sino que las prácticas que la constituyen han migrado, de los estudios a las *residencias*. La empresa disquera, estar firmado con un sello, existe como una meta a futuro cuando estas empresas organizan grandes festivales de música electrónica, pero para un DJ o un colectivo regional, el trabajo necesario para llegar hasta ese grado de *reconocimiento* implica muchas horas de interacción con aficionados, muchos encuentros que generen afección positiva – que motiven a la participación del resto de los componentes del ensamblaje –, y para ello es necesario fomentar una relación con el actor digital anclado al espacio de presentación. Durante cada paso en estos procesos, nuestros músicos deben buscar la *recualificación positiva* por parte de oyentes, dueños, y RSSO.

Al final, se descubre que el riesgo se acentúa cuando el proceso de *recualificación* permite a los negocios ofrecer *reconocimiento* – propiedad fundamental en la asociación de nuestra escena – como retribución apropiada por el trabajo de *musicar*, en lugar de conducir al músico a una *remuneración* por su trabajo. Aquí es donde se registró evidencia de la frustración y desmotivación en cuanto al negocio musical, de la que hablan algunos autores (Schwartz, 2005; Bennett y Peterson, 2004; en Ceseña, 2016). Es necesario desarrollar estrategias para contrarrestar esta fuerza negativa, que disminuye la capacidad para actuar de los artistas, y establecer formas para que el *reconocimiento* conlleve a la *remuneración*.

En el siguiente capítulo, el último movimiento de la composición de esta obra, se estudia una estrategia implementada para contrarrestar los riesgos del constante proceso de *recualificación* de la producción de la banda: la colaboración con el oyente, en la forma de los *fandoms* en la escena del *grindcore metal*, desde la banda *Thanatology*.

Interludio –*Girls Nights* en Esquivel.

Durante los recorridos con *Girls All Around*, uno de los espacios donde se presentó frecuentemente el colectivo fue el bar Esquivel, ubicado en la avenida Revolución, en el centro de Tijuana. El colectivo gozaba incluso de una *cuasi* residencia los miércoles, tocando repetidamente durante el evento conocido como “Mucha Muchacha Nights”, donde las bebidas y los tacos contaban con promoción de 2 x 1 para las asistentes. Un colectivo de DJ integrado exclusivamente por mujeres forma parte perfectamente en este tema.

Pero la presentación del colectivo en Esquivel se extiende más allá de la mercadotecnia, pues aparecían en fechas fuera de la promoción de “Mucha Muchacha”. Un viernes, el 13 de abril del 2018, se tuvo la oportunidad de asistir a escuchar tanto a LeFaux como Curlzwar, tocando en el mismo evento, junto con una DJ invitada de Los Ángeles, California, cuya trayectoria de más de 20 años como DJ y productora prometían una velada oportuna para el registro.

Esquivel se ubica en una terraza, cuenta con pista de baile, bar y estación de tacos, así como una sección de mesas tipo “*lounge*” – ambiente de salón, más cómodo que las sillas de bar – que le proporcionan un ambiente más elegante que otros de los bares de *house music* en los que se presenta el colectivo.

DJ Curlzwar comenzó la música en esa ocasión – de todas las integrantes, es la más joven – y el público oyente pareció disfrutar la actuación. Frecuentemente se registraron grabaciones de video por parte de los asistentes, aficionados que parecen conocer a Curlzwar – evidente en los saludos, la falta de distancia entre DJ y asistente – la graban mientras toca y baila, pero otro fenómeno aparece con mayor intensidad de lo que se pudo observar durante los conciertos de *rock* o *metal*: los oyentes participantes sobre la pista voltean la mira de las cámaras en su celular, y toman fotografías o video de ellos mismos.

Estas “*selfies*” – captura de imagen propia – pueden contener a la estación de DJ, como testimonio de la participación en su evento, pero con aparente igualdad se tornan hacia la pista para capturar el baile o simplemente la presencia del oyente. Este tipo de detalles muestra una extensión del protagonismo del *musicar*, en las escenas del *House*, hacia el público.

Al aproximarse la medianoche, Curlzwar cedió la estación de DJ a la invitada Estadounidense, y se integró al público. La actuación de la invitada no pareció conectar con los asistentes de la misma forma que minutos antes lo había hecho Curlzwar, indicadores de ello el abandono de la pista de baile – no un abandono completo, pero suficientes personas se alejaron de la pista para hacerlo notorio después de unos minutos –, además de algunos comentarios que escuchamos desde nuestra posición, en la mesa del lado opuesto a la estación de DJ, al lado de la pista.

Aun con un oído poco entrenado para captar los detalles sutiles del *performance* en este género, la actuación fue menos disfrutada que la inmediata anterior. La reputación de la DJ había generado expectativas, incluso Curlzwar compartiría que en sus redes había recibido comentarios negativos de aficionados de la invitada, que amenazaban con que sería opacada por el trabajo de la productora que venía a acompañarlas. Casi a las 3 de la mañana, la invitada cedió el puesto y comenzó la participación de LeFaux. El público pareció reanimarse – el influjo de asistentes después de las 2 de la mañana, hora en que muchos otros bares de la zona han cerrado, debe ser otro factor de importancia – cuando LeFaux inició su set, la música retomando un estilo similar al de Curlzwar.

En ocasiones posteriores, se tuvo la oportunidad de preguntar a ambas – LeFaux y Curlzwar – sobre la noche del viernes 13 en Esquivel. Ambas mencionaron los problemas de la invitada con el equipo de la estación de DJ de Esquivel: la DJ invitada prefiere tocar con discos de vinilo, práctica que en los “clubs” de California es común, mientras las estaciones de la ciudad de Tijuana por lo general cuentan con dos tornamesas electrónicos y una mezcladora, sin el equipo de discos.

Adaptarse a los componentes del ensamblaje de Tijuana causó un *musicar* accidentado, distinto al que desarrolla en su espacio local. Si otros factores figuraron en su desempeño – el cansancio por el viaje, por ejemplo – no fue posible determinar; lo que podemos observar esta noche, es el rol esencial de la participación de nuestros actores no humanos.

CAP. IV. *THANATOLOGY* (TERCER MOVIMIENTO): LA ESCENA DEL METAL Y LOS ENSAMBLES MUSICALES DESTERRITORIALIZADOS.

4.1 Introducción.

El último caso de estudio, el último movimiento de la presente composición, explora una escena musical específica del *metal*: el subgénero del *grindcore*, de la banda *Thanatology*. De la misma forma en que se estructuraron los movimientos de *Sun of these Days* y *Girls All Around*, el estudio de la escena a la que pertenecen los integrantes de *Thanatology* se divide en cinco apartados. En el primero, se estudia la historia de la banda así como los componentes generales de los que se compone su *musicar*. En el segundo apartado, se presentan los distintos actores – humanos y no humanos – que participan en ese *musicar*, así como los actores no humanos digitales, divididos en instrumentos y plataformas, y una subdivisión de ésta última en dos: plataformas de distribución y consumo especializadas en música, y las RSSO, en las que el contenido transmedial transita como parte de las publicaciones a través de las cuales los sujetos interactúan y mantienen sus asociaciones (o las pierden). La intención detrás de esta repetición estructural es facilitar la lectura de nuestros resultados y el análisis de los roles que las “mismas” tecnologías tienen en la construcción de cada ensamblaje del *musicar*.

Se exploran las actividades que *Thanatology* lleva a cabo con las RSSO y otras plataformas de distribución y consumo musical; se presentan ejemplos de la actividad de la banda en general, y se profundiza en el aprendizaje que resulta de la participación en ella a través de los ojos de nuestro principal *vocero*, Daniel Morales – el Dr. Morales –, bajista de *Thanatology* y músico cuya experiencia con los actores digitales no humanos ha formado a un músico con intereses y ambiciones múltiples y de variedad de estilos y géneros. Junto con Sadrac Murillo – el Dr. Murillo –, Daniel participó en *Attention Monger* (grupo reconocido de *Hardcore* en Tijuana) antes de formar parte de *Thanatology*, y ahora trabaja en proyectos como *Spurs and Rockets*, una banda de rock progresivo, así como *Unidad Trauma*, banda que emerge tras la salida de Jonás Bautista – el Dr. Bautista –, vocalista y miembro fundador de *Thanatology*. De esta forma, Daniel representa un punto de enlace entre diversas bandas, escenas y prácticas del *musicar*, y su narrativa parte de su rol como miembro de *Thanatology*, aunque cruza varias dimensiones.

Nuevamente se observa cómo los actores y procesos concretos – actores humanos y no humanos, y encuentros de afección positiva o negativa entre cuerpos – en el caso de *Thanatology* forman asociaciones, y muestran propiedades diferentes a las de los casos anteriores. Entre ellas, las asociaciones que se establecen, a través de la producción de *fan art* y el compromiso con la narrativa o *la mitología* de la banda, va más allá de exponer las *capacidades digitales* de los sujetos de estudio, además muestra algunas propiedades emergentes de otro modelo de las economías digitales en los escenarios musicales: las *redes colaborativas*.

Otra propiedad que emerge en este ensamblaje en particular, es la fuerza de *despliegue de actividades*, a través de la mediación digital. En cuanto a las prácticas de actuación y las asociaciones físicas entre actores, *Thanatology* muestra en gran medida la importancia de la *gira* en varias dimensiones: existe como parte fundamental de los procesos de promoción y venta de mercancía, ayuda a crear un mercado de *nicho* de los discos, por el fuerte apego de los *oyentes participantes* a la representación del proyecto *metalero*, y multiplica la participación de los oyentes a través de la *extensión del momento de encuentro*, aunque de forma diferente a la que observamos con *Girls All Around* y la cultura musical de la *electrónica*.

4.2 *Thanatology* y el *musicar* del *Metal* en Tijuana.

El primer apartado de este capítulo tiene la intención de presentar brevemente los antecedentes de la banda, sus integrantes, y un recuento de los cambios a un grupo que ha sobrevivido durante más de 20 años, en diferentes formas. A diferencia de *Sun of these Days*, conformado por músicos de aproximadamente las mismas generaciones, encontramos en *Thanatology* una composición transgeneracional, lo que ocasiona un encuentro de competencias, de saberes, y de disposiciones hacia el trabajo con actores digitales diversos. Se habla de la evolución de la banda, de grupo en vivo, a grupo de estudio, y nuevamente a grupo en vivo gracias a los nuevos integrantes como Sadrac y Daniel, e incluso se menciona el paso de *Thanatology* a *Unidad Trauma*, la última encarnación del agrupamiento, tras la salida de Jonás, su fundador.

Esta narración servirá de base para la comprensión del acercamiento concreto que *Thanatology* ha tenido hacia los *actores digitales*, aprendido a través de múltiples generaciones de integrantes, creando una disposición y actitud diferente hacia esta asociación.

Posteriormente, se reconstruye el *musicar* de la banda, su sonido, sus letras, su *performance*, con la intención de comprender el contexto en el que se realizan los encuentros – el momento de *asociación* o *disociación* del ensamblaje – así como para conocer los elementos que son valorados (o *cualificados*, conforme a nuestro esquema analítico) como de mayor importancia para que dichos encuentros produzcan la afección positiva, atractora, de los actores y procesos en la construcción y estabilización de nuestro ensamblaje. De esta forma, se inicia el estudio de caso con una narrativa breve sobre la historia y evolución – y el final repentino – de *Thanatology*.

4.2.1 Recuento de la ‘clínica de lo grotesco’: historia de *Thanatology*.

La banda *Thanatology* existió dividida en dos iteraciones distintas. Originalmente, la banda se llamaba *Cadáver*, formada en 1998 por el Dr. Jonás Bautista con Miguel Mercado y Guillermo Sanders, antes de desaparecer en el 2002 cuando se separa el grupo. En el 2006 regresa el Dr. Bautista a la música, acompañado por el Dr. Picos, quienes colaboran en un proyecto de estudio que daba continuación al espíritu de *Cadáver*, y que ahora conocemos como la banda *Thanatology*³⁷. Hasta el 2014, la banda era un proyecto de estudio – que rara vez toca en un escenario en vivo –, hasta que entre los años 2014 y 2015 se incorporan nuevos miembros y se comienza a tocar en vivo. Mientras el Dr. Bautista y el Dr. Pico son fundadores, en el 2018 el Dr. Pico ha sido reemplazado por el Dr. Mozqueda, y se han incorporado los Doctores Padilla, Morales y Murillo, que representan una infusión de sangre al grupo. De ellos, el de menor tiempo como integrante es el Dr. Padilla, segunda guitarra, que se incorporó formalmente a las filas de *Thanatology* durante la gira del 2018 (ver anexo 13). El último disco, titulado *Un legado de negligencia médica (Capítulo 1ero)* se ha descrito

³⁷ La historia del origen de *Thanatology* fue narrada en una entrevista del Dr. Padilla, en la estación digital *Metal Messiah Radio*, en el programa de *Junkyard* con la DJ Alexandra, durante el 2018. La entrevista fue compartida por la página oficial de *Thanatology*, así como por las páginas ‘personales’ de los Doctores, en varias ocasiones durante las últimas semanas de junio y principios de julio.

como una evolución de estilo de la banda por el mismo Dr. Bautista: “...*es dentro del Grindcore, pero lo hicimos ligeramente más melódico.*” Esta variante en el estilo de *Thanatology* se debe al cambio de personal, cuando se separa el Dr. Picos, y posteriormente, se incorpora el Dr. Mozqueda en el 2015.

Desde el 2015 que *Thanatology* comienza a tocar en vivo – tras ser principalmente un conjunto de músicos de estudio –, el grupo ha tocado principalmente fuera de la ciudad. Durante el transcurso del año 2018, la banda se presentó una vez en Tijuana, en el Dragón Rojo Bar, el 4 de agosto; a la vez, *Thanatology* embarcó en su primera gira de larga duración en distintos puntos de México, incluyendo escenarios en Aguascalientes, Culiacán, Durango, Guadalajara, Los Mochis, Mexicali, Puebla, Querétaro, y la Ciudad de México; así mismo, viajaron fuera del país, actuando en las ciudades de San Diego, Los Ángeles, Las Vegas y Berkeley, en California, así como en el *Domination Fest* en Chicago, y en la República Checa en Trutnov, durante la vigésima edición del *Obscene Extreme Festival*. *Thanatology* se presenta de nuevo como una máquina, tal como la describió el Dr. Padilla en su entrevista con *Metal Messiah Radio*, y esta máquina tiene la capacidad de acoplarse con otras máquinas en un flujo constante de conexiones en todas direcciones.

Daniel Morales – el “Dr. Morales”, bajista del grupo – es un músico de 26 años de la ciudad de Tijuana que actuó como nuestro principal vocero para conocer y comprender la situación del ensamblaje de la escena local del *metal*, específicamente del *grind*. La historia de Daniel y *Thanatology* comienza mucho antes de ser integrante en la banda, fue primero un *aficionado* de la música de *Thanatology*. Cuando Daniel recibe la noticia de ser invitado a participar como ‘médico’, su reacción fue la siguiente:

“Jonás, el vocalista de Thanatology, fue productor de mi banda del Attention Monger, y un día me habló y, o sea, mi banda favorita de metal era el Thanatology, y me invitó a tocar... me súper cagué, y le dije ‘simón si te hago el paro’ y me dijo ‘no, necesito un miembro de base’, y yo le dije simón, así como keepingitcool en el teléfono; ya que le colgué si empecé como a hiperventilarme, fue como que ‘güey no seas mamón’ de mis bandas favoritas de metal me están invitando a tocar con ellos, qué pedo.”

A principio del 2019, después de terminado el periodo de observación del caso, Jonás toma una decisión que llevaba considerando desde hace meses: terminar con el proyecto de

Thanatology. La mañana del 3 enero, y sin consultar al resto de los integrantes, Jonás publica en la cuenta de la banda una declaración que incluye las siguientes sentencias:

“el ciclo de Thanatology ha llegado a su fin... todo tiene su ciclo. Todo lo que quería hacer, lograr y decir, tanto creativa y conceptualmente, en este proyecto/banda ya lo hice y lo dije durante estos veinte años de existencia de Thanatology (1998-2018).

Mi mente y esfuerzo ahora están 100% depositados en otros proyectos creativos, musicales y demás.

...la banda conocida como Thanatology —dirigida, comandada y creada durante estos 20 años por el Dr. Bautista—, ha terminado.

Quiero creer que esta noticia no es algo ‘nuevo’ ya que por varios años he dicho que esta banda/proyecto tiene fecha de caducidad y, bueno, esa fecha ha llegado.

...Sin más, las puertas de la Clínica de lo Grotesco se han cerrado.”

Es verdad que Jonás mantuvo siempre un posicionamiento sobre el fin de *Thanatology*, aunque el tiempo que faltaba para que llegara este final ha sido punto de debate. En entrevistas con distintos medios, durante la gira en México del 2018, el Dr. Bautista expresó que *Thanatology* tendría pendientes dos discos más, antes de posiblemente terminar su tiempo como proyecto musical. Esta impresión era compartida por el resto de los integrantes de la banda, con el reconocimiento de que era Jonás quien estaba al frente.

Tras la publicación de dicho posicionamiento, el resto de los integrantes de la banda se posicionaron también, decidiendo que la banda se convertiría en *Unidad Trauma*, manteniendo así una parte de la narrativa que habían colaborado para construir, y re-imaginando al proyecto. Daniel compartió el enlace a una nueva página oficial, la de la banda *Unidad Trauma*, en donde encontraríamos las siguientes líneas (un extracto de la publicación completa):

“En menos de 5 años pudimos lograr diferentes planes y metas; como sacar un nuevo EP y hacer el nombre de Thanatology conocido en las ciudades más grandes de nuestro México, y tocando en diferentes lugares de los Estados Unidos como Nueva York, Nueva Jersey, Filadelfia, Phoenix, Las Vegas y Chicago. También concretamos uno de nuestros sueños más grandes - ser parte del Obscene Extreme en Trutnov, República Checa.

Pero, como todo, el ciclo de vida de ésta banda ha llegado a su final... ¿o no?

Nos gustaría informarles que el grupo detrás de la ejecución musical de

Thanatology, ahora es UNIDAD TRAUMA, y seguiremos trabajando de la misma manera en la cual lo hemos hecho éstos últimos 5 años, les traeremos más noticias al respecto pronto.”

Esta publicación llegaría a menos de una semana de la declaración hecha por Jonás, e incluiría una nueva maqueta o *demo* de una canción de *Unidad Trauma*. Así, los integrantes restantes – después de haber invertido años al establecimiento de la banda como un acto de nivel internacional –, toman la decisión de mantener unida una *versión nueva* de la banda. De esta forma, *Thanatology* desaparece formalmente, sin embargo la banda evoluciona, el ensamblaje encuentra una nueva configuración. Esto significa que el apartado sobre *Thanatology* se presentará como estudio del desarrollo de un proyecto fluido, que sirve como ejemplo de las posibilidades de generar empatía y pasión en el oyente, que muestra cómo desplegar la banda en un mercado desterritorializado y crear personalidades con las que el público conecta, todo sucedido durante el tiempo de existencia del proyecto como *Thanatology*. Al final, se abordan algunos de los primeros momentos de la reconfiguración de la banda como *Unidad Trauma*, pues es durante este proceso de transformación donde observamos claramente evidencia de la participación de los actores digitales como *mediadores* de una experiencia positiva, una afección que articula, e incluso ha logrado encontrar una nueva estabilidad para el ensamble. (Ver anexo 14)

Es importante recordar que el mito de *Thanatology*, una banda de “médicos” que también son músicos, tiene como punto de partida la historia real de Jonás, el único integrante que es auténticamente un médico. Sin embargo, como parte de la teatralidad y narrativa de la banda, los integrantes Daniel Morales, Sadrac Murillo, Oscar Padilla y Mario Mosqueda adoptan las personalidades de los Drs. Morales, Murillo, Padilla y Mozqueda sobre el escenario, y en las RSSO de la banda, al grado de que muchos aficionados creen legítimamente en que se trata de un grupo de músicos que son médicos. Esta representación ha trascendido a los miembros individuales, es parte de una narrativa colectivamente legitimada.

De tal forma, en esta investigación se abordan las asociaciones e interacciones de *Thanatology*, incluyendo una breve revisión de las primeras semanas de existencia de *Unidad Trauma*, para comprender la forma en que la presencia de los actores digitales en el *musicar*

metalero permite o no nuevas asociaciones, nuevos ensamblajes, y nuevas formas de establecer un proyecto.

A continuación, se describen los componentes de la *actuación* musical, los actores y actividades que se encuentran presentes en el *metal* local, y exploraremos el entretejido de *saberes* que producen la asociación y ensamble de experiencias diversas en la ciudad, y más allá.

4.2.2 La escena musical de *Thanatology*.

El estudio de la composición de la escena local del *metal* busca registrar aquellos actores y actividades que forman alguna parte de la actuación musical (por lo que hemos empleado el concepto *musicar* de Small, 1998, que se refiere a la música como una actividad) y así conforman a un agrupamiento concreto (que hemos expresado con el concepto de *ensamblaje* de DeLanda, 2010). En otros capítulos esto ha resultado en la descripción de los espacios dedicados a las presentaciones del *musicar* – en el caso de *Sun of these Days*, espacios muy variados, y en el caso de *Girls All Around*, un *espacio-actor* muy específico – como lo han hecho antes autores dedicados al estudio del *rock* y del *metal*, como Walser (1993), Urteaga (1999) y Weinsetin (2000), entre otros consultados.

Uno de los retos que presentó el estudio de *Thanatology* fue la percepción que la misma banda tiene sobre los espacios musicales de la ciudad: consideran que no *existe* un espacio para ellos en la escena local. Como resultado, trabajar con *Thanatology* es trabajar con una banda que rara vez toca en Tijuana, porque poco a poco, los escenarios *musicales* en los que encontraría un espacio de actuación han disminuido.

Este no fue siempre el caso. La escena musical específicamente del *hardcore* tijuanense tuvo un periodo de alta demanda – “*Si, bien cabrón, del 2008 al 2013 y 2014 me la vivía en shows de hardcore todo el tiempo*” dijo Daniel – y durante un tiempo, bandas estadounidenses llegaban a tocar frecuentemente a la ciudad, y los principales espacios en los que se reunían músicos y oyentes – sobre todo los eventos en el Salón Fiesta, nos aseguran – siempre se encontraban llenos. El sonido de una banda como *Thantaology* encontraría un hogar en este tipo de escenarios, pues no estaban especializados al grado que se encuentran ahora: “*Antes*

no era tan importante, antes en los shows de hardcore, había deathcore, había grindcore, había hardcore, había de todo y ahorita esta súper seccionado, súper seccionado.”

En contraposición a esta historia de la escena, durante el 2018, el Dragón Rojo – un bar cuyo estilo tiende hacia el rock de varios géneros – fue el único espacio en la ciudad en que se presentó *Thanatology* en vivo (ver anexo 15). Esto subraya la importancia de trabajar con los *actores no humanos digitales* que, para la banda en busca de un espacio, permite mantener los lazos necesarios con aficionados, promotores, y otros músicos, para encontrar un lugar de actuación – ahora – fuera de la ciudad. Durante las conversaciones con *Thanatology* en general, y con el *Dr. Morales* en particular, fue posible determinar que los actores no humanos más importantes para el proyecto profesional musical de *Thanatology* son *Bandcamp*, *Spotify*, y *Facebook*, aunque el trabajo del grupo no se limita a los anteriores. *Spotify* y *Facebook* se han mencionado durante todo el proyecto de investigación, la inclusión de *Bandcamp* como actor pertinente deriva de la explicación de su modelo económico – un modelo de rescate que no se encontró en la mayoría de las plataformas – y que retomaremos más adelante.

Esto representa una dificultad, pero a la vez, es causa de una actividad sumamente interesante: el *despliegue desterritorializado* de la banda a través de escenarios *virtuales*, para encontrar un espacio físico para actuar. Pese al reto que esto presentó, la oportunidad de observar este mecanismo de trabajo fue sumamente atractiva.

La misma *actuación* del *grindcore* es un elemento que puede dificultar encontrar ese espacio para el *musicar*. La música *Grindcore* se presenta como una fusión de los extremos más pesados del *Heavy Metal* – el *Black* y el *Death metal* – y el estilo *Hardcore* de la música *Punk*. Esto significa que los elementos *performativos* que serán más valorados en un *musicar* del *Grind* son la velocidad de la actuación, y la distorsión del sonido, que incluye las voces típicamente guturales heredadas de la música del *Death*. El oyente participa en el *musicar* a través de su baile, la colisión de cuerpos enfrente del escenario – el *Mosh Pit* – en donde los aficionados agresivamente se empujan y chocan entre sí, el reconocido *Slam Dance*.

Durante una conversación con Daniel, habló de sus bandas de *Grind Metal* preferidas, y fue posible escuchar en sus descripciones algunos de los *valores* que definen a este *musicar* –

velocidad, energía, movimiento – y conocer los sentimientos asociados a ellos por el oyente: catarsis, diversión, desahogo. Ya como músico, estos valores se reproducen en la actuación sobre el escenario:

“esa madre es grindcore, es súper rápido, es súper catártico, sacas un chingo de energía cuando estas tocando, te sirve de desestrés bien cabrón, es súper divertido de tocar, te requiere un chingo tanto física como entre comillas técnicamente porque no está técnico pero esta rápido y si lo tocas mal de volada se nota (...) el grindcore se toca de volada y se toca 20 segundos, 30 segundos, un minuto y (...) el formato de grindcore, en un minuto, en chinga... no, no, no ni de pedo, 20 segundos, 30, 40 segundos.”

Lo que separa a *Thanatology* del resto de sus contemporáneos dentro de los escenarios de *Metal* y de *Hardcore*, es que además de una actuación musical que cumple con los valores antes mencionados – la actuación es veloz, la energía de los músicos se transmite a los oyentes –, el grupo ha construido una imagen como *médicos forenses* sobre el escenario, que los separa de las otras bandas que pertenecen a la escena del *grind*. Junto a una imagen clínica, más limpia que el *gore* de sus contemporáneos, los contenidos de sus letras carecen de imágenes “grotescas” o explícitas: sus líricos versan sobre procedimientos médicos e historia de medicina, que han sido contribuidos por el Dr. Bautista, integrante que – como médico real – es auténtica y no simplemente un simulacro o representación. Daniel puntualizó: “en *Thanatology* no decimos ninguna grosería en las letras (...) es clínico.” El lenguaje empleado en las letras de las piezas intenta recrear las lecciones de las salas de operación, donde un médico describe a su auditorio el procedimiento, o donde el médico explica la historia del procedimiento. En “La clínica de lo grotesco”, el Dr. Bautista describe el trabajo del médico:

“En estos pálidos pasillos
Manchados de recuerdos mortales
El gremio hipocrático lidia con todo malestar
¡Medicamento!
¡Tratamiento!
¡Incisión!
¡Suturación!
En el nombre de la medicina
Y apoyados en la ciencia
Hemos jurado salvaguardar el bienestar de los pacientes.
Bienvenidos a la clínica de lo grotesco.”

Este abordaje de las imágenes – descritas y en ilustraciones – permite a los “Doctores” jugar con las representaciones fuertes que son material tradicional de la música *metal* y sus subgéneros – que siempre emplea visuales temáticas sobre muerte o temas similares –, pero apropiarlos desde el discurso de lo clínico. Para comparar, observamos el tema de muerte en la canción *Raise The Pestilence* (del álbum *Necroholocaust*, lanzado en febrero del 2003³⁸) la banda *Disgorged*, un grupo de *Deathmetaleros* de Querétaro que Daniel menciona como una importante influencia. Un fragmento de la pieza lee:

*“A flatulent gallery of grotesqueries
For my awful spiked of sin sentiments
Still purulent bags full of slag
Remains slimy between this inhume site*

*Abominably obsessed with pus
Living for vomit, blood and guts
Twisted waste of eructating gnaw
Grinding whirlwind of insanity”*

Lo que *Disgorged* muestra de forma explícita – vómito, sangre e intestinos – en *Thanatology* se denomina “Pasillos manchados de recuerdos mortales”. Esto exige del oyente un mayor grado de atención, un mayor grado de reconocimiento, que como hemos hablado hasta ahora, es una de las propiedades más importantes en juego en los *musicares* contemporáneos. (Ver anexo 16)

Junto a esta composición que genera el imaginario clínico, se agrega el resto del *performance* de la banda. Durante la actuación, *Thanatology* se presenta sobre el escenario vistiendo ropa quirúrgica: guantes, calzas y el uniforme de dos piezas, que se deben emplear para evitar la contaminación del paciente o el personal durante la operación. El único distintivo lo porta el Dr. Bautista, que viste la bata de una pieza que indica su posición como Cirujano en Jefe, o Cirujano Mayor. En lugar de mascarilla, portan la capucha que abona a la imagen siniestra de los Doctores (ver anexo 17). En giras anteriores – que fue posible conocer gracias a los videos que se han compartido de *Thanatology* –, el color de los uniformes que portaba la

³⁸Datos obtenidos de la página oficial de la banda *Disgorged* en *Facebook*, así como del sitio *Enciclopedia Metallum*, consultada en diciembre del 2018, en: <https://www.metal-archives.com/albums/Disgorge/Necroholocaust/17084>

banda era enteramente blanco, para incrementar el simbolismo de lo clínico, de limpieza, pero para el lanzamiento del disco “Un legado de negligencia médica (Capítulo 1ro)” se adoptó el color rojo, que alude a los elementos sangrientos y mortales de la historia de la medicina, parte importante de la narrativa que *Thanatology* ha creado para sí mismos. Los ‘Doctores’ cobran vida sobre el escenario, e intentan transmitir personalidades distintas y distintivas, que no son las mismas de los músicos fuera de la banda. Durante una de las primeras conversaciones con el Dr. Morales, esta diferencia se hizo aparente, cuando responde a la pregunta sobre el nombre con el que aparecerá en la investigación – Daniel o ‘el Dr. Morales’:

“Nombre real está bien, porque me estas entrevistando a mí, no al personaje que brinca y bailotea en el escenario. El ‘Dr. Morales’ toca grindcore, deathgrind o grindmetalico forense, como se llame; el Dr. toca Thanatology y punto, pero yo toco música instrumental. Puedo hablar de toda la industria musical, y ‘el Doctor Morales’ es un güey bien pirata que nada más toca el bajo.”

Los ‘doctores’ *emergen* en el *performance* de la banda, cuando se conectan durante el ensamblaje de los elementos del *musicar*³⁹. Uno de los elementos más interesantes del *performance* es la figura del ‘cirujano mayor’. El Dr. Bautista camina de un lado del escenario al otro, pero su andar es lento, su cuerpo rígido contrastando con el movimiento frenético de oyentes participantes y el resto de los médicos sobre el escenario; en este contraste, Bautista transmite ese control de un Cirujano en Jefe, que da instrucciones al resto del quirófano, siempre bajo control de sus emociones⁴⁰. Como vocalista, la tranquilidad del paso y la ausencia de movimientos del cuerpo se contraponen a la voz, que grita y dirige, como lo hacen los mejores vocalistas de las bandas de *Grind* o *Death*. Resulta sorprendente el poco movimiento, el control que muestra Jonás mientras el volumen de su voz revela el esfuerzo que realmente sucede detrás del personaje. (Ver anexos 18 y 19)

³⁹ Es importante recordar que el *musicar* que hemos retomado de Small (1998) implica todos los actores y momentos de la actuación musical, por lo que proponemos que los doctores existen también cuando *Thanatology* ensaya, cuando son entrevistados, o cuando interactúan con los aficionados en las RSSO. Agregamos algunos elementos al concepto original del *musicar*, extendiéndolo fuera del *performance* en vivo.

⁴⁰ En su texto “The body multiple: ontology in medical practice” Annemarie Mol describe las interacciones entre doctor y paciente. Los sentimientos de ‘temor’ o ‘preocupación’ de los pacientes, si no es un síntoma de la aflicción, se pasan a segundo plano (2003). Es esta actitud *clínica* la que Jonás captura en su actuación, las emociones pasan a segundo plano, la actuación goza de legitimidad *clínica*.

El resto de los doctores se alimentan de la energía transmitida por la interacción entre Cirujano y el “Escuadrón de enfermería”, y se entregan a la actuación sin restricciones, pues son ellos quienes *ejecutan* la operación que el Cirujano Mayor dirige:

“...es una representación lo que hacemos en el escenario, es una representación de lo que se hacía en el siglo XV, el médico cirujano no operaba, el médico cirujano traía el libro y estaba recitando la operación y los cirujanos ejecutaban, pero el médico cirujano, el jefe de cirugía, él decía como se iba a hacer la operación y es lo que hace Jonás. Jonás va explicando todo el tiempo como es que va la operación y nosotros los músicos estamos operando, así está el pedo, por eso hay gente que no responde, por eso hay gente que nos está viendo con cara de miedo...”

Jonás intenta dirigir al público asistente a participar en el *Slam*, una práctica común entre el vocalista de una banda metalera y los asistentes a un encuentro de este género – como se expresó en los capítulos anteriores, el ritual de un performance de *rock* o *metal* cuenta con pautas establecidas y recurrentes –, pero la forma en que el Dr. Bautista lo hace es parte de su performance como Cirujano Mayor: el dedo índice de la mano derecha alzado, palma adentro, mientras el brazo gira – solamente desde el codo, mientras el hombro se mantiene rígido – indicando al escuadrón que debe acelerar el *slam* en la pista, o iniciarlo si los observa pasivos.

Esta complicidad entre músico y oyente, y la construcción de roles dentro de la narrativa de la banda – el ‘Cirujano Mayor’, el resto de los médicos asistentes de la operación, y el escuadrón de enfermería – muestra la emergencia de un *musicar* concreto, entretejiendo una *red* que depende de que cada cuerpo asistente interprete el encuentro en el mismo sentido, y tomen parte en ese *musicar*. Comienza con los músicos que deben cumplir la actuación, y – a través de su música, sus movimientos, y sus discursos – inician la ilusión de la clínica, seguido por cada uno de los asistentes que debe ser afectado en un mismo sentido. De esta forma, se reproduce el sentido del performance entre todos, en este cuerpo colectivo de la *clínica de lo grotesco*. Este elemento performativo que distingue a la banda de muchos otros conjuntos, también representa un reto para que *Thanatology* encuentre un nuevo mercado para su proyecto profesional. Daniel agrega que resulta difícil entender el concepto para un público que escucha por vez primera a la banda:

D: ...en vivo, si es un público al que nunca le hemos ido a tocar, la gente no se mueve, la gente nos ve.

R: ¿Aun en un evento de metal?

D: Sí, la gente no se mueve, la gente se nos queda viendo, es que Jonás es un showman súper cabrón, y todos nosotros pues tenemos la comodidad de estar detrás de la máscara y es más cómodo tocar así, nadie te está viendo, nadie sabe quién eres... la gente se sorprende bien cabrón, literalmente están consumiendo todo lo que estás haciendo, en Guadalajara nadie se movió, haz de cuenta que terminamos de tocar una canción y terminamos de tocar en un pinche torneo de golf...

R: ¿Aunque las otras bandas tengan estilos, no igual, pero similares?

D: El pedo es la presencia en el escenario, los uniformes... sonidos reales de gente en hospitales y la chingada, es una experiencia audiovisual bien cabrona, yo cuando la vi como público y no como músico, yo estaba cagado, no sabía qué estaba viendo y ese pedo, y ahora es estresante como músico de metal que no te esté respondiendo el público..."

Esta representación sobre el escenario demuestra que el *performance* va más allá de “tocar música”, precisamente el punto del concepto del *musicar*; en particular *Thanatology* es una actuación que integra elementos *performativos* del concierto, con elementos teatrales, e incluso *lecciones de historia de la medicina occidental*. Un problema se observa cuando el oyente *no reacciona* a la actuación, resultando en una afección *neutra*, el reto inherente a la producción de algo nuevo y original, frente al consumidor que prefiere la comodidad y la nostalgia.

Este tipo de encuentro indica una *tercera reacción* frente a la *afección* de un cuerpo sobre otro, que no produce una reacción positiva o negativa, no hay *atracción* ni *destrucción*, pues el oyente no rechaza el *performance* de *Thanatology*, pero tampoco realiza las actividades típicas de la *asociación*, de la afección positiva – que en el caso de las actuaciones musicales *metaleras*, significaría la participación en los ‘bailes’ rituales como el *slam* y el *mosh pit*. En su lugar, hay una reacción de congelamiento y contemplación, el cuerpo que es afectado no se expande ni se contrae, sino que se da un momento de afección *neutra*, ante un estímulo *emergente*, nuevo, el cuerpo se congela. ¿Acaso se trata de una manifestación del temor que

implica la visita al médico? ¿La figura de los doctores representa esa transición de estados entre salud y enfermedad que aflige al sujeto que deviene paciente?⁴¹

Tras su presentación en el Dragón Rojo, el Dr. Bautista nos comentó que en muchas de las presentaciones, los asistentes ni siquiera *reconocen* los gestos y manierismos que forman parte de su actuación como ‘*Médico que dirige a un grupo de cirujanos durante la operación*’, resultando en una *ausencia* de afección por la actuación.

De esta forma, la relación con una escena musical local va disminuyendo, así también la *participación* dentro del *musicar* de Tijuana. Donde las otras bandas y los colectivos luchan por esculpir un escenario propio dentro de la ciudad, los médicos de *Thanatology* han optado por alejarse de lo local, buscando espacios *alternos* en los que pueda sobrevivir y prosperar el proyecto musical.

En el siguiente apartado, se da inicio al trabajo de identificar los actores involucrados en esta relación con los dos escenarios – uno virtual, uno local – para identificar los roles que nuestros actores digitales juegan en esta relación desterritorializada.

4.3 *Thanatology* y los nuevos actores del *ensamblaje* digital del *musicar*.

Una vez establecidas tanto la historia de la banda y sus integrantes, así como las actividades y discursos predominantes en el *musicar* – y cómo éstos afectan la percepción de la banda sobre la existencia o ausencia de espacios para realizar sus actividades –, se expone un recuento de los actores principales que se identifican en este proceso de ‘actuar’. Como fue planteado desde el marco conceptual, se ha considerado una división de actores entre humanos y no humanos, con atención especial puesta en los actores digitales en varias de sus formas: los instrumentos sin duda cuentan con capacidades de distorsión y almacenamiento de sonido, y después de los instrumentos, existen las distintas plataformas en donde se distribuye y consume la música. Se retoma la subdivisión de éstas en las especializadas – cuya actividad principal es el consumo de música – y las RSSO, en donde la música forma

⁴¹ Mol describe nuestra resistencia a la entrevista con el médico, pues en la visita, en la sala de consulta, es donde algo *sucede*. La condición del cuerpo cambia entre un antes y un después de la consulta (2003).

parte de un proceso de publicación de contenido para mantener el lazo con los otros *integrantes* de una red.

Siguiendo esta ya familiar distribución de observaciones, se procede con una recapitulación de los actores humanos y no humanos que forman parte de los ensamblajes del *musicar* de *Thanatology*.

4.3.1 Actores: El oyente participante, actores no humanos y *Thanatology*.

Entre los actores humanos de mayor importancia para los músicos de *metal*, la figura del dueño o gerente de los bares en donde esta música puede encontrar un foro para su actuación son de los más importantes. Enfrentar la ausencia de un *mercado*, que reconoce y *valora* el *musicar* de la banda, se convierte en el mayor reto para construir un proyecto profesional “en casa”. Se retoma el lema que tanto Jonás como Daniel han repetido, incluso tras su presentación en uno de los espacios dedicados al rock pesado de la ciudad – el Dragón Rojo – y que se convierte en una parte de la mitificación del proyecto: *Thanatology no toca en Tijuana*. Esta declaración no se hace en sentido *literal*, pues la banda se ha presentado en distintos escenarios locales durante su existencia fuera del estudio, pero *representa* un posicionamiento sobre su relación con el escenario local.

Como *Thanatology* no tuvo presentaciones en la ciudad durante meses, fue posible acompañar a Daniel durante presentaciones de la segunda banda en la que participa como miembro activo: *Spurs and Rockets*. Estos encuentros siempre fueron contrastados con las narrativas de *Thanatology*, para ver cómo se genera la relación (o la ausencia de relación) con lo *local*. Compartimos con Daniel su experiencia intentando organizar eventos en los bares de Tijuana, de establecer un *mercado* para *Spurs and Rockets*, y lo que se hace notar en estas experiencias es que, en muchas ocasiones, la falta de cuidado de los organizadores, la falta de atención a detalle, se debe en gran medida a la *falta de interés* por apoyar un mercado *emergente*.

Se acompañó a Daniel a una presentación de *Spurs and Rockets* en febrero del 2018, donde los gerentes del bar planearon dos eventos musicales el mismo día, a pesar de contar solamente con un equipo de sonido. Esa noche, se presentaron las bandas *Sonicolor*, de

Ensenada, y *Oak Palace*, de San Diego, California, junto con las bandas de Tijuana; mientras tanto, el negocio había programado en otra área del bar un taller de uso de programas para DJ, usando el mismo equipo que ocuparía el encuentro musical. El personal del bar comentó que el taller estaba programado para terminar antes de la presentación de las bandas, pero comenzó tarde, entonces el segundo evento tendría que ajustar sus horarios. Durante la noche del concierto, fue imposible hablar con Daniel, pues dedicó su tiempo a conseguir el equipo a través de diferentes contactos, pero en una ocasión posterior, regresamos al mismo establecimiento y se cuestionó sobre lo ocurrido. En palabras de Daniel:

“tiene un sistema de sonido, ojo, no vuelvo a hacer evento aquí nunca, tiene un sistema de sonido, nosotros no estábamos haciendo el evento, lo estaba haciendo una banda de Ensenada: Sonicolor. Esos güeyes contactan... y les dice ‘simón tenemos un pedal, te lo podemos prestar nada más tráiganse todo lo relacionado a instrumentos y las cosas que hagan que suene el instrumento’, todo mundo dijo va, llegamos... y tenían 2 eventos corriendo al mismo tiempo, tenían un clínica de un programa para Dj, en el cuarto en el que estamos ahorita y tenían el evento de nosotros en el cuarto grande... y tuvimos que esperar a que acabaran aquí para que nos lo prestaran allá.”

Este ejemplo es representativo de la falta de atención que en algunos espacios se tiene hacia los músicos cuando los eventos no son vistos como ‘rentables’, según los testimonios de varios músicos activos y retirados, no solamente de *Thanatology*; durante el tiempo de esta investigación, se han acumulado narrativas de integrantes de varias bandas – algunas activas, muchas que han desaparecido –, pues hablamos con aficionados y oyentes que en algún momento intentaron formar parte de las escenas profesionales, y desistieron frente a estos encuentros *negativos* – Alfonso Casillas, quien nos introdujo a la música de *Sun of these Days*, fue guitarrista de la banda *Platos Rotos*, y Sony Q, aficionada del *rock* clásico, fue vocalista de la banda *Avispa Roja*, ambos proyectos cuyas experiencias y encuentros negativos con los espacios de actuación son similares a los que observamos con Daniel y su trabajo para el proyecto de *Spurs and Rockets*.

Este mismo detalle, la idea de una ausencia de mercado para la música de *metal* en Tijuana, se comentó también con integrantes de otras bandas: lo mencionó Rafa, el vocalista de CICUTA, así como algunos integrantes del conjunto *Puercos* (los guitarristas Raúl y Ramón); e incluso los visitantes a la ciudad mencionaron durante el proceso de trabajo de

campo, como el guitarrista *Popeth* López, de la banda de *metal* mexicalense *Alvath*. Todos coinciden en que, en los últimos 10 años, la escena del metal de la ciudad ha pasado por un periodo de contracción, los espacios como “El Diván de Alicia” y el “TJ Art and Rock” han desaparecido, y la lógica actual es buscar estrategias para que los espacios restantes no sigan el mismo fin.

Si bien, la relación con los dueños de los espacios para la actuación representa un reto para las bandas, la relación entre músicos muestra algunos indicios de ser fuerte. Durante nuestras conversaciones con CICUTA, Rafa habló sobre una amistad de años con Jonás, incluso cuestionando nuestra elección de trabajar con Daniel como vocero principal – acertadamente, menciona que Jonás es quien tenía mayor grado de reconocimiento en la escena –, y posteriormente a la separación de la banda, observamos cómo numerosos integrantes de bandas de *grindcore*, como los músicos californianos Travis Ryan de la banda *Cattle Decapitation* y Master Pearce de la banda *Cave Bastard*, acudieron al lado de *Unidad Trauma*, expresando su disgusto ante la separación de *Thanatology*.

Este apoyo refleja la unidad entre la escena de Tijuana y la región californiana de Estados Unidos. Cuando Jonás habló sobre el debut del álbum “*Un legado de negligencia médica (Capítulo 1ero)*”, siempre expresó que no había planes de presentarlo en Tijuana en vivo, citando como opciones a las ciudades de Mexicali, San Diego o Los Ángeles. Daniel ha dicho “*Thanatology no toca en Tijuana. Punto.*”

No todas las narrativas o experiencias fueron negativas. Varios lugares fueron presentados como espacios positivos, como el Dragón Rojo, el Black Box o el Cine Tonalá – generalmente espacios con buena reputación, aunque con comentarios negativos ocasionales. Como miembro de *Spurs and Rockets*, Daniel contó la siguiente experiencia:

“el ultimo evento que hice con Spurs and Rockets que fue en el cine Tonalá metimos a 125 personas, en un cine que es para 80, o sea terminamos de vender y la gente de la entrada nos hizo el paro de abrir otro evento en su sistema porque el sistema ya no les deja, vender porque el sistema está controlado por los números, por la gente que puede estar adentro del evento, esos güeyes hicieron paro para vender más por la cantidad de gente que teníamos”

Durante la presentación en el Dragón Rojo en agosto del 2018 – la única presentación de *Thanatology* en Tijuana ese año – los músicos se veían relativamente contentos con la respuesta del público (aunque la falta de respuesta en algunos puntos del performance de Jonás fue expresamente mencionado), posando con ellos para fotografías y vendiendo sus camisetas y discos compactos al finalizar el concierto. Experiencias como la de *Spurs and Rockets* en el Cine Tonalá, y *Thanatology* en el Dragón Rojo, brindan testimonio sobre encuentros positivos con organizadores y dueños de los espacios para las presentaciones restantes en la escena local. Durante el proceso de búsqueda a de opciones en Tijuana, *Thantaology* contactó al *Black Box* para conocer la forma de trabajo de ese espacio:

“nos acercamos al Black Box y fuimos a hablar con el dueño y el dueño a toda madre y se portó derecho, dijo ‘yo no busco, en eventos de bandas de aquí, yo no busco ganarles, yo busco no perder. Vámonos 70/30, buena actitud, 70/30 si no se quieren ir 70/30 pagan 3,000 pesos o si quieres traer tú todo el equipo y todo para ponerlo todo, va, y ahí vemos como nos arreglamos, pero 70/30 y yo me encargo del boletaje, yo me encargo de la seguridad y yo me quedo con la cerveza’. Esos son los dueños chingones, los dueños que se pasan de lanza, son los dueños que te acercas y les dices güey yo quiero tocar aquí, y te responden que 5,000 baros y tienes que usar lo que está aquí, ¿me explico? Así no funciona.”

Uno de los actores de la escena comentó “cuando yo empecé a tocar había dueños que se portaban más chingones, ellos decían, ‘güey la raza que venga nos vamos a michas en la puerta y nos vamos a michas en la cerveza’, pero esa madre ya no existe.” De esta forma, aparece el actor humano atado a los espacios de presentación como predominantemente una presencia *negativa* con algunas excepciones notorias. Esto es importante porque sirve de “marco” para el posicionamiento de *Thanatology* como una banda que *no toca* en la escena local, y explica en gran medida su despliegue en escenas desterritorializadas.

Aunque hubo conversaciones sobre agentes o administradores – un cambio en dirección ayudó a *Thanatology* a conseguir algunas de sus presentaciones mayores en el 2018 – fue evidente que los actores que más cercanos se consideran son los músicos (dentro y fuera de la banda) y los oyentes participantes. Ésta es la narrativa que predominó las conversaciones, y en el siguiente apartado, se explica cómo algunos actores digitales – particularmente las RSSO – posibilitan la configuración del ensamblaje de estos componentes.

4.3.2 *Thanatology*, el actor digital especializado y las RSSO.

Se ha expuesto la tendencia de disminución de actores – en particular, de actores colectivos no humanos, como los espacios en los que se puede construir una escena musical – que trabajan con las bandas de *metal* locales. Ahora, se enfocan los actores digitales con las mismas categorías que se ha trabajado en todos los movimientos de esta presentación, en todos los casos de estudio: la división entre instrumentos y plataformas, y la subdivisión de plataformas entre las especializadas para distribución y consumo musical, y las RSSO en las que dicho contenido se emplea por el usuario.

En cuanto con los instrumentos o los aparatos accesorios a los instrumentos, existe para muchos artistas una relación *contenciosa* entre el músico y la tecnología digital musical, específicamente frente a la tecnología que permite la manipulación de la actuación – agregando efectos o manipulando las imperfecciones de la actuación a través de programas de edición de sonido⁴². Esta resistencia también presenta grados de intensidad, pues no se habla de un rechazo absoluto. Por una parte, el *metalero* agradece la capacidad de mezclar la actuación y la grabación de contenido, efectivamente extendiendo y combinando al estudio con el escenario. Daniel, en sus roles como bajista de *Thanatology* y guitarrista en su propio proyecto – *Spurs and Rockets* – nos permite recalcar esta transición:

“del pedal directamente me conecto al sistema, mi mismo pedal es como yo grabo, no los discos, mis maquetas, en mi casa yo grabo las maquetas, porque ese pedal lo puedo conectar a la computadora y hay un programa que me permite grabar y también eso es nada más en la cuestión técnica.”

Estos avances, que representan mayor facilidad para muchas de las actividades del *musicar*, también presentan encuentros que causan *afecciones* negativas, cuando dichos aparatos fomentan la participación de músicos cuyos distintos procesos de *messing around* lo han hecho más *dependientes* a esta tecnología. Uno de los valores más altamente cualificado por músicos – y por extensión, apreciado por los aficionados – ha sido su capacidad

⁴²Esta relación se abordó en el capítulo de *SunoftheseDays*, una banda que representa a la cultura del *rock*. El *metal* ha sido considerado un subgénero muy amplio del rock – tanto históricamente, como por sus influencias principales, y algunos de los parámetros estéticos de su actuación y aficionados – entonces, no debe sorprender que la postura frente a la incorporación de tecnologías a la actuación sea similar.

performativa, el ‘virtuosismo’ con el que ejecutan las piezas de su creación (Walser, 1993; Weinstein, 2000).

Daniel dio el paso de la música acústica al sonido *mediado*, cuando le regalaron su primer instrumento electrónico: un bajo de jazz DH1500 – “*está súper blasfemo <risa> porque mis jefes están en un coro de la iglesia (...) el bajista del coro donde cantaban mis jefes me regalo el bajo, un bajo acá bonito de jazz y la chingada y pues yo le quite las cuerdas que traía y empecé a tocar hardcore punk en un bajo de jazz*”.

Después, para practicar, y con la intención de tocar con otros músicos, fue armando su caja de herramientas musicales. Todavía usa su primer amplificador, un *Derringer* 4500 de 450 watts, y aunque ahora cuenta con distintos pedales, el recuerdo del primero refleja el acercamiento informal y el uso DIY de la tecnología:

“Aja, pero yo tocaba con un pedal de guitarra que es el pedal más odiado de la historia pero lo usaba para el bajo, pinche ruidajero si despegaba poquito el dedo de la cuerda, pinche ruidajero cabrón. Me lo regaló el vocal porque él tocaba guitarra en una banda que se llamaba ThePartnerhub y ese güey fue su primer pedal y me dijo ‘güey ya no lo quiero, tómalo’ y lo agarre y a como me di entender, yo solo me lo acomodé y me lo puse para el bajo, sonaba súper asqueroso, súper grueso. Siempre sonó de la chingada pero sonó de la chingada porque yo lo hice sonar así, no porque busqué como hacerlo. Porque al final de cuentas, o sea si busqué pero no había tutoriales de un pedal de guitarra para bajo. Era una chicanada y todo el tiempo que duro esa banda fue una chicanada lo que estaba haciendo yo en el bajo, por cada equipo eran pedales de guitarra que yo estaba usando en el bajo.”

Ahora, con talentosos ingenieros de sonido y músicos de estudio, el valor *performativo* se transforma, se extiende más allá del escenario, y conforme a los testimonios recolectados en esta investigación, para músicos acostumbrados al discurso del ‘virtuosismo’, esto puede generar una resistencia hacia la participación *con* y *desde* los actores no humanos. Retomando las conversaciones con Carlos, ingeniero de sonido y dueño de la compañía disquera independiente *El Topo Records*, se ofrece una explicación a esta percepción *negativa* del rol de las tecnologías en la producción de *valor* musical:

“tu escuchas a Frank Sinatra y escuchas a Justin Bieber, y los dos se oyen afinados ¿no?, pero Frank Sinatra es talento natural, y Justin Bieber es un friego de computadoras metiéndole mano a su voz. Como dicen los gringos,

puedes ‘cut-corners’, puedes omitir algunos aspectos, dejar pasar algunos detalles, porque los puedes sustituir por el proceso creativo del ingeniero, o del que domina las herramientas digitales...

...muchacha de la música que está sonando ahora es música creada y diseñada en un estudio; que si tu pones a la banda a tocar en vivo, necesitan la misma producción para sonar igual porque si no les pones todos los efectos que llevan, la voz la escuchas más desafinada, o todas las guitarras que lleva de fondo, nomás escuchas una. Entonces, lo va más a ver ahora por la imagen, no tanto por tener esa misma experiencia de la música, sino que... no tanto la música sino que vas, y ves cómo están vestidos, cómo se mueven en el escenario.”

Para los músicos que pertenecen a los subgéneros de *rock* y *metal*, esta participación de actores digitales que sustituyen la *habilidad* musical, recibe una de las reacciones más fuertes y negativas. Ya con *Sun of these Days* se reconoció una *afección negativa* que el encuentro con la tecnología digital tiene, cuando ésta permite a sujetos con *menores habilidades performativas* participar de las mismas actividades. Daniel hace eco a la crítica desde el ‘virtuoso musical’, que dan preferencia al *performance* sobre la grabación: muchos músicos que suenan bien en el estudio no tienen la habilidad para duplicar estas actuaciones en vivo, pues es la manipulación tecnológica la que les da el sonido:

“No puedes llegar a presentar algo en vivo que no sea lo que presentaste en digital. En cuestión de producción cualquier pendejo con el dinero suficiente te puede presentar un disco producido de la manera más cabrona posible... no toca bien, pero su último disco se escucha pero cabrón, esta súper bien grabado y obviamente eso es algo profesional, hay proyectos de un solo cabrón sé que escuchan como una pinche bandototota, y es porque le mete producción, le meten feria en la producción musical, insisto, no es tanto lo que es la música en sí mismo sino como está producida la música, como está grabada, la grabación y el dinero que le invierten en la grabación , el poco dinero que le inviertes no importa, cualquier güey que tenga un estudio y una pinche unidad y le sepa mover, te puede hacer cualquier cosa sonar súper chingona en cuestión producción y es por eso que está difícil.”

Si se examina detenidamente la resistencia frente a los actores digitales en la actuación musical, el *valor* de la actuación virtuosa es *disminuido* por la emergencia de los nuevos instrumentos o accesorios digitales del *musicar* – que ahora permiten la entrada a nuevos sujetos, con capacidades y saberes distintos, como los ingenieros de sonido –, se registran indicios de un proceso de *recualificación* sobre el valor de la actuación, de ese *musicar*.

Si esta cualidad de *virtuosismo* como elemento central en el *valor* del actor musical desaparece del mercado de la música *metalera* – en cualquiera de sus subgéneros – frente al valor de la producción digital, entonces el sueño de un proyecto profesional podría desaparecer para muchos músicos que no cuentan con el acceso a esta tecnología. Daniel explica la relación defensiva que se crea entre actores digitales y el músico, como consecuencia:

“ahora hay bandas que suenan de la chingada en vivo, pero su disco es un discote, el demo es un demo chingón, pero en vivo no das un peso por ellos, hay un chingo de bandas así, y es lo que yo trato de evitar bien cabrón... Ese es el pedo, si sobre-produces, obviamente va a ser impactante pero ya que te vean en vivo, si no ensayaste para eso, se rompe la magia; y ese es el pedo para el Thanatology. Thanatology toca lo que está en el disco, el baterista trae un reloj que vibra si pone una mal, tocamos a tiempo las rolas, nos ecualizamos como ecualizamos para el disco, y se usa casi, casi el mismo equipo que se utilizó para grabar el disco.”

La idea de una propuesta musical ‘sobre-producida’ es criticada solamente cuando el músico o la banda *no puede* reproducirlo en su actuación en vivo – como un laboratorio digital creando un producto que no puede aparecer en la naturaleza, la ‘*fórmula*’ se debe reproducir en el mundo físico para tener derecho al *reconocimiento*. Pese al incremento de acceso a los aparatos y espacios para grabar y distribuir su material, algunos comentarios parecen indicar que se mantiene un problema de acceso y nivel económico, presentado como argumento de *habilidad musical*: “*hay bandas que son puro equipo...y hay otras bandas que con una guitarra de 50 dólares te das cuenta de que ese güey si sabe, no es algo que suceda de manera constante pero cuando pasa, pasa y te das cuenta.*”

Este recelo contra la tecnología se escuchó también de otras bandas, como *Sun of these Days*, el ex-guitarra de *Platos Rotos*, y también aparece en varios estudiosos de la música *metal*, como lo han apuntado antes Deena Weinsetin (2000) y Robert Walser (1993).

Por su parte, Carlos – ingeniero de sonido y dueño de El Topo Records – argumenta que no se trata de *tener* o *no tener* talento, sino de la presencia de *nuevos actores*:

“Yo creo que sí se necesita talento, aunque sea poquito para agarrar un instrumento, y poderle sacar un sonido; pero como cualquiera puede botar la pelota y tirarle al aro de básquet, pero no cualquiera es Jordan ¿no?,

necesitas disciplina y perseverancia, y que no te importe lo que te digan, tu seguirle dando.

...hay unos trucos a la hora de hacer edición de voces donde le metes mucho eco, le metes delay, duplicas voces para disimular las desafinadas o las fallas al tiempo. Entonces cuando yo escucho las voces así, o ese tipo de música, digo quítale todo y no va a sonar bien el chavo. Tienen un poco de talento y lo maquillan en el estudio.”

Esa “maquillada” del talento es la que ocasiona las respuestas defensivas de los músicos, y el argumento que se debe resolver es si son afectados por la falta de acceso a las mismas herramientas, o por la falta de *competencia performativa* con la que ahora compiten por captar la atención de las posibles audiencias.

Extendiendo esta crítica a las plataformas digitales, si el aficionado de un musical específico encuentra una pieza en línea, a través de cualquiera de los servicios de consumo digital, puede ser afectado por una pieza que *no se puede reproducir en vivo*, y sin embargo, esta *afección atractora* lo lleva a participar en un espacio físico, posiblemente un concierto o “toquín” donde no se presenta *Thanatology*; y cuando la banda en vivo no tiene la *competencia performativa* para reproducir el sonido – o no cuenta con el equipo necesario fuera del estudio en donde ese sonido se produce – la *afección repulsora, destructiva*, no solamente afecta a la banda que simula la *competencia performativa*, puede afectar su *participación* con el resto de las bandas que forman parte de los escenarios *metaleros*.

Además de los nuevos instrumentos o accesorios de los instrumentos, que cambian el *musical*, la emergencia de actores digitales dedicados a la distribución y consumo musical – *Spotify, YouTube*, y demás de nuestra segunda categoría de *actores no humanos digitales* – ha cautivado las prácticas de los oyentes y aficionados a tal grado, que para aparecer en la pantalla de radar de sus posibles mercados, los grupos *metaleros* de todo subgénero necesitan desarrollar estrategias de difusión y distribución que puedan lidiar con los lineamientos y la edición de contenidos que dichos actores hacen a las temáticas que ofrecen, pues son espacios dirigidos a públicos generales, y deben mantener contenidos consumibles por las masas.

Gracias a su composición lírica *clínica*, que ya en la revisión de su componente expresivo, de su *musicar*, se ha detallado como menos *explícita* que sus contemporáneos aunque con las mismas temáticas, *Thanatology* se posicionó como una banda *metalera* que podía aparecer en estos espacios virtuales. La dificultad no se limita a las prácticas de consumo, existen problemas también para colocar contenido, en particular de una banda de *Grindcoreforense* cuyas imágenes son necesariamente gráficas, aunque con una presentación clínica menos explícita, en especial en *Spotify*:

“Spotify es muy mamón, si no cumples con una regla de fotografía no te aceptan la portada del disco, no te aceptan la caratula, no te aceptan como banda, por ejemplo la foto de la banda no puede tener ningún logo, tiene que ser los nombres de la banda, tiene que tener ciertas especificaciones y es el pedo, ahorita te tienes que limitar como banda en ciertos aspectos si quieres estar en Spotify.”

En contraposición a estas reglas limitantes de los productos del *grindcore*, Daniel menciona específicamente el trabajo con la plataforma *Bandcamp* como parte fundamental del trabajo de la banda para generar ingresos y mantener la *asociación* entre músicos:

“Bandcamp sí paga, para mí es la mejor plataforma ahorita... Bandcamp es la mejor manera de dar a conocer tu música en redes cuando estás en este pedo, porque te da la opción de poner un precio y la gente lo paga, porque los usuarios de Bandcamp, la mayoría son músicos y en Spotify está todo mundo, lo bueno de estar en Spotify es que te vas a públicos que no son los tuyos, cualquier persona te puede encontrar en Spotify, pero en Bandcamp, va y te busca el músico que quiere aprender de tu música. Si, ahuevo, Bandcamp es el chingón ahorita.”

Sin embargo, conforme al testimonio de un número de *oyentes participantes* locales, *Bandcamp* – de forma similar a lo que es *Mixcloud* para los DJ – no es un espacio comúnmente visitado para el *consumo* musical. Zuriel, un oyente participante de las escenas de *rock* y *metal* de Tijuana, detalla una estrategia de *deslizamiento multimedia* en el consumo musical entre plataformas digitales, que realizan la mayoría de los usuarios entrevistados, pues es una minoría de oyentes quienes se limitan a una sola plataforma:

“cuando es muy específico, es escuchar un Spotify, pero sí diría en una medida muy básica, por eso no me llama la atención cambiarme a Premium

nuevamente es cuando descubro una nueva banda y quiero escuchar un álbum completo o que canciones en específico me recomiendan es cuando escucho Spotify, en general, YouTube... se me hace como más fácil entrar a YouTube y encontrar a un artista en general, casi siempre la primer opción que te da, te sale lo que estas buscando”

Esta práctica de consumo multi-plataformas es una de las razones por las que el trabajo con sitios como *Mixcloud* o *Bandcamp* no puede ser pensado como un destino final, sino como parte de una estrategia digital más amplia, en distintos tipos de espacios virtuales. Entre ellos, se deben retomar las distintas RSSO.

Thantaology trabajó en diversas RSSO, contando con una presencia en *Facebook* e *Instagram*, con mayor cantidad de publicaciones en la primera. Durante el tiempo de seguimiento en las RSSO de la banda, se registraron 170 instancias de publicaciones en la cuenta oficial de la banda, la mayoría de ellas relacionadas con la difusión de eventos próximos y/o la práctica de compartir contenido multimedia referente al *musicar* – en vivo o en video. Resulta interesante ver casi la misma cantidad de publicaciones relacionadas con difusión, como aquellas relacionadas con contenido, pues demuestran un reconocimiento de la capacidad de estas redes para prolongar el momento del encuentro, y compartir con los aficionados su *musicar*. En cuanto al uso que la banda hace de *Instagram*, durante el mismo periodo de investigación, solamente se detectaron 91 publicaciones, alrededor de la mitad de la actividad que desarrolla en *Facebook*. Sin embargo, la difusión de actividades cuenta con casi la misma cantidad de registros – 69 en *Facebook*, 56 en *Instagram*. En cambio, la socialización de contenido multimedia se disminuye a la mitad en *Instagram*, con una relación de 23 a 55, respectivamente. Empero, sobre el compartir contenido en *Instagram*, es el medio preferido para que los aficionados puedan conocer la mercancía de la banda, ya que por *Facebook* se comparte mucho menos. (Ver anexo 20)

Empero, la presencia de *Thanatology* en *Facebook* no se limita a una cuenta oficial de la banda, como lo hacen muchos de los proyectos de distintas escenas musicales. El elemento teatral, y el reconocimiento de la importancia de la mitificación de los doctores de *Thanatology*, han llevado al grupo a experimentar con páginas oficiales dedicadas a cada miembro de la clínica. Emplear páginas para cada uno de los integrantes de la banda podría ayudar a crear una personalidad para cada personaje, y así como los aficionados conocen las

letras de las piezas musicales antes de que *Thanatology* se presente en vivo – y de esta forma, pueden participar y corear con el Dr. Bautista –, un uso estratégico para establecer roles y actividades de cada doctor permitiría que los oyentes reconozcan con mayor facilidad las pautas de la actuación de cada integrante, profundizando la conexión con el resto del grupo. (Ver anexo 21)

El uso de RSSO se extiende ahora a *Unidad Trauma*, que hereda los lazos establecidos desde *Thanatology*, y aprovecha estas relaciones para nacer con un mercado/comunidad previamente establecida, que incluye asociaciones con oyentes participantes, músicos, y espacios en los que puede tomar el lugar de *Thanatology* en distintos festivales o “toquines”. Hasta el momento de la observación, *Unidad Trauma* no contaba con material suficiente para establecer una huella en las distintas redes especializadas, como *Spotify* o *Bandcamp*, será importante seguir la pista de crecimiento de la nueva agrupación en el futuro.

Lo que resta ahora, es observar las competencias y propiedades que la asociación entre dichos actores nos ha permitido observar, por lo que en nuestro siguiente apartado abordamos las formas en que nuestros actores han aprendido a trabajar con estos actores, los conocimientos que resultan de este trabajo colectivo, y las propiedades específicas – emergentes o, en otro caso, la reproducción de propiedades que estabilizan – de nuestro ensamblaje del *musicar* del *grind*.

4.4 *Thanatology* y la transformación de los procesos del *musicar*.

Se ha descrito la importancia que tienen para *Thanatology* los actores humanos que comparten la escena con ellos, oyentes y músicos, y el trabajo necesario para mantener estos lazos. En particular *Thanatology* no ha establecido lazos solamente en una escena “local” limitada a la ciudad, a través de sus contactos con músicos estadounidenses y con escenas internacionales, comenzamos a dibujar un panorama. Así mismo, observamos la preferencia por ciertas RSSO y ciertas plataformas, como *Instagram*, *Facebook* y *Bandcamp*, para mantener viable el proyecto – incluso, observamos indicios de la importancia de estas RSSO para reconfigurar a *Thanatology* en *Unidad Trauma*.

Una vez expuestos los actores que pertenecen al *musicar* de la banda, la siguiente fase del trabajo es estudiar con mayor atención las competencias que se han aprendido en las interacciones *con y entre* estos actores; así como las propiedades que definen el agrupamiento tras dichas interacciones. El siguiente apartado busca explicar estos puntos, trazar las conexiones y los valores asociados a dichas conexiones, para después poder re-ensamblar los componentes en un agrupamiento concreto, que hable de la emergencia del actor digital en el *musicar* del *grind*, y específicamente, de nuestro caso de estudio.

4.4.1 Competencias digitales en *Thanatology*.

En capítulos anteriores, iniciamos el estudio de las *competencias* con la observación de los procesos de aprendizaje musical en los que se adquieren dichas competencias. En sentido amplio, las competencias digitales van de la mano con las competencias musicales, pues ambas se originan en un proceso de *messing around* similar. Esto fue más evidente con las DJ de *Girls All Around* que con la banda de *Sun of these Days*, debido a la proximidad (o distancia) entre la tecnología digital en la práctica del *musicar*. En el caso de *Thanatology*, existe una brecha entre Jonás, fundador y miembro de la banda, y el resto de los ahora integrantes de *Unidad Trauma*.

Integrantes como Sadrac y Daniel participaban desde adolescentes en distintas *redes*, pese a las dificultades de acceso durante sus años formativos, ya que durante mucho tiempo en Tijuana no se tuvo acceso cotidiano a internet en el hogar, por lo que acceder a los espacios digitales significaba “...*salir a las calles, y gastar dinero para café internet.*”

Sitios como *Reddit* se han transformado en el punto de reunión de la mayoría de los ex-usuarios de diversos foros en línea, en donde ahora se depositan distintas cadenas temáticas en una sola plataforma. Fue en intercambios en *Reddit*, conforme al testimonio de Daniel, en donde los actores humanos establecieron conexiones que *fortalecen* la escena musical, incrementando el deseo de *participación* y el *reconocimiento* de propuestas musicales similares a sus propios intereses. Con el surgimiento de estas plataformas, nuestros músicos aprendieron nuevas formas de articulación – adquiriendo competencias de gestión conforma a lo que establece Scolari (2018) en etapas de exploración o *messing around* con la

participación (Horst, Herr-Stephenson y Robinson, 2010) –, y los estilos musicales que formaban la *materia* alrededor de la cual se tejía la asociación no se limitaba a los sonidos predominantes en los MMC:

“conozco un chingo de bandas... porque me las he topado en el intercambio en los foros. WindsWithHands es una banda magnifica de Rusia, y me la topé en un intercambio de que yo posteo ‘mira güey mi banda favorita’, y el ruso me contesto ‘va yo escucho tu banda pero tu escucha la mía’...”

La banda rusa *Winds With Hands* es un ejemplo de la exposición de Daniel a la música instrumental y al rock progresivo, una pasión musical que lo lleva a formar la banda *Spurs and Rockets* – proyecto que sigue activo – y es una muestra de la influencia de la tecnología en el proceso creativo del artista. Daniel habla de las primeras bandas que escuchó de música del *post rock*, mencionando artistas como *Sigur Ros*, *This Will Destroy You*, y *Explosions in the Sky*; bandas que escuchó por primera vez en las pistas sonoras de documentales y en otros MMC. Gracias al acceso a otros aficionados musicales, a través de foros como *Reddit* – importante actor digital no humano – su conocimiento de, y gusto por, el *post rock* tuvo la oportunidad de crecer y aumentar:

“cuando empecé a escuchar post rock... nada más era como ‘jálate de ahí, jálate de ahí’, con las únicas 4 bandas que conoces. Ya cuando empecé a ‘forear’ y la chingada, o sea, te topas con bandas como The Appleseed Cast, The Polar Dream, pinche, no sé, Underground Communication Centre, Winds With Hands... no sé, güey, Apocalipsis, Akuma, empiezas a escuchar a todas esas bandas y dices güey no seas mamón... todas estas bandas de güeyes como yo, que me están ofreciendo mucho más en materia creativa que los grandes.”

Esta mecánica de descubrimiento e influencia por la que pasaron los integrantes de *Unidad Trauma*, generaron una serie de competencias específicas, y disposiciones hacia la participación y desterritorialización del proyecto de *Thanatology* durante los últimos años de su existencia. La principal de las competencias digitales que se reflejan en este acercamiento a través de las *redes* es la competencia *performativa*, pues la multiplicidad de influencias de cada integrante ha creado la actuación de *Thanatology*.

En cuanto a las competencias de *gestión*, la banda ha demostrado crecimiento y aprendizaje dentro del entretejido de relaciones entre actores – humanos y no humanos – dentro de la

escena. Para ilustrarlo, se retoman las experiencias de *Spurs and Rockets*, y cómo éstas se relacionan con las experiencias de *Thanatology*. Acompañamos a Daniel durante una de sus presentaciones con *Spurs and Rockets*, y tuvimos oportunidad de presenciar las dificultades para un encuentro, ocasionadas por la falta de interés o atención de los encargados de los lugares físicos en los que se llevan a cabo dichas actuaciones.

En apartados anteriores, se han comentado las dificultades de esa presentación cuando los dueños del establecimiento – un bar ubicado en la zona centro de la ciudad, en donde frecuentemente se realizan actividades culturales y académicas, así como presentaciones musicales –, por falta de interés o *reconocimiento* de la actuación, realizaron dos actividades en los mismos horarios, contando únicamente con un equipo de sonido. En conversaciones posteriores, se solicitó a Daniel explicara los sentimientos que surgen en ese tipo de ocasiones:

“...no tengo ninguna responsabilidad de resolver eso, a mí no me concierne, yo era una banda invitada, pero a veces, o sea la experiencia que yo he sacado de Thanatology me ha servido mucho... vienen 2 bandas de Ensenada, gastaron en casetas, y todas llegan y les dicen que no pueden tocar porque el organizador desconsiderado agendó 2 eventos al mismo tiempo, te da coraje y piensas ‘güey, yo he estado ahí’, y me ganó, me ganó la pasión y me avente un round, duré como 2 horas pero al final de cuentas si se hizo el evento y si hubo raza y la chingada, pero también hubo raza que se esperó 2 horas, me sorprende que no se fueron, pero al final si tocó Spurs and Rockets, nuestro carnales de Oak Palace (de San Diego, California), tocó Sonicolor y la otra banda no me acuerdo como se llama de Ensenada y ése fue el problema... agenda 2 eventos el mismo día, nosotros tenemos flyer el otro evento no traía flyer, y le dieron el pie al que llego primero.”

Aquí se registra un proceso de aprendizaje musical, pues Daniel se nutre de la asociación con *Thanatology*, de quienes ha aprendido a seguir trabajando como músico. Esta experiencia es lo que separa a Daniel de los otros sujetos mencionados, pues no han tenido una participación directa en un proyecto profesional con el grado de éxito que ha disfrutado el conjunto de médicos músicos. Daniel atribuye su esfuerzo para resolver problemas al Dr. Mozqueda:

“D: ...en el Thanatology afortunadamente de eso se encarga Mario Mosqueda, el guitarrista, y ese güey es un pinche... es una pinche mina de oro, ese güey resuelve todo así como sea, con chicanadas y todo pero Mario todo resuelve cuando tiene que estar resuelto.

R: *¿Pero también por su cuenta?*

D: *A veces es por su cuenta, a veces es porque empuja a los promotores, a los organizadores y los güeyes de los bares a que cumplan con lo acordado, ese güey siempre. Y a mí me tocó hacer esta parte en Spurs and Rockets, a mí estar viendo a Mario me ha servido para saber cómo manejar Spurs and Rockets, porque pues Mario ya tiene muchos años haciendo eso.”*

En casos como éste, es aparente que la competencia de *gestión* no tiene sus raíces en la *cultura digital*, sino en la cultura de la escena a la que se pertenece. Y aunque hay una relación entre las RSSO y el trabajo de gestión de los músicos – como se ha mencionado, cuando promocionan eventos o sus páginas oficiales –, la gestión en esta banda tiene otras implicaciones.

Si la competencia performativa encuentra alguna influencia en redes, y la gestión no es la competencia más importante en el trabajo digital de *Thanatology*, ahora abordaremos las dos competencias que más han cambiado a las escenas: la competencia de *producción* de contenido, y de *reconocimiento* de su valor.

En cuanto a las competencias de producción de contenido, lo que sorprendió durante la observación fue que, a la par de nuevos actores que funcionan como opositores o rivales – la sobreproducción y sus consecuencias, la emergencia de otras bandas –, existen nuevos *colaboradores* en la producción de contenido de *Thanatology*, que no son ingenieros de sonido o productores de disqueras: los aficionados, dotados de competencias digitales de *gestión* y *producción* transmedial, se han convertido en colaboradores de la banda.

En el segundo capítulo, se caracterizaron los patrones de participación de los oyentes de *SotD* como retroalimentación *adecuada* a una serie de expectativas en los rituales del *musicar rockero*. El coreo con la banda, los gestos de *cuernos del diablo*, el *headbanging*, e incluso algunas ocasiones de *slam* entre los aficionados más comprometidos con la escena.

En el tercer capítulo de esta investigación, se expuso una mayor presencia de los oyentes de *Girls All Around* en las RSSO, extendiendo la presentación a través de actividades como *grabar y compartir* el contenido de la actuación, además de encontrarlos en las actuaciones en vivo. A través de la unión de las distintas competencias de sus integrantes, principalmente

las *voceras* LeFaux y Curlzwar, la extensión del momento de festejo y musicar se vuelve la propiedad que define la cultura de la *electrónica*.

Ahora, los aficionados de *Thanatology* demuestran una tercera forma de participación con las bandas a través de la mediación del actor digital: participación en producción de contenido. Algunos de los mejores ejemplos de la *mitología* de los *doctores* deriva del arte de los aficionados que comparten contenido para las RSSO de *Thanatology*, obteniendo un doble proceso de reconocimiento: por una parte, para la banda que expande su narrativa, y al mismo tiempo, reconocimiento para los aficionados que componen al *escuadrón de enfermería*. *Thanatology* agrega estos contenidos a sus redes, y de esta forma, comparte el *protagonismo* de la mitificación de la banda con aquellos aficionados más activos. (Ver anexo 22)

Ceder el protagonismo, aun de forma parcial, es uno de los retos más grandes para cualquier artista, como fue visto en las resistencias a la inclusión de nuevos actores, y el discurso sobre el valor del *virtuismo* tan marcado en las escenas del *rock* y *metal*. Compartiendo fotografías o videos de sus aficionados recibiendo mercancía como discos, camisetas, o comprando boletos, la banda genera el *lazo* que crea al ensamblaje, o que una vez creado, lo estabiliza.

En términos prácticos, esta posibilidad que el aficionado tiene de *ser visto* en las RSSO de sus músicos preferidos, incrementa el *deseo* de *participar* para otros aficionados, y a la vez muestra a los promotores que la banda tiene un *público*, un *mercado*, dispuesto a invertir en ellos.

Y de esta competencia compartida de producción de contenido, emerge una competencia de *reconocimiento* dirigido de la banda al oyente, y no solamente de los oyentes, como aficionados, hacia los integrantes de las bandas. En el siguiente apartado, se inicia la reflexión de los importantes cambios al ensamblaje a partir de estas nuevas competencias.

4.4.2 Propiedades *emergentes* del *musicar digital* de *Thanatology*.

Esta investigación ha tomado tres casos principales, observando la interacción de *voceros* con otros actores – humanos y no humanos –, para identificar los roles que las distintas tecnologías digitales desempeñan en las formas de asociación de los grupos que se reúnen alrededor de prácticas de *musicar* específicas. Cuando se estudian las formas de asociación, los procesos que resultan del ejercicio de competencias obtenidas del trabajo con distintos actores, el caso del *musicar* de *Thanatology* muestra como no solamente cambian estrategias o direcciones, sino se encuentra un replanteamiento de las mismas propiedades de *participación* y *reconocimiento*.

El caso del *reconocimiento* se ha planteado como un proceso complejo, que pasa de ser una competencia propia de los participantes del *musicar*, a ser una propiedad de múltiples dimensiones, que incluye el *reconocimiento* de los oyentes sobre el lugar de los músicos, sobre sus contenidos, de músicos dentro de la escena, o entre los mismos *oyentes*. Y estas diferentes dimensiones de *reconocimiento* son aparentes en los procesos del *musicar* de *Thanatology*.

En primera instancia, tenemos el *reconocimiento* entre los mismos músicos, y se ha hablado de actores como *Bandcamp* y los mismos encuentros en vivo, como los espacios en los que se fortalece este *reconocimiento*. Cuando Oscar Padilla – el Dr. Padilla, segunda guitarra de *Thanatology* – fue entrevistado por *Metal Messiah Radio*, contó la anécdota de una noche que escuchó a *Thanatology* en San Diego, California, y el impacto que él sintió de su presencia sobre el escenario:

“Dr. Padilla: ...at the Brick by Brick, which is a local venue for metal in San Diego, and I went there to be early so I could watch Thanatology and, I just felt this awesome magic on stage... the music was so awesome and fun and aggressive, and Jonás’ (Dr. Bautista) stage presence is mesmerizing... I saw Dan’s stage presence as well (Dr. Morales), the bass player. Those two guys really just drew me in... and then watching Mario (Dr. Mozqueda) just give the assault on guitar by himself, it was super inspiring. And I just thought ‘man, I would love to be on stage with these musicians’, not only for my own fun, but to bring a little bit more of a full sound to the live performances, ‘cause two guitars always sound super brutal compared to just one...”

DJ Alexandra: Nice. So... like, you've been, first like a fan and now a member of this band...

Dr. Padilla: Yeah, yeah. It's a pretty cool experience. We did a small tour, in 2016, we did like four dates, and that's when I got to hang out with them more often, and it was cool to see how they work. Thanatology works like a machine. It was really inspiring to see them, and now to be with them is even cooler."

De la misma forma, cuando integrantes de *Attention Monger*, una banda hardcore de Tijuana, Daniel Morales – el Dr. Morales, bajista – y Sadrac Murillo –el Dr. Murillo, baterista – comenzaron a establecer una presencia en la escena del rock de Tijuana.

"...se hizo como de culto en la escena del hardcore tijuanense, nos iban a ver güeyes de otras bandas que yo admiraba bien cabrón... nunca sacamos ningún disco, nunca sacamos camisetas, todo digital y grabando entre comillas amateur, porque pues el segundo EP si se grabó bien pero pro no era, pero no sé, hasta la fecha no lo entiendo, cómo se hizo una banda de culto. De hecho, tocamos hace un año y medio nada más por hacerle el paro a un compa, y se lanzó la raza nada más para irnos a ver a nosotros, al Monger..."

Uno de los contactos que *Attention Monger* establecieron fue Jonás, el Dr. Bautista, que trabajó primero con ellos como productor, antes de invitar a Daniel y Sadrac a formar parte del proyecto de *Thanatology* como una banda que sale del estudio. Los comentarios de nuestros actores nos recuerdan que el *reconocimiento* sucede entre músicos, no solamente desde el "aficionado", en nuestro complejo proceso de ensamblaje del *musicar*.

En cuanto al proceso de *reconocimiento* en la dirección *del oyente hacia el músico*, cuando los oyentes reconocen la *actuación* de *Thanatology*, cuando el performance como los "doctores" en la "clínica de lo grotesco" es compartido entre los músicos y sus oyentes *participantes*, se manifiesta un alto grado de afección positiva, *atractora*, para los músicos. Daniel describe este resultado como un proceso de *mitificación* de la narrativa de la banda en la mente de los oyentes *participantes*:

"...hay un proceso de mitificación, hay mitos alrededor de la banda, como salimos con el uniforme, la máscara y todo, hay gente que dice que nosotros hemos tocado en Brujería, hay gente que se inventa tal o cual cosa, hay un

montón de mitos sobre el Thanatology, eso hace que el proyecto crezca. Es la música sí, pero también es lo que proyectamos en el escenario.”

El actor digital funciona como un *mediador* del *reconocimiento* de la banda, en particular con las recientes estrategias implementadas en las RSSO. En su último año de existencia como *Thanatology*, la banda comienza a explorar las RSSO como una forma de incrementar el *reconocimiento* de la narrativa de la *mitología* de *Thanatology*. Cada integrante abre y maneja una cuenta oficial de su personaje en la banda, libres de compartir contenido que ‘*el Doctor*’ compartiría, para construir una personalidad que el oyente identifique con mayor facilidad. Esta teatralidad recuerda el trabajo de grupos como *KISS*, cuyos integrantes se representan como personajes distintos y distintivos a través de su maquillaje y discurso (ver anexo 23).

Los integrantes de *KISS* son reconocidos mundialmente por su combinación de música de *rock* suave (con influencias de disco) contrastada por la imagen agresiva que proporciona el maquillaje y el discurso de sus miembros (principalmente Gene Simmons y Paul Stanley, quienes siempre trabajaron para cultivar su imagen de *rockstars*), cada uno de sus integrantes ha creado una personalidad basada en su maquillaje – el bajista, Gene Simmons, se conoce como ‘*The Demon*’, y usa un maquillaje oscuro y con trazos agresivos alrededor de los ojos, mientras escupe fuego o sangre durante las actuaciones; mientras Paul Stanley, guitarrista y vocal, porta una estrella sobre el ojo derecho y los labios pintados de rojo, y se nombra a sí mismo ‘*Star Child*’.

A través de este mecanismo, se intenta que las personalidades de cada integrante se vuelvan tan distintivas y reconocibles, que el proyecto profesional crezca. Hasta el momento de su separación, *Thanatology* solamente separaba claramente la personalidad del *cirujano mayor*, del Dr. Bautista, gracias a sus movimientos y su *performance* sobre el escenario. Esta nueva dimensión de reconocimiento sería posible gracias a la participación de las RSSO.

Con *Unidad Trauma*, la siguiente evolución de la banda, la distinción de cada integrante puede ser menos importante. Si el nuevo imaginario de la banda transita desde los quirófanos históricos de educación médica, donde un cirujano *dirige* a otros que *operan*, hasta ahora situar el *performance* en una sala de urgencias, donde los médicos actúan con *urgencia* para

“salvar vidas” en peligro, el elemento performativo de Jonás se sustituirá por la energía y violencia del *grindcore*, actuado desde esa intervención frenética de la *Unidad Trauma*. Sobre esta dirección en la actuación, debemos seguir la pista de esta nueva encarnación del agrupamiento.

¿Cómo incide este cambio, o cómo se mantiene la relación con el *oyente participante*, con el *escuadrón de enfermería*? En gran parte, el consumo y la producción responden a esta cuestión, desde los procesos de *extensión* de la actuación de *Thanatology*.

Esta propiedad de *extensión* es una de las cualidades más interesantes que dirigió a la investigación hacia *Thanatology*. Las RSSO permiten el despliegue *desterritorializado* de contenidos y el establecimiento de rutas de cambio, que pasan de lo *digital* (el consumo de videos o piezas en distintas plataformas) a lo humano (la invitación a participar en conciertos o festivales), cuando *los músicos siguen a las piezas* - primero apareciendo las piezas en un nuevo mercado, para luego llevar a los músicos y su performance a un público interesado que los pide. El detalle del rol de las RSSO y de las plataformas de distribución y consumo, es que – a pesar de realizar una práctica que existe antes de su emergencia, difusión y consumo – dan nueva forma al ensamble, incrementa la posibilidad de “toparse” con nueva música, y ser “afectado” por ella, pues abre la puerta para que nuevos actores aparezcan en la pantalla de radar del consumidor, que en configuraciones anteriores de las industrias musicales no hubieran tenido una plataforma para dar a conocer su proyecto. (Ver anexo 24)

La extensión del encuentro se puede argumentar también en la forma en que *Thanatology* se relaciona con el oyente participante, a través de procesos de distribución y consumo de material accesorio, y de la participación del oyente en la producción del contenido digital de las RSSO de la banda. Daniel lo describe así:

“el proyecto no es como tal, o no lo considero un proyecto en serio, mientras no haya mercancía, ¿no? En digital cualquiera lo hace, un güey con f-loop y easy drummer te puede hacer un proyecto de lo que sea en digital, pero llevarlo en vivo y llevar mercancía en vivo, ahí si te lo estas tomando en serio. Aunque no le estas apuntando a las estrellas, pero te lo estas tomando en serio, estas tratando de promover lo tuyo. ¿A qué vas a un evento? A tocar, obviamente, a que te escuchen, pero si no se pueden llevar nada ¿Qué estás

haciendo? Creo que en ese momento es cuando te lo estas tomando en serio tú solo, ya cuando tienes el proyecto en físico es porque en verdad lo quieres.”

Esta expresión sobre la importancia de la producción material, frente a la producción digital, nos regresa a la actitud de los músicos frente a la participación de los actores digitales no humanos, como un paso de importancia menor frente a lo material – ya sea la actuación sobre un escenario, o sobre la difusión de materiales en plataformas digitales. Esto habla de un paso importante en nuestra valoración de objetos como el disco, donde el objeto físico del ‘disco’ tiene funciones más allá de ser un *bien* de cambio. Ahora, para músicos que transitan en escenarios de pequeño y mediano tamaño, los discos implican menos la forma en que el oyente *reproduce* la música, y más la *representación física* de una relación audiencia-músico, una seriedad como proyecto⁴³, y un actor central en la economía *pasional* musical.

“Cualquier güey te va a mandar un link, checa güey escucha mi música, ahí te va un link, pero cuando llegues tú con un disco entre comillas profesionalmente hecho, ahí es cuando en verdad estas mostrando y ni siquiera como producto de venta, ahí es cuando estas tu mostrando amor por tu producto musical, por tu proyecto.”

Incluso en estas prácticas de compra y venta de mercancía secundaria, es de suma importancia la relación de *compromiso* y *empatía* entre banda y aficionados, pues como les ocurrió a los artistas en su visita al Circo Volador en México, la piratería es ya una práctica aceptada, normalizada entre supuestos aficionados sin importar el efecto que ello puede tener en el proyecto profesional. (Ver anexo 25)

Otro mecanismo de *afección* muy importante es el de *colaborar* con el oyente participante en la producción del contenido digital. En la mayoría de sus presentaciones, *Thanatology* toma mucho cuidado en compartir sus interacciones con los aficionados, así como las interacciones con colegas que resultan en vínculos útiles para extender la vida del proyecto profesional – acoplando fuerzas con otras “máquinas musicales”. Esta es una de las formas más importantes para enfrentar el tipo de *encuentros negativos* que obstaculizan la prosperidad de

⁴³Esta idealización del disco como una marca de seriedad y profesionalismo por parte de las bandas en un estrato medio o pequeño que hace Daniel, es un discurso similar a lo que respondieron los integrantes de *Sun of these Days* sobre el mismo tema, y fue mencionado también por músicos cuyos proyectos han sido suspendidos y que aparecieron en nuestra pantalla de radar como aficionados incorporados a una o varias escenas locales.

bandas que están sujetas únicamente a los espacios altamente territorializado y con poca demanda de su género musical, como suelen ser las pequeñas escenas locales.

Durante festivales internacionales como *Obscene Extreme* y *Domination Fest*, los músicos *cultivan* relaciones que se *extienden* a través de las RSSO para seguir vigentes, e incrementar su viabilidad como proyecto y su mitificación en los ojos de los aficionados que se comprometen con la narrativa del grupo. (Ver anexo 26)

Daniel hace un llamado a las bandas que no se han incorporado a estas nuevas estrategias de despliegue desterritorializado, abogando por su capacidad de alimentar los proyectos que se encuentran en peligro de quedar abandonados frente a los obstáculos de ciertos mercados:

“Hay un problema también en Tijuana que es y esta madre estoy citando al guitarrista del Thanatology, Mario Mosqueda, en Tijuana hay bandas de liga local, hay bandas bien vergas, he escuchado personas del sur del país que se cagan de la música en Tijuana, se cagan de la producción, de la música como tal, y siempre se quejan de los mismo, ‘nunca vienen para acá’, las bandas no se atreven a salir, no se atreven a salirse de su zona de confort y esa madre es un problema...”

...imagínatelo como equipos de futbol, como el Real Madrid pero que sigue jugando en las canchas de Furati y no se atreven a brincarse a otra liga más grande, ese es el problema que he visto en Tijuana y no nada más en metal sino en todos los géneros, las bandas no se atreven a salir, y es que es un compromiso grandísimo y aparte voy a lo mismo otra vez, no es tan fácil salir como banda Baja californiana o nortea porque el país tiene un centralismo de mierda que se come a todo.”

Reaparece el tema de la centralidad de la industria musical en nuestro país – en un apartado anterior, *Sun of these Days* habló de su primer viaje a la Ciudad de México para tratar de hacer carrera musical – y la dificultad que se tiene en estados del norte, para viajar hacia los públicos en el centro de la República:

“...es muy costoso llegar para allá nada más, es muy fácil para una banda de Puebla ir a México, Querétaro, Guadalajara, todo eso les queda en corto, nosotros como músicos tenemos que pasar un calvario de 20 horas para cruzar Sonora, nada más Sonora, ya que llegas a Sinaloa te pegas a Durango, y los tirones están en corto, pero para llegar para allá son 5,000 baros entre casetas y gota, esta difícil, y creo que una gran parte del problema de que las

bandas no crezcan es lo costoso que es el salir de la Baja California, es muy difícil, los estados norteros son gigantescos, Ciudad de México lo cruzas en pinche una hora sin tráfico; es a lo que me refiero, nosotros la tenemos bien pelada porque si podemos ir a tocar al gabacho y la chingada, pero para que te acepten, para figurar en el colectivo mexicano, para figurar en el imaginario mexicano es muy costoso, porque llegar para allá es carísimo.”

Reconocerse la misma banda como un *sujeto* dentro de estas redes fuertemente estructuradas, es como aceptar ser un “nodo” sujeto a los flujos de contenido desde los nodos centrales, de mayor importancia. No enteramente una estructura vertical, sino más bien una red con centros de alta *gravedad* que atraen a los otros componentes, de menor peso. Sin embargo, *Thanatology* no se reconoce a sí misma en esta configuración, y esto se debe a la participación de actores digitales que muestran otra configuración posible. Al preguntar sobre el rol que los *actores no humanos digitales* han jugado en facilitar la presencia de las bandas y los músicos del norte en el imaginario musical del resto del país, el Dr. Bautista habla de haber sido sorprendido por el reconocimiento y trato que recibió, en parte gracias a las estrategias que emplean en las RSSO:

“Fue un abre-ojos para la banda, porque no teníamos ningún... no sabíamos la magnitud del nombre del proyecto al interior de la República, y sí quedamos muy sorprendidos de qué tanto conocen a Thanatology al interior de la República.”

En una entrevista de *Thanatology* realizada por el *podcast* de música *metalera* “El llamado de la bestia”, el Dr. Mozqueda repite el mismo sentimiento, sobre el conocimiento previo de los aficionados sobre el material de la banda:

“...nos hemos dado cuenta de que ya había gente que nos conocía... teníamos un montón de seguidores de la banda y eso está súper súpercool, llegar a un lugar y ya se saben las rolas es como, pues, qué chingón ¿no? Es muy gratificante todo eso.”

Jonás habla de observar algunos oyentes en el público que ya conocían las nuevas canciones, el nuevo material de “*Un legado de negligencia...*”, gracias a que el material estaba disponible en formato digital. Daniel confirma que este uso de *redes* es una parte importante, como complemento de la movilidad que las bandas deben atreverse a tener: “*Sí compites,*”

nos dice, “*en cuestión de oh güey estoy escuchando esta banda de Tijuana, de cualquier estado, pero lo que más te jala audiencia y a la gente que compra discos es tocar en vivo y tener presencia en vivo en el sur del país.*” Este tipo de descripciones de el momento de encuentro musical, demuestra que la afección no se da en un solo sentido, en una sola dirección, pues los músicos son tan afectados durante el encuentro como los oyentes, y es de suma importancia esa retroalimentación positiva para mantener vivo el proyecto profesional. Durante una conversación, Daniel mencionó que

“...a mis favoritas no me las pierdo, pero a las bandas que he escuchado no me las pierdo cuando se acercan a mi región y ni siquiera es como región Tijuana- San Diego, si es en Los Ángeles voy hasta Los Ángeles; si es en Arizona voy, si es en pinche, no sé, en la parte norte o el centro de California; lo más lejos que he ido a ver un cabrón fue a Fresno todavía.”

Pese a que son músicos profesionales, también existen como consumidores, como oyentes participantes – la mayoría de los músicos en nuestro estudio se reconocieron como aficionados de otros proyectos pertenecientes a la misma escena, con pocas excepciones. El flujo de las afecciones, la *atracción* hacia los otros actores, se da en un *continuum* de consumos y producciones. Así, se resalta la importancia de la *gira*. Nuevamente citamos a Daniel, en su explicación de lo que hace falta a las bandas y colectivos de nuestra localidad, aprender a navegar los mapas de los escenarios principales del país:

“A pesar de lo que sea, si no tienes presencia en vivo, en el sur de país, valiste madre. Thanatology tenía mucha recepción de todas partes del país, pero eran 5 o 10 personas por ciudad, empezamos a tocar en vivo, empezamos a jalar para allá y la gente se empezó a prender, porque estamos tocando allá.

Yo he visto bandas que, ahí si no voy a decir nombres porque ahí si ya valió madre, pero he visto bandas que no son nada impresionantes, bandas que en Tijuana se las comen, pero el pedo es que tiene presencia en Querétaro, tienen presencia en Puebla, en Guadalajara, Ciudad de México, en Tepic, en Quintana Roo o sea tienen presencia en todos los estados de la República del sur, ese centralismo que se vive en México esta encadenado, y ese pedo, no sé, por ejemplo en Estados Unidos, ahí no hay centralismo, ahí es el pedo de las costas, costa este de Nueva York y Los Ángeles o te vas más para arriba y la escena nortea está en Seattle, que es cuna musical, el otro pedo esta Nueva York, Nueva Jersey, Filadelfia, porque son estados morritos, y están en las orillas del país.”

En esta explicación, sitúa a los actores no humanos como un lazo, no como una solución. Cuando se trata solamente de consumos digitales, la audiencia de *Thanatology* no crece – cita las 5 o 10 personas que considera los conocen en el resto del país – pero es un paso inicial para el encuentro en el *musicar*. La gira es un esfuerzo necesario, pero es un gran esfuerzo que requiere del músico un compromiso serio con el proyecto profesional. Las dificultades van más allá de los costos de producción y viaje, como lo explica:

“el centralismo es lo que mata a México y en Estados Unidos no hay eso por qué pues porque hay costas y en las costas no tienes que cruzar todo el puto país porque en medio no hay nada, en medio no hay escena y en los estados en los que no hay escena, cruzas un estado en pinches 5 horas y carretera bonita, carretera derecha y si quieres ir, si te quieres aventar un tour chingón como banda gringa te avientas las costa oeste y este, ya si eres un banda grandísima pues te avientas por el norte y por el centro, pero así banda chica y mediana las costas, de costa a costa y nunca tocas en medio, ya que tengas el recurso para tocar en medio ahora sí...

...y esa no es la misma cuestión en México, porque en México es el centro y punto, se acabó y no hay más, y todas las demás escenas y comunidades de metal, de post son comunidades chicas y las grandes están en el centro de país, y todavía tienes que ir a batirte a la gente que hay allá por la cantidad de gente que hay, vas a tocar a ciudad de México y en el grande hay 20 eventos, en medio hay 30 y en chico hay 50, y ahí vas tú con tu eventito a batirte por él, sales encabronado y no es Ciudad de México, es en el centro del país.”

Así se subraya la importancia de una estrategia de difusión de material y protagonismo del *fandom*, para competir dentro de esos espacios con múltiples ofertas musicales. Durante las conversaciones con algunos músicos de la escena del *hardcore* y *metal*, incluyendo a Daniel, nos asegura que los tres escenarios más importantes del país – como escenario musical vital para la prosperidad de un proyecto profesional – son la Ciudad de México, Guadalajara y Monterrey. Monterrey es la única ciudad nortea que forma parte del circuito vital de los músicos de *rock*. La *Gira* no se trata solamente de la oportunidad por tocar, y por el pago que se recibe por tocar en vivo; es una parte fundamental de la estrategia de venta de mercancía:

“Es muy importante, o sea sí te compra un güey, por ejemplo tú como banda de Tijuana, sí te compra un güey de Querétaro porque quiere tu mercancía, pero si no te ven que estas activo, si no te ven que estas tocando, si no te ven que te estás moviendo por otros lados, ni modo güey, te van a comprar los

fans, fans, fans y son pocos. Para que te compren el target, para que te compre la media, tienes que estar tocando en vivo, tienes que tocar en vivo y ser consistente y salirte de tu ciudad.”

La gira aparece así como un punto de sutura entre el trabajo en RSSO y el trabajo sobre el escenario, el último gancho para crecer de un mercado pequeño de aficionados, a un mercado posible de oyentes nuevos. Al final del día, la actividad continua y el ejercicio del *musicar* de la banda será el ingrediente principal a pesar de la participación de otros actores.

Específicamente, llama la atención lo expuesto por *Thanatology* sobre Tijuana como escenario del *musicar* desfavorable, y algunas actitudes de aficionados que no se solidarizan con la banda. Este tipo de afecciones *negativas* sería suficiente para que cualquier proyecto musical decida desistir de su esfuerzo por sobrevivir, en otros contextos o para otros músicos, estas afecciones destructivas hubieran representado una fuerza difícil de superar (como lo vimos durante nuestro tiempo en campo, con bandas como *Avispa Roja*, y *Platos Rotos*). Sin embargo, gracias a la propuesta de formas de incrementar la *identificación* con el público, y de mantener una red *desterritorializada* para transitar hacia otros escenarios, *Thanatology* ha logrado mantenerse viable.

Esta es una de las *propiedades emergentes* en las asociaciones digitales de *Thanatology*, sus prácticas de participación de oyentes en la creación de los contenidos de los músicos, a través de redes digitales como las RSSO – específicamente en *Instagram* y *Facebook* –, que permiten incrementar el sentimiento de *empatía* entre oyente y el grupo. La constitución de estos *fandoms*, que comienzan a aparecer en las redes de *Thanatology*, son prácticas de suma importancia para establecer un mercado dispuesto a contribuir a la supervivencia del grupo.

Compartiendo el protagonismo de sus redes y la responsabilidad de producir contenido para las páginas, *Thanatology* ha encontrado una fórmula que combina la contribución económica de los aficionados en el modelo económico de rescate – se paga por el material que se va a consumir, de forma *a priori* al consumo; en el caso de *Thanatology*, se adquiere el bien primero con la expectativa de participación posterior – con el modelo de promoción, depositado ahora en los aficionados que asumen parte de la responsabilidad de publicitar al grupo.

Thanatology ha creado esta imagen de ‘banda de médicos’, un esfuerzo que resulta en una inversión en este imaginario por parte de los aficionados que los siguen y los conocen. Durante la investigación incluso conocimos a aficionados que aseguraban que el conjunto se trataba efectivamente de médicos que además son músicos. El oyente acepta la autoridad del médico para afectarlo, saturarlo de música – que se vuelve una metáfora del musicar pesado – y conforme aumenta la participación tras esta afección, en un proceso paralelo al *geek out* de los músicos, los aficionados se incorporan a las filas del “escuadrón de enfermería”, el apodo de *Thanatology* para sus fans, que los sitúa dentro de esta representación médica.

Resulta sumamente interesante esta elección del oyente como parte del escuadrón, y no como un “paciente” de los *doctores*. Los músicos *no* ofrecen una “experiencia de sanación”, aun considerando que las descripciones que los aficionados hacen de este tipo de música suele incluir descripciones como “una práctica catártica”. El paciente en esta representación de *Thanatology* parece ser un tercero imaginario, mientras el oyente es invitado, como estudiante de medicina, a aprender sobre las intervenciones y su historia, y a formar parte del *escuadrón de enfermería* que asiste a los doctores. Toda la representación empuja al oyente hacia el compromiso y la identificación con la narración de la “clínica”.

Así, se comprende la *mecánica de afección* a través de la cual el músico, con la mediación de los actores digitales, establece lazos que le permiten desplegarse en circuitos que no son “territoriales”, que no se han establecidos o circunscritos previamente, para su actuación musical. Otra forma en que los actores digitales han transformado al negocio musical es su creciente cultura de *consumo gratuito* – una conducta donde el pago al músico por su trabajo es cada vez más difícil de gestionar –, que no existe en la misma modalidad en otros escenarios. Al preguntarle por el efecto negativo que el consumo de música en línea ha tenido en la asistencia a sus conciertos, Daniel responde:

“no es el factor principal, creo que la decadencia de los eventos en vivo tiene que ver en cierta medida con el crecimiento de los festivales, y en otra medida con que la gente quiere eventos grandes con precio chico, la raza quiere evento grande con precio chico... quiere ver a un bandota y quieren pagar 50 pesos por eso, estoy hablando de Tijuana nada más, quieren traerse a no sé, quieren traerse a Gojira pero quieren pagar 100 pesos por ir a ver a

Gojira⁴⁴. Vámonos a las bandas grandotas para que sea acá impresionante, el evento que hubo de KISS recientemente, lo ‘metaleros’ no fueron a ver a KISS... o sea traes una banda legendaria del metal pero el metalero no va a pagar, insisto, el metalero quiere pagar 100, 50 pesos por ver bandas de mediano nivel.”

Esta misma queja apareció en otros géneros musicales. El DJ Iván Guerra nos lo mencionó al hablar del escenario de música electrónica del *Fronterizofest*, de la participación del DJ *Claptone* – otro músico de renombre y reconocimiento dentro de su género musical –, y de la falta de asistencia del público en Tijuana. El problema entonces no parece ser cuestión de género musical, sino cuestión de prácticas de consumo musical y una creciente propiedad de *acceso gratuito* como *lógica central* de los oyentes.

Estos son problemas que los músicos enfrentarán cuando el aficionado pierde la *disposición a pagar* por su *consumo*, o busca pagar menos de lo que el artista considera necesario. Mostramos los comentarios que los ‘aficionados’ hacen frente al caso de *Thanatology* en el Circo Volador de la ciudad de México, donde argumentan que la publicidad y la fama que el grupo puede obtener es más importante como retribución por la mercancía, que el pago de los precios de la mercancía oficial. En conversaciones con los músicos, son estas actitudes las que demuestran una falta de apoyo, una ausencia de empatía, y en parte atribuyen dichas actitudes a una cultura de consumo “gratuito” en *redes*, donde la compra del objeto musical oficial no se hace por el valor, por la calidad del objeto, sino por aquellos sujetos que tienen un sentimiento de solidaridad o identificación con los valores representados por la banda. Esta oposición entre aficionados identificados con la narrativa de los médicos, el ‘escuadrón de enfermería’, y aquellos aficionados de la música que no invierten en el proyecto, subrayan la importancia de aquellas estrategias de uso de redes que los grupos deben manejar, más allá de difusión y publicidad.

A diferencia de otros proyectos musicales estudiados, en las prácticas en RSSO de *Thanatology* emerge una estrategia de inclusión del oyente, que genera un sentimiento de

⁴⁴*Gojira* es una banda francesa de *heavymetal*, que ha estado activa desde 1996. Participaron en el *Fronterizo fest* en Tijuana, en su edición del 2018. Daniel apunta a eventos que sucedieron durante el periodo de la investigación, y cuya asistencia fue menor a la esperada, para grupos del renombre que tiene *Gojira*, *KISS*, y otros que se han presentado en la ciudad.

compromiso, de propiedad sobre la banda, sobre el éxito de la banda, y es en gran medida responsable de la movilidad desterritorializada del grupo. En los comentarios de las publicaciones digitales, se hace notar el resultado de esta estrategia, donde los aficionados piden al grupo que se presente en la ciudad a la que pertenece el oyente, en ocasiones etiquetando a promotores u otras bandas, en un esfuerzo por ‘traerlos’. *Thanatology* va más allá de la difusión de actividades, empleando las RSSO para crear oportunidades y sostener la viabilidad del proyecto profesional.

Si los escenarios de la ciudad de Tijuana no representan una meta atractiva para *Thanatology*, entonces los músicos han tenido que adaptar sus estrategias para sobrevivir y prosperar en otro tipo de escenarios. La emergencia de actores digitales no humanos, las distintas RSSO y otras plataformas de distribución y consumo de contenido, ha proporcionado a la banda una alternativa fundamental para el proyecto musical profesional. Si el escenario local representa un obstáculo, y la relación entre músico-actor digital-oyente ha extendido el ‘*fandom*’ más allá de la ciudad – creando aficionados comprometidos en escenarios a distancia –, emerge entonces la alternativa para sostener y prosperar del proyecto profesional musical de *Thanatology*: la *Gira*.

4.5 La *mecánica de afección* en *Thanatology* y el *reensamblaje* de su *musicar*.

En capítulos anteriores, se realizan ejercicios analíticos de reensamblaje, en un esfuerzo por visibilizar cómo la relación entre los componentes heterogéneos de nuestros ensambles con distintos actores no humanos digitales permite diseñar nuevas estrategias de participación dentro de estructuras de poder delimitadas, con distintos grados de transformación de dichas estructuras. A continuación, se muestra cómo el re-ensamblaje del *metal* nos muestra una *tercera* configuración de los agrupamientos de músicos, aficionados e industria. La relación entre los actores, los encuentros que los unen (o separan, suponiendo una *afección negativa* en el proceso que hemos nombrado la *mecánica de afecciones*), sirven de base para explicar una nueva forma de *(des)territorialidad* del *musicar*.

Dicho en otras palabras, el reensamblaje del *musicar* del *metal* de *Thanatology* demuestra una habilidad para el *despliegue desterritorializado*, la existencia en una especie de *gira*

perpetua, como consecuencia de los lazos y asociaciones virtuales y extendidos que resultan de la mediación de los actores digitales. Esto es aun más evidente cuando se incluyen los registros de la actividad observada al final, durante la transición de *Thanatology* a *Unidad Trauma*. Un primer motivo por el cual *Thanatology* ha ensamblado una escena *desterritorializada* fue por la relación que se teje entre su *musicar*, su performance, y las condiciones de producción y difusión de contenido en las RSSO y las plataformas especializadas.

Hallazgo #1: Existe el mismo resentimiento desde el *metal* hacia la manipulación digital del sonido, que la existente en el discurso del *virtuosismo* del *rock*.

En el segundo movimiento de esta investigación, cuando se escuchó a *Sun of these Days*, conocimos el discurso de sus *voceros* Dan y Alekz, y la serie de cualificaciones negativas que asignan a la modificación digital del sonido, frente a la capacidad performativa del músico y su instrumento. En el discurso de este movimiento, aparece nuevamente esta resistencia a la participación de actores digitales concretos.

Si bien, estos músicos emplean herramientas como pedales de distorsión, y amplificadores que pueden distorsionar el sonido, éstos son parte de la actuación en vivo, y es aquí donde aparece la división entre lo que se califica como “bueno” y lo que se asigna como una falta de legitimidad. En su discurso sobre la manipulación tecnológica, el Dr. Morales emplea palabras como “...cualquier pendejo con... dinero suficiente te puede presentar un disco...” y “...cualquier güey que tenga un estudio y una pinche unidad y le sepa mover, te puede hacer cualquier cosa sonar súper chingona...”.

Esta resistencia es parte de una estrategia de control de los procesos de *recualificación* económica, pues existe un ejercicio activo de posicionamiento del elemento *performativo* como el valor más deseable en los consumos musicales.

Si varios actores tienen la capacidad para crear discursos sonoros que pueden causar una afección positiva, un encuentro agradable, a través de los múltiples actores digitales que permiten la grabación y reorganización de los estímulos auditivos, las bandas de *rock* y *metal* pueden argumentar una falta de capacidad para *musicar* que estos experimentos sonoros representan.

Así mismo, existen grupos de *rock* o *metal* – conforme a los testimonios que se capturaron durante nuestra investigación – cuya producción en vivo no puede compararse con la calidad de sus grabaciones, la capacidad para “limpiar” digitalmente su actuación no se puede transferir al escenario. El contraste entre ellos, y bandas como *Thanatology* – que se esfuerzan por que el sonido de sus piezas grabadas sea de la misma calidad que sus actuaciones en vivo (según su propio testimonio, así como la oportunidad que tuvimos de observarlos y escucharlos), genera algunos sentimientos negativos (de resistencia, de resentimiento) hacia el actor digital – mencionan específicamente a los músicos cuyos videos en *YouTube* o audios en *Spotify* simplemente no representan la calidad de su actuación, y cómo, sujetos a un proceso de constante *recualificación*, esto puede generar una falta de reconocimiento para todos los integrantes de una escena.

Así, nos encontramos nuevamente con la resistencia hacia la participación del actor digital, que *Thanatology* articula de manera más extensa que *Sun of these Days*.

Hallazgo #2: *Thanatology* tiene la capacidad de transitar entre la *cualificación* de su mercado y las restricciones de las empresas masivas.

Una de las reglas de mayor importancia durante la etapa industrial del negocio musical ha sido la composición del contenido para audiencias lo más amplias posible. Esto significa que discursos con contenido explícito o imágenes gráficas son relegados a pequeños mercados de “nicho”, si es que encuentran una avenida de distribución. Para encontrar difusión, los artistas deben comprometer su visión o narrativa a una serie de discursos *mainstream*, o de audiencia masiva.

Se estudió la dificultad que tienen algunos de los oyentes durante el proceso de *cualificación*, cuando el contenido que se presenta ante ellos no se conforma a los contenidos que transitan entre los medios que les rodean: la actuación de los *doctores* sobre el escenario es una muestra de ello, lo hemos observado en el *performance* de Jonás, al eliminar la aparente “emoción”, minimizando el movimiento corporal, dirigiendo a la audiencia con gestos como lo es el movimiento de un brazo para “ordenar” a los oyentes a realizar el *slam*, de una forma diferente a la que los medios han educado a los oyentes en un proceso de “llamado y

respuesta”. Incluso en el subgénero del *metal* al que pertenece la *música*, la teatralidad de *Thanatology* es diferente a las prácticas establecidas y estables de su audiencia.

Otro elemento común para géneros musicales como el *grindcore* – entre varios otros subgéneros del *metal* –, es la demanda de una composición e imagen que deben romper con los esquemas y valores del *mainstream*. Esta demanda fue expuesta durante la descripción de los elementos del *musicar* de la escena, mientras *Thanatology* construye una imagen que “reta” valores – en sus temáticas, en su composición musical – y a la vez, se puede *compartir* en RSSO y plataformas de distribución musical, evitando topar con los obstáculos que otros proyectos *pesados* encuentran debido a su contenido.

Para contextualizar, se retoma el discurso de Carlos, de “Topo Records”, quien aparece como actor desde el estudio de *Sun of these Days*, en el segundo capítulo de esta investigación. Debido a sus años trabajando como ingeniero de sonido, su testimonio se presenta como *vocero* de los procesos de *cualificación* de las empresas disqueras en la industria musical. Sobre el proceso de cualificación de las bandas independientes, Carlos subraya la importancia de mantener una imagen que se pueda distribuir en la mayoría de las RSSO, al puntualizar que el uso de imágenes y vocabulario gráfico es un reflejo de “baja calidad” o simplemente una estrategia innecesaria para llamar atención⁴⁵.

Lo que Carlos ejemplifica es la forma en que los estratos tradicionales de la industria musical observan a los posibles artistas que distribuyen – son mercancía que debe ser consumible por una audiencia masiva, evitando vocabulario que puede resultar ofensivo. Y como hemos expuesto, el *musicar* de *Thanatology* se presenta de forma tal – clínica, violenta sin ser explícita – que puede transitar en las redes de distribución y consumo.

El reconocimiento de las reglas para subir y compartir contenido en *Spotify* o *Bandcamp*, así como las formas de monetizar dicho contenido, es una competencia que pocas bandas de

⁴⁵ En sus propias palabras, el dueño de El Topo Records nos dijo: “Pues es que si te vas al rollo de *do it yourself*, se para ahí a tocar con lo que traigan puesto, ‘entre más corriente más ambiente...’ lo que he visto, también la imagen que dan, hay como mucha grosería ahorita, a la hora de dar publicidad, o mucho insulto. A lo mejor inconsciente, pero siempre están sus palabras como “a la verga” y esas publicaciones de los morros, cuando van comenzando... no es necesario... si tus letras traen eso en las playeras o en las calacas yo digo que también lo van a afectar; y si lo estás haciendo a la brava porque tienes poca feria pero es lo que quieres empezar a mostrar para que la gente te vea, pues espérate un mes, espérate dos meses, ahorra un poquito más y saca algo un poquito mejor.”

metal más violento consideran, y *Thanatology* – por estrategia de difusión o por mantener la legitimidad en la representación, de su mitología – ha aprendido a crear un contenido que puede satisfacer los valores con los que *recualifican el musicar* tanto las plataformas más empleadas como sus oyentes más exigentes.

Hallazgo #3: Los actores digitales participan en la construcción de la escena como un *fandom*, creando una asociación de mayor intensidad con los oyentes.

Una segunda estrategia de trabajo con las RSSO que emplea *Thanatology*, y que representa evidencia de las reconfiguraciones posibles que esta investigación busca explicar, es el reconocimiento de los aficionados como un ‘*fandom*’, similar a los que surgen en el consumo de productos como cine y televisión (Ito, 2010) y que hablan de un grado de conocimiento y participación mayor por parte del consumidor⁴⁶. Este es un posicionamiento diferente al que ve a los oyentes como “clientes”, consumidores, o simplemente como mercado, y aunque se mantiene esta dimensión de ellos – pues el proyecto sigue teniendo finalidad de ser *rentable* –, *Thanatology* ha hecho buen esfuerzo por compartir el protagonismo de la banda con aquellos aficionados que muestran el apoyo y reconocimiento de la narrativa de la banda, ya sea a través de la compra de mercancía de la banda, o de igual importancia, con aquellos aficionados que incurren en prácticas típicas de los *fandoms*, como el compartir arte de aficionado – *fan art* – y fotografías de su participación en los eventos.

Cuando un aficionado agrega el parche de *Thanatology* a su chamarra de mezclilla – un marcador de identificación obligatorio para la participación de algunos géneros *metaleros* –, esto incrementa la legitimidad de la banda en los ojos de otros oyentes, de otras bandas, y de otros promotores. Junto a las muestras de adquisición de mercancía accesorio como camisetas y afiches, estas son prácticas que podemos denominar constitutivas del *fandom* de *Thanatology*. Uno de los aciertos mayores de la banda es compartir al aficionado que se retrata con la mercancía, desde la cuenta de *Instagram* o *Facebook* oficial de la banda. Este acto sencillo confiere el protagonismo de la publicación al aficionado – junto con el

⁴⁶Ito ha hablado de la diferencia en prácticas del consumidor cuando éste incrementa su conocimiento sobre el producto, describiendo las prácticas de los jóvenes que comparten un *fandom* como un proceso de *GeekingOut*: Al hablar de *fandoms* en anime, dice: “In addition to intensive and frequent use of new media, *high levels of specialized knowledge attached to alternative models of status and credibility* and a willingness to bend or break social and technological rules emerged as two additional features of geeking out as a genre of participation.” (Ito, 2010; p. 66) El énfasis es propio.

protagonismo del actor no humano/la mercancía – y crea un sentimiento de retribución al apoyo del oyente. La afección positiva se reproduce, y se contagia a otros usuarios que buscarán participar en este *co-protagonismo* con los *Doctores*.

Otra de estas actividades es la producción de arte de aficionados (*fan art*), en donde son los oyentes quienes crean el contenido que la banda utiliza para extender su *musicar*, o para continuar con su narrativa, y sirve para desplegar su *musicar* entre una vasta red de potenciales consumidores – las conexiones de segundo orden en las RSSO – y muestra una sensibilidad distinta hacia la participación de actores no humanos, que reciben ahora un papel de fuerza *actancial destinadora*, en lugar de antagónica.

En estos procesos de interacción mediante las RSSO, *Thanatology* emplea una estrategia económica *promocional* (Ceceña, 2016), donde se comparte música o información con la intención de vender objetos accesorios al *musicar*. Estos datos muestran cómo el uso predominante de las RSSO es como calendario compartido con los aficionados, igual que en los casos de estudio anteriores. Los afiches que promovían presentaciones en las calles de la ciudad no han desaparecido, solamente se han multiplicado, para aparecer también en todas las pantallas que acceden a las RSSO. Lo que resulta interesante es la segunda actividad predominante en las redes de *Thanatology*, el extender el *musicar* de la banda en las redes, a través de publicaciones multimedia – fotografías y videos principalmente – en donde se comparten sus presentaciones, entrevistas, y reseñas.

Retomando los conceptos de *cualificación* y *recualificación* que han sido recuperados de Callon et Al. (2002), esta extensión del *musicar* ofrece un proceso de *recualificación* constante, inmediata, de la producción de la banda. El consumidor ya no necesita intermediarios en busca del producto para valorar el encuentro, para ser afectado, puesto que se ha vuelto parte del proceso, y el oyente participa desde que decide aceptar a la página de la banda como parte de su ‘*news-feed*’, como parte de su página de inicio. Es una práctica sencilla, pero sumamente importante, en el *musicar* digital, puesto que permite a los asistentes aprender sobre las actividades que puede realizar, permite al oyente aprender las pautas de participación para que la presentación sea más disfrutable para todos.

La importancia de estas prácticas se ve reforzada por la precariedad de un *mercado* débil (al menos en el testimonio de *Thanatology*) para la música pesada – tanto para una escena especializada de *metal Grindcore*, como el caso de una escena general del *rock*. Esta percepción negativa de la escena la hemos planteado también en los otros casos de estudio, y se encapsula en pocas palabras, en la frase que Daniel nos menciona en un evento: “...*el punto es que yo cuando organizo eventos a uno le he ganado, a todos los demás les he perdido. El pedo no es perderle, el pedo es mantener este pedo vivo.*”

Mantener viva la escena es resultado de estos intentos por interpelar a los oyentes, hacerlos colaboradores activos de un proyecto musical, y no simplemente consumidores casuales. Esto también tiene implicaciones para la *extensión* de la escena, más allá de los límites territoriales de una ciudad o una región.

Hallazgo #4: El desplazamiento de *Thanatology* cuando los actores digitales participan en la (re)territorialización de la escena “local”, en un marco de consumos digitales.

Al comenzar a *reensamblar* el *musicar* de *Thanatology*, y proponerlo como un ensamblaje *desterritorializado*, se ha referido a un conjunto de asociaciones que no se encuentran necesariamente ancladas a *un* espacio físico – un caso completamente distinto, por ejemplo, a la configuración del ensamblaje revisado en los circuitos del *house* y *techno* –, ni delimitado por territorios *contiguos*. Las relaciones mediadas por los actores digitales establecen vínculos en *red*, y estos lazos generan una posibilidad de *despliegue* del proyecto profesional a través de diferentes mercados, de diferentes escenarios, creando nuevas posibilidad para mantener vivo y próspero su proyecto musical profesional. La naturaleza *desterritorializada* de la comunidad de *Thanatology* se configura actualmente gracias a la posibilidad de conexión a través de diferentes RSSO – *Facebook*, *Instagram*, *YouTube* – y plataformas digitales como *Bandcamp* y *Spotify*, que actúan como mediadores entre el músico y su aficionado.

Una diferencia principal con la posibilidad de despliegue, por ejemplo, de los integrantes de una escena de *House* y *Techno*, es la cantidad de actores necesarios para su re-territorialización. Hemos cubierto la importancia de actores como el equipo de luces, la pista

de baile, así como el espacio necesario para que el cuerpo colectivo de una presentación electrónica reúna los requerimientos de un encuentro positivo, gratificante, que impulse al deseo de asociación entre los partícipes. Durante nuestro segundo interludio, presentamos testimonio de los efectos de un encuentro donde no todos los actores participan.

En las presentaciones de *Rock*, en cambio, los requisitos del espacio que puede ser ocupado disminuyen, pues el musicar depende menos de actores adicionales – cuestión que varía por sub-género. Una presentación de *Punk* puede sobrevivir con solamente los instrumentos y amplificadores básicos. Los componentes que requiere Thanatology para su presentación – las batas y máscaras quirúrgicas, los instrumentos, pedales y amplificadores – pueden apropiarse de espacios variados.

Otro elemento que contribuye al despliegue *desterritorializado* de *Thanatology* es la forma en que se *distribuye y reconoce la mercancía accesorio* a la producción musical. En principio, contar con mercancía accesorio al encuentro musical, como son las camisetas o los discos compactos, genera una importante entrada de dinero para el grupo. Pero más allá de su valor nominal, la mercancía de la banda es un símbolo, una marca de pertenencia a un *fandom* para el oyente participante, y para el colectivo de músicos, que puede representar incluso un grado de seriedad como proyecto profesional.

Se ha analizado cómo la mercancía secundaria presenta una oportunidad para extender la asociación entre el músico y el aficionado independiente de una presencia local cara a cara, como consecuencia de un proceso de reconocimiento mutuo entre ambos actores – una relación inusual en los entornos del *rock* y del *metal*, donde el “aficionado” y el “*rockstar*” ocupan posiciones completamente distintas.

El valor de los objetos, de los *bienes* materiales (la importancia del disco, de los afiches, de los “pins” con el logo de la banda), para legitimar al músico – para obtener un grado de reconocimiento profesional – es un valor residual de la narrativa de la etapa industrial del negocio musical, que no es cuestionado por nuestros voceros del *rock* y del *metal*. Este apego a los valores establecidos es uno de los motivos por los que no encontramos una transición de la etapa industrial a la etapa digital en nuestra escena local de música.

Empero, en la observación de *Thanatology*, se encuentran indicios de una recualificación del reconocimiento que se obtiene del oyente, del consumidor. Se registraron varios mecanismos de colaboración con el oyente, que contribuye a la producción de contenido en las RSSO de la banda, y de esta forma, *Thanatology* comparte el protagonismo con ellos, incluso confiriendo al oyente un rol dentro de la mitología, dentro de la narrativa de la banda: *el escuadrón de enfermería*.

Esta visibilización del oyente, no como un “otro”, un cliente, un consumidor, sino como una parte de la composición del agrupamiento, es una estrategia clave en la supervivencia de una banda que – al menos en su propia percepción – carece de una escena local para desempeñar su trabajo, para *musicar*.

Así, nos encontramos frente a un actor –*Thanatology*– que goza de tres propiedades cruciales: su discurso (sonoro, lírico) tiene la capacidad de asociarse con diversos actores, pues representa valores de un grupo de oyentes específico, de “nicho” (los aficionados del *grindcore* y del *metal* se pueden identificar con las imágenes contenidas en sus letras, y el sentimiento que transmite su composición musical), de una forma que puede ser aceptada por instituciones de consumo general (*Spotify*, u otras empresas disqueras tradicionales, pues la expresión de esos contenidos es más clínica que explícita).

Junto a esta versatilidad, *Thanatology* ha aprendido a *compartir el protagonismo* y la narrativa del imaginario de la banda con el público de aficionados, a quienes incluso les han conferido un rol activo dentro de su mitología de “doctores” y “medicina”: *el escuadrón de enfermería*. De esta forma, las afecciones gozan de una predisposición positiva, pues se ha creado un sentimiento de *inclusión y pertenencia* para los consumidores, y los procesos de asociación se extienden a los momentos de consumo fuera del *musicar* en vivo, a través del reconocimiento mutuo, y no de un reconocimiento “vertical”, de *rockstar*. Esto se ha mantenido en los primeros momentos de la actual encarnación de la banda, *Unidad Trauma*, que mantiene la narrativa del escuadrón de enfermería.

Así, el territorio local al que pertenece la banda no se limita a un territorio físico, regional; y tampoco sigue los caminos físicos del centralismo tradicional de la industria musical de México. La construcción de asociaciones virtuales, desde los consumos musicales, los

consumos accesorios, y los actos de reconocimiento mutuo que la banda constantemente ofrece a sus oyentes, ha permitido a *Thanatology* crear una escena “glocal” – una escena transnacional, que aunque no presenta oportunidades constantes (como los circuitos de residencias de la música electrónica local), al menos le ha permitido a la banda una existencia fuera de los espacios determinados desde los promotores o empresas tradicionales.

Toda vez que hemos observado nuestros tres casos, las tres escenas que hemos denominado nuestros tres movimientos en la composición del *musicar* con la presencia de actores no humanos digitales, procedemos a un último capítulo de análisis, una apreciación de la melodía que compone el escucha de los tres movimientos juntos, el *reensamblaje* del *musicar*.

Interludio – Dragón Rojo y la presentación en Tijuana.

Durante el tiempo de observación y escucha de *Thanatology*, la mayor parte del estudio de los rituales y símbolos contenidos en su producción fue hecho en línea. La banda estuvo de gira por el centro de México, o visitando países como la República Checa y Estados Unidos, participando en festivales como el *Obscene Extreme* y el *Chicago Domination Fest*, por lo que las oportunidades de trabajar cara a cara fueron pocas, así como lo fue escuchar a *Thanatology* en vivo. Sin embargo, asistimos a su única presentación en Tijuana, cuando el 4 de agosto del 2018, *Thanatology* tocó en el bar Dragón Rojo, en el centro de la ciudad.

El espacio interior del Dragón cuenta con tres pisos, cada uno con distintas actividades y significados dentro del ritual del *musicar metalero*. En una plata baja, se encuentra el escenario – una plataforma elevada sobre el público, que cuenta con espacio para realizar las prácticas rituales – *slam*, *headbang*, gestos y coreo – cuando el grupo que se presenta logra establecer una conexión con el oyente.

En el segundo piso – espacio intermedio de los tres – cuenta con una barra para la venta de cerveza, y aunque se pueden realizar los bailes en esa sección (los asistentes pueden, cuando la afección es fuerte, “armar un *slam*” en espacios no diseñados para ello), si se busca participar en los encuentros físicos entre asistentes, normalmente se recurrirá al piso bajo, para actuar frente a la banda y a los otros asistentes.

El tercer piso (segundo piso cuando visto el bar desde el exterior) cuenta con sillas, mesas e incluso el servicio a la mesa. Puede interpretarse como el espacio para quienes no tienen el deseo de participar en los encuentros agresivos entre asistentes, buscando una experiencia de escucha más pasiva que activa. También sirve como espacio para observar, desde la barandilla hacia abajo, en una posición sobre los músicos. Ésta fue la posición desde donde se realizó la observación.

Desde que *Thanatology* sube al escenario, y comienza el ritual de afinar instrumentos, recordamos las palabras que el Dr. Morales compartió en una entrevista: “...lo que suena en el estudio, es como tiene que sonar cuando tocamos en vivo.” El ingeniero de sonido del bar, y los instrumentos para modular niveles de los amplificadores y micrófonos (así como las

luces) se encuentra en el segundo nivel de los aficionados, a orilla de frente al escenario de las bandas. Se registró el trabajo entre el sonido y los músicos, cada instrumento, cada micrófono era regulado no solamente por sí mismo sino con relación a los otros – comparando el nivel de audio de una guitarra frente a la batería, del micrófono del vocalista frente a los micrófonos de los otros músicos que cantan y corean durante la presentación –, todo con el afán de que las expectativas de la experiencia de escucha coincidan con la escucha de las piezas grabadas. Detalles de la actuación eran evidentes desde el calentamiento, como los ejercicios de voz de Jonás. Sorprendió ver al Dr. Bautista en vivo, aunque por nuestro estudio de las actuaciones grabadas sabíamos algunos de las particularidades del *performance*: la capacidad para gritar, sostener la nota, y emitir sonidos guturales (graves) con un mínimo de movimiento corporal es más impresionante cuando se disfruta de la actuación en persona.

El conjunto de actores durante el encuentro es diverso: la voz de Jonás junto al micrófono inalámbrico que permite al vocalista su actuación rígida, autoritaria, los instrumentos ajustados para cumplir con las exigencias de la cultura del virtuosismo musical, el ingeniero de sonido trabajando para lograr reproducir la atmósfera de las grabaciones, y los detalles de luz e imágenes de fondo del *performance*, todos buscan ser complementados por los asistentes que corean y bailan, y contribuyen a la puesta en escena del “quirófano”.

Conversando brevemente con Jonás y Daniel después de la presentación, hay un disgusto con el grado de respuesta del público por un par de motivos, desde una asistencia menor a la esperada, hasta una falta de reacción (de afección) por parte de los oyentes. En comparación con los públicos frente a los que han tocado el resto del año, las muestras de afección en la audiencia del Dragón fueron escasas – pocos participantes en el *slam*, bajo movimiento de mercancía –, lo que reitera para ellos una lección que han repetido desde hace tiempo: *Thanatology* no toca en Tijuana.

De esta forma se recalca que la escena de esta banda no es local, se despliegan en una red de escenarios *desterritorializados*, entre conexiones virtuales y profesionales, con y desde actores humanos y no humanos.

CAP. V. CONCLUSIONES

5.1 Comparación y contraste de afecciones y roles de actores no humanos.

En los capítulos anteriores, se describe la presencia particular de los actores digitales en cada una de las diferentes escenas musicales – a través del testimonio de los *voceros* y sus aficionados, del seguimiento de sus RSSO y de sus actividades del *musicar* –, ahora se presenta el cruce de los hallazgos de cada *ensamblaje* particular, en busca de *líneas que atraviesan las distintas configuraciones, en busca de lugares comunes, o tendencias compartidas entre ellos*.

Durante la exploración de los casos de estudio, a través de las observaciones e interacciones – tanto virtuales como durante las *actuaciones* de las bandas y colectivos –, así como del testimonio de sus *voceros* y el ensamble de actores con quienes entretejen sus agrupamientos, se ha subrayado tanto la diferencia y especificidad de cada uno, como el rol y las propiedades predominantes de los actores digitales en dichas asociaciones; cada caso, como movimientos de una composición mayor, goza de su propio sentido, de su propio sonido. Ahora, se ilustran los trazos correspondientes entre las distintas escenas, para plantear las características de una *participación general* de dicho actor – no humano, digital – en el *musicar*.

En primera instancia, se propone un conjunto de reflexiones que han resultado de los contrastes entre escenas, como las afecciones que genera el escucha de una composición – el hilo común que nuestros sentidos construye tras escuchar dos o más movimientos –, agrupadas en cuatro ejes o *dimensiones* en las que se reúnen las impresiones emergentes de *propiedades* entre actores de distintas escenas. En este proceso de análisis se retoma la tarea de *re-ensamblar* el *musicar*, no por géneros o casos de estudio, sino ahora por *dimensiones* que permitan comenzar a establecer patrones: de intermediación, de resistencia, de recualificación, o de reconfiguración.

Dimensión #1: Relaciones de *intermediación* en los procesos del *musicar*, que apuntan a una estabilización de la etapa industrial del negocio musical.

Este primer eje analítico muestra una de las impresiones más frecuentes que aparece cuando se escucha el testimonio y el *musicar* de los *voceros* de diferentes *escenas musicales*, una

propiedad *residual* de una historia de relación altamente estratificada con el acceso a las formas de actuación, grabación y distribución: la función de *intermediación*. A través de testimonios y relaciones observables, se muestra cómo los actores digitales desarrollan roles *intermediarios* en la posibilidad del *musicar* de distintos grupos o colectivos, y gracias a ello, estos actores contribuyen a la estabilidad de escenarios, mercados y negocios de una industria musical que se ha adaptado a su presencia. Entre los ejemplos que contribuyen al registro de esta dimensión, se incluyen los siguientes:

- La relación con el *actor digital* a través de la cuál *Sun of these Days* busca realizar su objetivo como proyecto profesional con inicios en la década de los 90, y la resultante *intermediación* en los procesos de *extensión* de los centros de producción musical establecidos.
- La importancia del consumo *en vivo* para las escenas electrónicas, donde el colectivo o DJ no es dueño de los instrumentos para *musicar*, generando mayor dependencia en los dueños del espacio físico al que dichos instrumentos están anclados.

Dimensión #2: Uno de los procesos que genera mayor *resistencia* a la reconfiguración desde el músico es la competencia por el *reconocimiento* frente a la *emergencia* de nuevos actores.

Una segunda dimensión que aparece tras el contraste de los movimientos, es una tendencia a la *resistencia* frente a la multiplicidad de actores que se suman a las escenas musicales, en busca de reconocimiento y legitimidad como actores dentro del ambiente sonoro de la ciudad. Se escucha en los discursos y testimonios de voceros y aficionados por igual, y los indicios aparecen en las observaciones así como las narraciones de investigaciones anteriores. Incluso, en algunos escenarios del *musicar*, la resistencia a la participación *con* y *desde* los actores digitales encuentra sustento en los temores de *sustitución* del humano por la máquina así como en las disputas por la legitimidad y el reconocimiento del que gozan los “virtuosos” musicales. Esta *resistencia* es evidente en los registros siguientes:

- El reconocimiento que reclama *Sun of these Days* sobre el *virtuosismo* en el *musicar* del *rock*, frente a las nuevas formas de producir y distribuir la música.

- El resentimiento desde el *metal* hacia la manipulación digital del sonido, frente a la actuación musical en vivo, concepto central del *musicar*.

Dimensión #3: Los nuevos actores no humanos digitales y la recualificación de los *bienes* y *mercados* en los procesos de las industrias musicales: los primeros pasos hacia una nueva etapa.

No todas las impresiones que generó el contraste entre los movimientos tuvieron una connotación negativa. Pese a la *resistencia* al cambio y la tendencia a *intermediación* que estabiliza los agrupamientos, cuando la industria logra adaptarse a la presencia de nuevos actores, se han registrado algunas prácticas específicas que permiten señalar *cambios graduales* en algunos puntos establecidos y estables de la industria musical. Valores establecidos como parte de un esquema de éxito dentro de la etapa industrial del trabajo musical – como la importancia de la música como *bien* de cambio o los *mercados* determinados por empresas mediáticas – ceden pasos ante el influjo de nuevas metas y nuevas mentalidades en el imaginario de nuestros *voceros*. Señalan específicamente:

- La reconfiguración de las *metas económicas* del músico, que resultan de la reconfiguración física de la escena, sobre todo al extender el momento del encuentro musical con y desde las plataformas digitales de reproducción y consumo como *Spotify* o *Instagram*. Escenas musicales como la del *House*, en donde la meta no es la producción masiva de bienes – esencialmente, de discos – sino la participación en eventos y festivales en vivo, puede resultar en la emergencia de plataformas como *Concert Window* en nuestras escenas locales, donde la participación digital pierda el estigma de simulacro o ausencia.

- La renovada presencia de oyentes como un *fandom* es una forma de generar empatía y compromiso con los grupos de músicos, creando una *asociación* de mayor intensidad entre los actores ensamblados. Esta asociación apasionada genera inversión en la banda y sus productos, no como bienes que se adquieren por el valor del bien, sino en compromiso con un proyecto al que se pertenece, y en el que se puede colaborar. Esto aparece cuando los grupos o colectivos ceden un poco la producción de contenido a los oyentes que conforman su escena. Con GAA, se observa en las etiquetas y menciones de la escena del colectivo en

las publicaciones de sus aficionados, mientras el ejemplo de *Thanatology* muestra incluso la participación a través de arte de aficionados y contenido para sus RSSO.

Dimensión #4: Descentralización y redirección de los flujos del *musicar*. Los ensamblajes se reconfiguran, articulándose en rizomas, no redes.

La re-dirección de los procesos de asociación – en nuevas direcciones, con nuevos actores – tuvo presencia en todas las observaciones durante la inmersión en campo, con diferentes grados de *intensidad* de dependencia en estas nuevas rutas de trabajo. Aunque no se trata de una reconfiguración “plana” entre actores, – horizontal, al mismo nivel de poder –, incluso en las articulaciones más tendientes al *status quo* (entre colectivos y residencias, entre bandas y promotores de eventos) se observan estrategias propuestas desde la relación entre los músicos y los actores digitales, sin la dirección de “nodos superiores”. Esto genera una matriz de asociaciones rizomaticas, que transitan entre lo vertical (la relación entre los DJ y los dueños de los bares de la escena del *House*, las bandas de *rock* y las compañías disqueras) y lo horizontal (las colaboraciones en la producción de contenido entre *Thanatology* y el escuadrón de enfermería). Hallazgos que sustenta esta dimensión incluyen:

- La cultura de *participación* y afección múltiple en las escenas de *house* y *techno*, que descubrimos con *Girls All Around* y sus ensamblajes.
- El desplazamiento de *Thanatology* cuando los actores digitales participan en la (re)territorialización de la escena “local”, en una gira permanente.
- Incluso, las relaciones que *Sun of these Days* mantiene entre sus RSSO y los MMC, representan una práctica DIY de publicidad y mercadotecnia, aunque con mayor tendencia a la práctica estable de la etapa industrial de lo musical.

Tras la exposición de las cuatro dimensiones en las que se agrupan los hallazgos específicos de cada una de las escenas estudiadas, se procede a construir dos categorías para contrastarlas: por una parte, los hilos comunes o patrones de afección que parecen mostrar un apego a los modelos y procesos estables y establecidos en los ensamblajes del *musicar* se agrupan bajo la categoría de la etapa industrial del *musicar*, mientras la evidencia o patrones

de afección que ofrecen propiedades emergentes, o que interpretamos como indicios de ellas, se han agrupado bajo la categoría de la etapa digital del *musicar*, conforme a las teorías de las etapas de la industria musical construidas desde nuestro marco teórico. Una vez analizadas estas categorías, se cierra la discusión sobre la etapa de negocio musical en la que nuestros actores se encuentran inmersos, y las señales de un futuro posible.

Para concluir esta investigación, se propondrán avenidas en las que se puede y debe explorar el tema de los actores digitales a futuro, pues nuevas generaciones de músicos y oyentes proporcionarán datos diferentes, y este trabajo puede servir como parte de un abordaje para entender nuevos actores, nuevos roles, y nuevas posibilidades de configuración del *musicar*, y de la industria digital emergente.

5.1.1 Las dimensiones o ejes comunes en el estudio de la participación de los *actores digitales* a través de las distintas escenas del *musicar*.

Durante el estudio de las diferentes escenas, se ha mostrado la importancia de la *afección* en el *ensamblaje* de lo musical, pues es durante el *encuentro* en el *musicar* en donde se estabilizan o destruyen las relaciones que nos permiten hablar de la existencia de un agrupamiento o ensamblaje musical. Si se ha establecido la importancia de la *afección* en el flujo de encuentros en diversas escenas musicales, y se reconoce su importancia en la asociación (o fragmentación) de los componentes de un ensamblaje, entonces trazar los *patrones* de *afección* en los procesos del *musicar* permitirá esquematizar la *variación* que resulta de la *mecánica de afecciones* en el proceso de *ensamblaje* del *musicar*, y de estos patrones de varianza derivamos la existencia de *propiedades* de nuestros ensamblajes. A continuación, se abordan los ejes o dimensiones que resulta cuando aparecen *patrones* de *afección* similares.

Dimensión #1: Relaciones de *intermediación* en los procesos del *musicar*, que apuntan a una estabilización de la etapa industrial del negocio musical.

Esta primera dimensión analítica reúne los distintos hallazgos que permiten al observador reconocer roles *intermediarios* en el *musicar* de distintos actores – humanos y no humanos –

y como consecuencia, sirven para mostrar cómo la mecánica de afección puede estabilizar los escenarios, mercados y consumos musicales. Específicamente, se piensa en prácticas como el trabajo *con y desde* el actor digital para dirigir al oyente a otros medios de consumo tradicionales, como lo hace *SotD* cuando emplea *Facebook* para dirigir a los contactos a escuchar programación de música local en estaciones de radio, como *98.9 more FM*, o la práctica de “pago con exposición” que los dueños de los nuevos medios de producción – específicamente visto en las *residencias* y las ocasiones de presentación de los colectivos que no son dueños de los medios para tocar música *house* y *techno*.

Estas observaciones indican que en todos los ensamblajes existen actividades o procesos tendientes a *estabilizar* la asociación entre actores, de esta forma dotando a los ensamblajes de una forma de “estructura” o contexto compartido, cuya duración depende de la *reproducción* de las acciones o prácticas, y una variación sistemática en la afección. En términos mecánicos, existe la asociación entre actores de una escena, mientras las actividades del *musicar* causen una afección positiva, generando el sentimiento de atracción hacia el agrupamiento que nos mantiene invirtiendo nuestro tiempo y atención a las actuaciones, a la escena.

Considerando la premisa de que en todo ensamblaje existen actividades o procesos tendientes a estabilizar al grupo, la pregunta relevante no debe ser sobre la “presencia” o “ausencia” de roles intermediarios, sino sobre la *intensidad* con la que aparecen en la asociación de los actores heterogéneos que conforman a un ensamblaje.

Entre los hallazgos que se presentaron sobre *GAA* y la escena de música electrónica, se describió la relación entre actuación y producción, cuando los instrumentos están anclados a los espacios de las presentaciones, y de esta forma, los DJ solamente pueden trabajar para otros; y en cuanto a los presentados sobre la banda *Sun of these Days*, se mostraron varios procesos interpretados como *intermediarios* en la estabilización de una industria musical, como la dependencia de promotores y productores discográficos, y la relación con los medios masivos de comunicación. En estos ejemplos, los actores digitales no humanos reproducen las relaciones de poder establecidas desde que la música entró en una etapa de producción industrial, y se presentan ante nosotros como intermediarios que mantienen a las asociaciones actuales.

En el caso de *SotD*, esta asociación nace como consecuencia de un proceso de aprendizaje paralelo al del *messing around* hasta un *geek out* previo a la presencia de los nuevos actores; este proceso los vio lidiar con problemas económicos, de pertenencia – mostramos la pertenencia/exclusión que percibe la banda a distintos géneros, y el arma de doble filo que esto puede representar –, así como la ausencia de escenarios físicos locales para *musicar*. Todo este aprendizaje ha generado una predisposición negativa sobre las industrias musicales.

Cuando los actores mantienen esta perspectiva negativa sobre la “industria”, esta resultante *cualificación* tiende a extenderse a todas las nuevas herramientas con las que se realiza el trabajo de *musicar*. Se registró el escepticismo con el que la participación de nuevos actores es tratada, y la forma en que nuestros *voceros* y *voceras* se posicionan frente a ellos. Uno de los problemas que aparecen entonces, es que no se buscan nuevas formas de actuar, no hay *apertura* hacia nuevos procesos, sino que la participación *con* y *desde* estos actores emergentes se adapta a los conocimientos previos.

El caso de *SotD* se presentó como un ejemplo que subvierte las expectativas de procesos y actividades “innovadoras” *con* y *desde* nuevos actores no humanos digitales, cuando muestran una predisposición a *reproducir* las lógicas de las prácticas de los MMC: grabar un disco se mantiene como la prioridad, bajo el argumento de que los usuarios lo consuman “offline”, así como la estrategia de difundir las actividades mediante las RSSO para compartir el material a través de las radio-difusoras. De este tipo de actividades deriva nuestra interpretación de una actuación *intermediaria* de las asociaciones con los actores digitales en este ejemplo.

En el mismo sentido, la idea de estabilidad que buscan los DJ o colectivos independientes frente a la industrial de la música a través de las *residencias* es otro indicador de que, pese a su existencia como resultado de nuevas tecnologías, la estructura industrial está firmemente posicionada. Para llegar hasta el grado de reconocimiento necesario para gozar de invitaciones a festivales o a colaboraciones con otros DJ o colectivos reconocidos, es necesario que nuestras *voceras* busquen la *recualificación positiva* por parte de oyentes, así como de los dueños de los negocios a los que están anclados los instrumentos, y las diversas RSSO.

En todas estas observaciones y testimonios, existe un mayor grado de *intermediación* – alta intensidad de repetición de los procesos de consumo y difusión – que nos remiten al modelo de negocios de las *industrias* musicales.

Dimensión #2: Uno de los procesos que genera mayor *resistencia* a la reconfiguración desde el músico es la competencia por el *reconocimiento* frente a la *emergencia* de nuevos actores.

La primera dimensión en el reensamblaje del *musicar* mostró indicios de la *resistencia* al cambio frente a la participación de los actores no humanos digitales en los procesos de producción musical – aparecen nuevos actores que se adaptan a las prácticas estables y establecidas –, y en este segundo eje, se ofrece mayor evidencia de este proceso de *intermediación*. Otra característica observada en los encuentros con los actores digitales es la presencia de un grado de *resistencia* frente a la posible pérdida de *reconocimiento* y *prestigio* del que gozan los “virtuosos” musicales.

Debido a la naturaleza de las actuaciones en las escenas de *house* y *techno* en las que se realiza parte del trabajo – que emplean tornamesas, mezcladoras de sonido, proyecciones de luz y video, una forma de *musicar* que sustituye casi completamente los instrumentos tradicionales, a favor de máquinas de reproducción y modificación de piezas musicales –, esta propiedad en el ensamblaje de los circuitos de música electrónica no se registra con la misma intensidad con la que fue observada en el *rock* y el *metal*. Los actores no humanos que participan en la actuación de estos escenarios – amplificadores y pedales de distorsión, por ejemplo – y aquellos cuya participación se realiza en el estudio de producción, mantienen una relación diferente.

Las voceras de *Girls All Around*, y algunos de otros colectivos o independientes, explican cómo el DJ puede ser *productor* de música además de intérprete, pues los aparatos y programas con los que se produce y actúa cuentan con muchas funciones similares: la manipulación de los tiempos en el empate de las piezas, la inclusión de efectos de audio para generar una sensación auditiva concreta. Adquirir dichas competencias requiere tiempo y acceso a los instrumentos. No existe resistencia a la participación de nuevos actores digitales,

y cuando aparece la afección negativa, suele aparecer como resultado de las dificultades en el acceso a ellos.

No así en el caso de la actuación de una banda de *rock* o *metal*, y las prácticas de *pre* o *post* producción en un estudio, en donde los aparatos e instrumentos de producción y manipulación de audio existen por separado, y generalmente se utilizan por distintos actores. Se muestra cómo *SotD* y *Thanatology* son marcados por *predisposiciones hacia los actores digitales* a pesar de reconocer el valor de trabajar con ellos. Los procesos de producción son considerados “manipulación” digital del sonido frente a un discurso de actuación en vivo, y del *virtuosismo* de los que han hablado músicos e investigadores. El rol que se busca que cumplan los actores no humanos digitales es uno de *apoyo*, un accesorio al *musicar*, pues el protagonismo en la actuación debe estar en el músico, no en el instrumento. He aquí la búsqueda de *reconocimiento*, de *legitimidad* del músico, durante el proceso de *recualificación* al que se someten los músicos mientras transitan en la industria. El tema de reconocimiento y protagonismo cobra importancia durante la reflexión sobre diferentes ejes del *musicar*.

Este tema explica parcialmente la resistencia frente a los nuevos actores, junto a los aprendizajes de los que se hablaron en el eje anterior: los aparatos y plataformas emergentes son fuentes de nuevos “protagonismos”, de la emergencia de nuevos actores – ingenieros de sonido y productores cuya participación se realiza fuera del escenario⁴⁷ –, y complican la búsqueda de éxito en la industria musical, pues cambian las reglas y los valores que determinan una afección *positiva* o *negativa*. Por ejemplo, algunos partícipes han expresado la importancia del sistema de luces para que una presentación cause el efecto deseado, mientras las bandas o músicos que trabajan solamente con instrumentos tradicionales debaten el valor de estos actores.

En su testimonio, el “Dr. Morales” de *Thanatology* califica a los nuevos actores no humanos y a los actores que dependen de ellos con expresiones como “...cualquier *pendejo* con...

⁴⁷ Estas participaciones fuera del escenario no son una regla absoluta, varios de nuestros voceros u oyentes hablaron de ocasiones en las que el ingeniero de sonido participa en la actuación detrás del escenario, para lograr que el sonido iguale las grabaciones en el estudio. Sin embargo, esto contribuye a la resistencia de los músicos que se legitiman a partir del virtuosismo.

dinero suficiente...” o “...*cualquier güey que tenga un estudio y una pinche unidad y le sepa mover, te puede hacer cualquier cosa sonar súper chingona...*”. Dan, de *Sun of these Days*, emplea una *recualificación* más sutil, al expresar como valor positivo la *ausencia* relativa de estos actores digitales en el trabajo de su banda: “...*nunca se ha requerido, digamos, ‘rebuscar’ mucho las producciones...*”.

Sobre el escenario, las bandas de *rock* y *metal* presentan el mismo caso sobre la importancia del virtuosismo a través de su actuación, y de la composición de su *musicar*. Piezas con solos de guitarra extendidos y melodías complejas, vocalistas excéntricos y secciones de ritmo de alta distorsión, la participación de los actores digitales sigue imbricada en el *performance*. Tanto en discurso como en acción, estos *voceros* intentan argumentar una falta de capacidad para *musicar* que los actores de estudio manifiestan, desde el *performance* y el virtuosismo. No se limita a los productores o ingenieros de sonido, o a los DJ o colectivos. La crítica alcanza hasta las bandas cuyas piezas son pulidas y perfeccionadas en un estudio, a tal grado que éstas no se pueden reproducir con la misma intensidad o calidad en la actuación en vivo.

Esta es una segunda propiedad descrita como *residual* de la etapa industrial del negocio musical, donde los actores con los que se encuentra el músico o la banda generan afecciones negativas por cuestiones sobre legitimidad y reconocimiento. Para ser claros, no se afirma que *todas* las afecciones son negativas o que todas las asociaciones son relaciones de oposición, simplemente se observa uno de los patrones del proceso de *recualificación* tendiente una *afección* (negativa), en relación a estos actores emergentes.

Dimensión #3: Los nuevos actores no humanos digitales y la *recualificación* de los *bienes* y los *mercados* en los procesos de las industrias musicales: los primeros pasos hacia una nueva etapa.

En contraposición a las posibles propiedades *residuales* (que estabilizan una *etapa industrial* en el negocio musical), cuyas características son la *resistencia* e *intermediación* en cuanto a la participación de los actores no humanos digitales, existen datos que apuntan hacia cambios *graduales* en algunos puntos de la estructura industrial. En particular, la importancia de la

relación entre el actor digital y la actuación en vivo – de la que se habló en la dimensión de análisis anterior – se retoma en el estudio de las escenas musicales del *house* y el *techno*.

El colectivo *Girls All Around* mostró lo importante que son los procesos de extensión el encuentro a través de las RSSO – por parte de músicos y oyentes –, así como el trabajo desde sitios especializados como *Mixcloud*. Los patrones de uso y la comprensión del lenguaje de los sitios les permiten crear conexiones virtuales para que los oyentes encuentren con mayor facilidad las ocasiones para participar, y además les ofrecen oportunidades de participar del encuentro a través de los contenidos publicados en las RSSO.

Thanatology emplea sitios como *Spotify* y *Bandcamp*, similar al uso de *Mixcloud* de *GAA*, para compartir el sonido y facilitar la participación. Además, las plataformas de *Spotify* y *Bandcamp* representan importantes recursos económicos, donde el lugar de “vender” su música como *bien* tangible (principalmente en discos o CD), es reemplazado por la práctica de consumo de las piezas *en línea*, de consumo digital. Se constató que en todos los casos, *YouTube* es un espacio de consumo y para compartir contenido tanto de los músicos como de los partícipes aficionados, sin embargo, la monetización no representa una opción viable para los grupos y colectivos estudiados. Al no ser dueños de los canales donde se comparte la música, la monetización – la práctica de repartición de ganancias con la plataforma por cada reproducción – no representa una opción. El aficionado tampoco puede monetizar – en principio – el contenido, pues no son dueños de las piezas. De esta forma, el beneficio se limita a la difusión. Ahora, la pieza no es lo que se vende, sino se emplea para atraer la participación.

Estas formas de consumo virtual no *reemplazan* los otros procesos de consumo: se establece a través de los testimonios de voceros y oyentes por igual, que aunque el consumo en vivo en los espacios que articulan a la escena son de vital importancia – tanto en los circuitos de *house* y *techno* como en el *rock* o *metal* –, el imaginario del “disco” mantiene un peso simbólico que, aunque no siempre lo reconozcan los oyentes, es un marcador de *prestigio* o *reconocimiento* para nuestros músicos y bandas hasta hoy. Representa la música de forma tangible en la mente de los músicos, quienes ven al objeto menos como *bien* económico – reconocen que la supervivencia económica del proyecto no vendrá de las ventas de discos – sino más como *símbolo* de éxito.

Las nuevas visiones sobre el *bien* musical se han vuelto visiones sobre el *proceso* económico. La pieza es ahora un objeto *virtual*, descargable o consumible en línea, que genera nuevos imaginarios en cuanto a las formas que toman los procesos de producción, distribución y consumo, y abren la puerta a la presencia de nuevos actores y nuevas avenidas por explorar en busca de la prosperidad de su proyecto profesional. La cuenta en las RSSO se ha vuelto más importante que el “afiche” hecho en una computadora, y las piezas digitales más importantes que la distribución del disco o CD.

Esta reconfiguración permite que el “poder” de la disquera sea reemplazado por nuevos actores, como los dueños de los espacios físicos a los que están anclados los instrumentos en el caso de la escena electrónica, o los productores o ingenieros de pequeñas compañías, como en el caso de las escenas locales – no centralizadas – del *rock* y sus varios subgéneros, que hacen más real el sueño de “producir” un disco, que ya no es rentable sino simbólico.

Empero, la *recualificación* del “bien” económico no es la única evidencia de un cambio emergente en la configuración “industrial” de la etapa del negocio musical en la que nos encontramos inmersos. Cuando el “bien económico” no es el único objeto de cambio (retomando la diferencia que hemos establecido entre un bien y un proceso económico), el “mercado” y el “cliente” también son susceptibles al cambio. Si lo más importante en esta nueva economía musical es el *performance* en vivo – por distintos motivos, en todas las escenas estudiadas –, ya que la música no es “bien” sino *experiencia*, también se vende la *oportunidad* de escuchar y compartir el momento *en vivo*.

En cuanto a las ideas de tratar al consumidor de *bienes* musicales como un “cliente”, la estrategia de *Thanatology* de tratar al oyente participante como un ‘*fandom*’ es un primer paso para transformar todas las propiedades *residuales* – de preocupación por el protagonismo y la legitimidad – mediante el esfuerzo por *compartir* el protagonismo de la banda con ellos. Cuando los aficionados muestran la empatía y compromiso con la banda, lo hace a través de mecanismos establecidos – de compra de mercancía de la banda – o mediante las prácticas de los *fandoms* que se presentaron como dato en la investigación: *fan art*, fotografías de su participación en los eventos, o de sus adquisiciones de mercancía, o recomendaciones virtuales a otros aficionados o promotores. Se contagia el interés entre el resto de las RSSO, se obtiene el reconocimiento compartido con los aficionados que crean el

contenido. Es uno de los mecanismos que perdura tras la disolución de *Thanatology* y la emergencia de *Unidad Trauma*, cuando el apoyo de los aficionados les ha generado contenido para las redes a los días de la reconfiguración de la banda.

Se definen estas prácticas – los productos como procesos virtuales, los “clientes” como co-protagonistas y colaboradores – no como “novedades”, nunca antes vistas en los procesos económicos de la industria musical; sino como tendencias que incrementan en importancia frente a los procesos más establecidos de compra y venta de bienes, en una configuración industrial de dichas economías.

Finalmente, se presentan estos hallazgos como evidencia que apunta a una posible emergencia de la etapa *digital* para el negocio musical, siguiendo la propuesta división de la música en etapas orales, escritas e industriales discutidas antes. Las distintas estrategias que emplean los voceros – desde la difusión digital que hace *Sun of these Days* para conectar a sus seguidores con MMC tradicionales, a la *extensión* del encuentro a través del espacio virtual en la escena de *Girls All Around*, hasta las prácticas de co-protagonismo y colaboración en los *fandoms* de *Thanatology*, encontramos diferentes grados de innovación en las prácticas del *musicar con y desde* los actores no humanos digitales – les permiten crear vías alternas para mantener y estabilizar un proyecto musical, una configuración alterna a la visión industrial del negocio musical.

Dimensión #4: Descentralización y redirección de los flujos del *musicar*. Los ensamblajes se articulan en rizomas, no redes.

El último “eje” o dimensión en que se reúnen los resultados, en busca de hilos que atraviesen varios *musicares* específicos, es la propuesta reconfiguración de las rutas que siguen los músicos para lograr sus metas, posible gracias a los actores digitales con quienes se pueden trazar nuevas avenidas. En lo que se describe como una “re-dirección” de los procesos de asociación – en nuevas direcciones, con nuevos actores – se argumenta una posibilidad de construir caminos hacia el éxito que, durante la tercera etapa “industrial” del negocio

musical, han estado dominados por grandes empresas, medios masivos de comunicación, y puntos centralizados de producción y distribución de bienes⁴⁸.

Empero, se reconoce que aun no se trata de una configuración “plana” de asociaciones entre actores. Persisten los diferentes niveles de *poder*, que se manifiestan a través de propiedad de los instrumentos para actuar, o de los espacios para realizar dicha actuación, por lo que es importante matizar nuestra propuesta de articulaciones rizomáticas con la capacidad de seguir rutas estables (dentro de una estratificación vertical) o trazar nuevos caminos, en direcciones y colaboraciones emergentes.

En el caso de *Thanatology*, durante el performance de los doctores se registraron indicios de las rutas estables y las colaboraciones emergentes. Durante el *performance*, se realizan una serie de movimientos y gestos de *llamado y respuesta* – las indicaciones para comenzar el *slam* entre los asistentes, la forma de actuación frenética de los instrumentos – que se apegan a las prácticas rituales de los encuentros del *rock*, del *metal* y más específicamente, del *grindcore*. En la escenificación de los músicos como doctores, existe un performance con roles predeterminados en las actuaciones como *Cirujano Mayor* y el resto de los músicos como cirujanos que acompañan el procedimiento, mientras la “sala de operación” observa el procedimiento. El ritual del *performance*, donde los músicos protagonizan y los asistentes consumen, encuentra un paralelo en la narrativa y el mito médico detrás de la banda que hemos estudiado.

Sin embargo, el co-protagonismo mencionado repetidamente en el caso de *Thanatology*, y que implica un replanteamiento de los roles de protagonista y espectador, aparece al nombrar al oyente como miembro del *escuadrón de enfermería*, en la mitología de la banda, existe un rol complementario al médico más allá de asistente a la operación, y las actividades del *slam* y del coreo de la música se reconocen por su rol activo en el *musicar*. El proceso de colaboración continúa en las actividades del *fandom* durante la extensión del encuentro del *musicar*, en las interacciones en las RSSO, donde los oyentes comparten sus dibujos, sus compras y sus opiniones, y son reconocidos por la banda frente a los otros aficionados. En

⁴⁸ Gracias a los testimonio de varios voceros, y actores que encontramos al seguir las asociaciones de ellos, hemos podido describir la importancia de puntos centrales como la Ciudad de México al interior del país, o Los Ángeles, California, al cruzar la frontera norte.

esta extensión del *musicar* al espacio virtual y participación del oyente, coincide tanto en los colectivos del *house* estudiados, como en esta estrategia de la banda de *metal*, en diferentes grados de intensidad.

Cuando se estudian los procesos de articulación de *Girls All Around*, se observa cómo las prácticas de difusión por RSSO – la actividad de compartir fotografías, video, o transmisiones en vivo a través de plataformas como *Facebook* o *Instagram* – permiten incluir a sujetos asociados en *segundo* o *tercer* grado de participación, posibilitando la presencia futura de nuevos participantes, o manteniendo el interés y la empatía de los sujetos que pudieron no estar presentes durante esa actuación. Es una importante muestra de la mecánica de afección que emerge con los nuevos actores no humanos.

Por su parte, *Thanatology* intensifica esta mecánica de articulación a través de la extensión del momento de la actuación cuando comparten el protagonismo con los oyentes – gracias al trato descrito de los *fandoms*, que permite la colaboración en la producción de contenidos. Se constata la dificultad que se tiene en las culturas del *rock* y *metal*, cuando se trata de compartir el protagonismo, por la importancia de los procesos de reconocimiento y legitimación, ahora, se registra un proceso en donde esta propiedad *residual* de la etapa industrial es alterada gracias a las nuevas estrategias de interacción, a los nuevos procesos de asociación en la mecánica de afección. Más allá de ser simplemente nuevos procesos de socialización, las consecuencias de estas formas de extender la participación pueden resultar en nuevas oportunidades para participar en escenas musicales en otras regiones, en otras ciudades o países. Hemos hablado de las conexiones que los llevaron a determinados escenarios al interior de la república y fuera del país, en escenarios como *Extreme Obscene Fest* en Praga, y el *Chicago Domination Fest*, en Estados Unidos.

Esta nueva dinámica permite proponer la existencia de un escenario del *musicar* “*translocal*”, un despliegue *desterritorializado* que *Thanatology* ejecuta en la forma de *distribución de mercancía* y la participación en escenarios *en vivo*. Incluso, hemos notado la misma mecánica presente en los primeros momentos de existencia de la banda como *Unidad Trauma*, que mantiene estas relaciones con los oyentes y los escenarios.

5.1.2 Etapa Industrial o Etapa Digital del negocio musical: los hilos de asociación de las dimensiones de los ensamblajes del *musicar*.

Para finalizar el estudio, se han interpretado los resultados del análisis de categorías, sus coincidencias, correspondencias y disonancias, de la forma en que se aprecian el conjunto de movimientos de una obra completa, y a través de esta apreciación hemos propuesto un sentido para los datos que hemos descubierto, respecto a una interrogante concreta, general: si existen datos para plantear una Etapa Industrial o Etapa Digital del negocio musical.

Como se recapituló desde el abordaje teórico, Adell explica las teorías de diferentes “estadios” de la industria musical (2008). El autor retoma a Firth y a Poster, y propone que nos encontramos *inmersos* en una profunda transformación, un proceso de cambio entre una etapa industrial de la música y una emergente etapa digital, donde los cambios a las prácticas del *musicar* – por ejemplo, la grabación y distribución, que pasan de fijar la música en un objeto (discos) a convertir y compartir archivos digitales – cambian la naturaleza de nuestra relación con la participación y práctica en el consumo musical.

Las primeras dos dimensiones en las que se reunieron los hallazgos: los procesos de *intermediación*, y las propiedades *residuales* de la industria – o, si lo prefiere el lector, la *resistencia* a la emergencia de nuevas propiedades, de nuevas formas de trabajar en la escena musical – son indicios fuertes que la modalidad “industrial” de las actividades musicales siguen presentes (como lo explica Firth, en Adell, 2008). A pesar de encontrar datos sobre *colaboración* en la producción de contenido y la *reconfiguración* de las asociaciones durante el *musicar*, se ha visto una fuerte presencia de los esquemas de acción establecidos desde la etapa de grabación y reproducción de sonido que inició en la producción musical en el siglo XIX – la importancia de la propiedad de los instrumentos en el caso de los actores no humanos en las *residencias* del *house*, el acceso diferenciado a las plataformas reflejado en distintas experiencias del paso del *messing around* al *geek out* – (Adell, 2008). Por lo tanto, estas reflexiones son agrupadas como indicadores de una etapa industrial en los procesos de producción, distribución, y consumo musical en la ciudad de Tijuana. Aquí, los actores digitales se incorporan a un sistema establecido y estratificado, cuyas propiedades son simplemente adaptadas a nuevas prácticas. Se postula que no emergen *nuevas* propiedades en nuestro *musicar*, sino nuevos procesos de *estabilidad* y *participación* en el *status quo*.

En el estudio de los anteriores procesos, se especula que es posible considerar la emergencia de una *cuarta* etapa de industria musical, evidente en nuevas formas de experimentar o vivir los *encuentros* musicales, de *extender* el momento del *encuentro*, y de organizar actuaciones en espacios nuevos o regiones no circunscritas por limitantes territoriales. Sin embargo, se reconoce que esta transformación – al menos en las escenas locales observadas – existe aun en su infancia, frente a las formas de participación de una industria musical establecida, estable, y estratificada, cuyas raíces son profundas en la experiencia de los músicos activos de distintas generaciones. Si entonces, no ha cambiado la etapa del ensamblaje, y las propiedades *residuales* son las más impactantes, ¿La presencia de los actores digitales se limita a prácticas de *intermediación*?

En respuesta a estos hallazgos, se describen algunas prácticas que se interpretan como indicadoras de propiedades *emergentes* en el ensamblaje, cuya presencia representa la promesa de cambiar la forma en que se van a asociar los componentes de un ensamblaje musical dado. La conclusión inicial indica que nuestros ensamblajes del *musicar* pueden aprender nuevas formas de asociarse, y consecuentemente, están negociando esta reconfiguración con los *símbolos* y *valores* de una etapa que se resiste al cambio.

Los indicadores que se presentan – la producción de contenido colaborativa entre músico y aficionado, la extensión del momento de encuentro en espacios virtuales, el uso de ruta alternas para tener acceso a los medios para *musicar* – no los consideramos menores en *importancia* sino en *intensidad* en las observación de las prácticas de los casos estudiados: se encuentra en la práctica algunos de los procesos de la transformación que nos anunciaba Adell, en el paso de una economía de bienes (discos) a una economía de producciones (digitales), aunque en un grado todavía *inicial* – pues propiedades residuales y resistentes se manifiestan, como el imaginario del disco sigue representando un símbolo de éxito y validación para músicos de diferentes escenas y generaciones. Además, la presencia de actores no humanos – como las RSSO (*Facebook, Instagram, Twitter*) y las plataformas especializadas en el consumo y distribución musical (*Spotify, Mixcloud, Bandcamp*) – como parte del *musicar*, le permiten a los músicos crear lazos y oportunidades fuera de las rutas estables y establecidas por la etapa industrial – por la *concentración* y *centralización* de los espacios de producción y distribución, sobre la cual rinden testimonio varios de nuestros

voceros. Si se retoma el ejemplo de *SotD*, la existencia de actores locales como el Topo Records – estudios pequeños con el equipo necesario para grabar con la calidad que requieren las plataformas digitales – permite a las bandas independientes, que no cuentan con la posibilidad de trasladarse a los centros de grabación y producción mayores del país, la posibilidad de *participar* dentro del proceso de producción, distribución y consumo musical. La emergencia de *Unidad Trauma* después de la separación de *Thanatology* también muestra la importancia de las RSSO y las plataformas especializadas, que aunque no puede cambiar el valor del *reconocimiento*, muestra posibles nuevos procesos de adquirirlo.

Uno de los principios en los que se basa la propuesta de una transición de la etapa industrial a una digital, habla sobre el *rizoma* del ensamble del *musicar*, explica cómo los flujos *no lineales* de nuestros sistemas musicales han crecido conforme aparecen estos actores no humanos digitales. Esta es la clave de la propuesta final, la *no linealidad* de las etapas de lo musical. Lo que esto significa, es que en el *ensamblaje* del *musicar*, las *etapas musicales* – donde predomina la oralidad, la escritura, la industrialización, y ahora, nuestra propuesta de lo digital y colaborativo – son menos “etapas” y más bien *estados* de los ensamblajes. En otras palabras, no se trata de una progresión lineal donde el paso de una etapa a otra cancela las características de la anterior, sino que nos encontramos en estadios distintos, que podemos determinar a partir de las *competencias* y *prácticas* predominantes entre cada ensamblaje, con la capacidad para transitar de un estado a otro, conforme cambian los actores participantes.

Así como los estados líquidos, gaseosos o sólidos del agua, nuestras prácticas del *musicar* toman distintas formas dependiendo de las asociaciones que se tejen entre los actores, a través de las variaciones en la afección que hemos llamado la mecánica de afecciones. Debemos re-plantear lo que llamamos “industria musical”, para reconocer el *estado industrial* de lo musical⁴⁹. En la región de Tijuana, las competencias y prácticas del *estado industrial* y el *musicar* del *estado digital* aparecen como estrategias complementarias, determinadas por una multiplicidad de factores correspondientes a cada escena.

⁴⁹ En palabras del mismo DeLanda: “...así como las fases gaseosa, líquida, y sólida del agua pueden coexistir, así cada nueva fase humana se agrega a las anteriores, coexistiendo e interactuando con ellas sin dejarlas en el pasado.” (2010; p. 5).

5.2 Planteamientos de cuestiones que se deben abordar a futuro.

En atención a las reflexiones resultantes de esta exploración, se estima pertinente agregar algunas pautas que pueden servir como guía en futuras investigaciones sobre éste fenómeno, así como contribuir al estudio de otros procesos de producción, distribución y consumo de contenidos frente a la emergencia de actores no humanos digitales, en campos como el deporte, la producción audiovisual, la política, y en general cualquier agrupamiento humano – y no humano.

- a) Una recomendación para el estudio de los ensamblajes del *musicar* es retomar los escenarios aquí abordados, y dar seguimiento de otros integrantes de las mismas escenas, para observar la coincidencia de experiencias y afecciones con nuestros voceros.
- b) El estudio futuro debe incorporar generaciones más jóvenes, cuya experiencia del paso desde el *hang out* hasta el *geek out* serio, sea simultáneo en música y tecnología, pues nos ofrece lecturas muy diferentes cuando el aprendizaje del *musicar*, y el aprendizaje de los actores no humanos digitales, se realiza de forma concurrente, y no fragmentada. Una posible implementación es el estudio e intervención en escuelas secundarias y preparatorias, donde la predisposición a la tecnología sea diferente.
- c) Posiblemente la recomendación de mayor importancia es la búsqueda del estudio de las interacciones y asociaciones del *musicar* fuera de los espacios tradicionales y las RSSO, espacios privilegiados en nuestro acercamiento; pues como hemos descubierto, cuando se construye el abordaje en estos espacios hemos también construido de antemano las fronteras de la relación con los actores digitales. Si esta investigación aporta al conocimiento de los cambios a los procesos de producción, distribución, y consumo musical en las escenas y las RSSO, el siguiente objetivo debe ser explorar los espacios alternos, que también están asociados. Si se estudia una banda que sobrevive en presentaciones y tributos, o que busca residencias en distintos bares, de entrada se orientan los resultados hacia la lógica de la etapa industrial de la música. Debemos buscar los músicos que trabajan en nuevos espacios, independientemente de su género musical o grado de reconocimiento.

En conclusión, las actividades y relaciones que hemos observado entre actores humanos que pueden considerarse partícipes tradicionalmente reconocidos por los estudios de música – los músicos, los oyentes participantes, y gracias al concepto de *musicar* de Small (1998), otros sujetos que participan alrededor de la puesta en escena –, y algunos actores no humanos que aparecen en las escenas musicales ahora – aparatos móviles y plataformas digitales que permiten la extensión en espacio y tiempo del encuentro, y junto a ellas, los nuevos aparatos (sean extensiones del instrumento como los pedales con capacidad de almacenamiento de pistas o los aparatos de reproducción y modificación de sonido de los DJ) que representan ahora una parte de los instrumentos del *musicar* – nos han mostrado los componentes *residuales* de una configuración industrial del trabajo de las escenas musicales, la *resistencia* a cambio de ciertas propiedades en el *musicar*: hemos hablado, por ejemplo, de la necesidad de producción de objetos (la mercancía secundaria, los discos, como objetos que el músico de Tijuana todavía considera indispensable en el 2018), o la importancia del acceso a espacios y equipo clave en el trabajo de las bandas y los colectivos de la ciudad. Esto muestra que no podemos hablar del paso definitivo de una etapa industrial a una digital en el *musicar* local.

Sin embargo, la *resistencia* de este tipo prácticas no demuestra una *imposibilidad* de la emergencia de *nuevas* propiedades en las actuales asociaciones del *musicar*. Las actividades propias del discurso de una nueva configuración: las prácticas de producción de contenido colaborativo – sin tratarse de canciones o piezas musicales realizadas por aficionados, sino piezas de arte de aficionados – y prácticas de difusión y distribución por aficionados en RSSO – los videos cortos en *Instagram* o *Facebook*, que forman ahora parte de los procesos de recualificación fuera de las instituciones de los medios de comunicación dedicados anteriormente a este trabajo – nos indican *grados* de transformación de menor o mayor intensidad en el ensamblaje del *musicar* de las diferentes escenas. Proponemos la existencia de estas diferentes prácticas, que atienden a diferentes grados de innovación (mediación) o repetición de estrategias (intermediación) en las actividades que *reensamblan* el *musicar*, como fundamento de una visión no lineal en el estudio de la integración de actores no humanos digitales a las prácticas culturales, específicamente las musicales.

ii. Bibliografía

Adell, Joan. “Músicas portátiles: tecnología y evolución del consumo musical” (2008). En: *Comunicación y música II. Tecnología y audiencias*. Miguel de Aguilera, Joan E. Adell y Ana Sedeño (eds). Editorial UOC, Barcelona.

Adler, Larissa. “Redes sociales, cultura y poder: Ensayos de antropología latinoamericana” (1994) FLACSO, México.

Álvarez-Gayou Jurgenson, Juan Luis. “Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodologías” (2003). Editorial Paidós. México D.F.

Byrne, David. “Cómo funciona la música” (2014) Traducción: Marc Viaplana. Editorial Sexto Piso. Ciudad de México, México.

Callon, Michel, Cécile Méadel y Vololona Rabearisoa. “The economy of qualities” (2002). En: *Economy and Society*, Vol. 31, número 2, mayo 2002.

Castells, Manuel. “Comunicación y poder” (2009) Traducción: María Hernandez. Editorial Alianza. Madrid.

Ceseña Sánchez, Iván Alfonso. “Vivir del arte: la actividad económica del músico independiente en Tijuana” (2016) Tesis para obtener el grado de Maestro en Desarrollo Regional. Colegio de la Frontera Norte.

DeLanda, Manuel.

- “Meshworks, Hierarchies and Interfaces” (1998) Originalmente publicado como parte del libro “*The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*”, por la Universidad de Princeton. Consultado en mayo del 2017, del sitio Zero News Datapool, en: <http://www.t0.or.at/delanda/meshwork.htm>

- “Mil años de historia no lineal” (2010) Traducción: Carlos De Landa Acosta. © 2010 Manuel DeLanda.

- “Assemblage theory, Society and Deleuze” Conferencia presentada en el 2011 para la European Graduate School, publicada en *YouTube* el 25 de octubre del 2012. Consultada en mayo del 2017 en: <https://www.youtube.com/watch?v=J-I5e7ixw78>

Deleuze, Gilles. “Afecto y afección” (1980) Tomado del curso de Gilles Deleuze “Curso sobre Spinoza”, en la Universidad de Vincennes, entre 1980 y 1981. Traducido por Ernesto Hernández, y posteriormente incluido como parte de la colección “En medio de Spinoza” de Editorial Cactus, Buenos Aires.

Deleuze, Gilles y Félix Guattari. “Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia” (1980) Traducción: José Vázquez Pérez. Sexta edición 2004. Ed. Pre-Textos, Valencia.

El Sahili González, Luis. “Psicología de Facebook”. (2015) Editorial Trillas. México.

Fouce, Hector. “‘No es lo mismo’: audiencias activas y públicos masivos en la era de la musica digital” (2008) En: *Comunicación y música II. Tecnología y audiencias*. Miguel de Aguilera, Joan E. Adell y Ana Sedeño (eds). Editorial UOC, Barcelona.

Horst, Heather, Becky Herr-Stephenson y Laura Robinson. “Media Ecologies” (2010) en: *“Hanging out, messing around, and geeking out: kids living and learning with new media”* 2010, Coordinado por Mizuko Ito, MIT Press, Cambridge, Massachusetts ;y London, England.

Kozinets, Robert. “Netnography. Doing ethnographic research online”. (2010). SAGE Publications, Los Angeles, London, New Delhi, Singapore.

Lange, Patricia y Mizuko Ito. “Creative production” (2010) en: *“Hanging out, messing around, and geeking out: kids living and learning with new media”* 2010, Coordinado por Mizuko Ito, MIT Press, Cambridge, Massachusetts ;y London, England.

Latour, Bruno. “Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red” (2008). 1era edición 2005, Oxford University Press, Traducido por Gabriel Zadunaisky. Ed. Manantial. 2008.

Latour, Bruno y Vincent Antonin Lépinay. “The science of passionate interests: An introduction to Gabriel Tarde’s Economic Anthropology” (2009) Prickly Paradigm Press, LLC. Chicago, IL.

Luvaas, Brent. “DIY Style. Fashion, Music and Global Digital Cultures” (2012) Berg. New York, USA.

Madrid, Alejandro. “Nor-tecrifa! Electronic dance music from Tijuana to the world” (2008). Oxford University Press. New York, New York.

Manrique, Diego. “El desafío de la industria musical” (2015). El País Semanal, artículo publicado el 9 de septiembre del 2015. Consultado el 6 de septiembre del 2017, en: https://elpais.com/elpais/2015/09/07/eps/1441648930_769152.html

Marcus, George. “Etnografías en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal” (2001). *Alteridades*, vol. 11, núm. 22. Julio-diciembre 2001. UAM.

Mol, Annemarie. “The body multiple: ontology in medical practice” (2003) Duke University Press, Enero.

Nowak, Raphaël. “Consuming music in the digital age. Technologies, roles and everyday life” (2016) Palgrave Macmillan, London, UK.

Oswinski, Bobby. “Music Video Distribution Won’t Change Much As Vevo Finally Succumbs To YouTube” (2018) Artículo en la revista electrónica Forbes. Publicado el 26 de mayo del 2018, en: <https://www.forbes.com/sites/bobbyowsinski/2018/05/26/vevo-youtube/#5c99ef642a6a>

Paoli, José Antonio. “Comunicación e información, perspectivas teóricas” (1975) 3ra Ed. 11 Reimpresión (2000), Editorial Trillas. México DF.

Quah, Danny. "Digital goods and the new economy" (2002) LSE Economics department. Londres, Reino Unido.

Reynoso, Carlos. "Redes sociales: usos y cambio cultural" (2010) Departamento de Ciencias Antropológicas. Consultado en mayo del 2017, en: <http://carlosreynoso.com.ar/redes-sociales-usos-y-cambio-cultural-2010/>

Rovira, Guiomar. "Activismo en red y multitudes conectadas" (2017) Icaria Editorial/UAM-Xochimilco. Barcelona.

Scolari, Carlos. "Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios" (2018) Proyecto "*Transmedia Literacy*", Coordinado por Carlos Scolari. Universitat Pompeu Fabra, España.

Small, Christopher. "Musicking. The meanings of performing and listening" (1998). Wesleyan University Press. Middletown, CT.

Trujillo Muñoz, Gabriel. "De los chamanes a los DJ's. Breve crónica de las artes musicales en Baja California" (2007). Universidad Autónoma de Baja California. Plaza y Valdés, SA de CV. México.

Urresti, Marcelo. "Ciberculturas juveniles: vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información" (2008). En: *Ciberculturas juveniles, los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Ediciones La cruzía, Buenos Aires, Argentina.

Urteaga, Maritza. "Por los territorios del rock. Identidades juveniles y rock mexicano". (1998). Colección JOVENES, No. 3. 1era edición, julio 1998. México.

Valenzuela, José Manuel. "Paso del Nortec. Thisis Tijuana!" (2004) Trilce ediciones, México; CONACULTA; Editorial Océano de México. El Colegio de la Frontera Norte. UNAM.

Walser, Robert. "Running with the devil. Power, gender and madness in heavy metal music". (1993). Wesleyan University Press, published by University Press of New England. Hanover, NH.

Weinstein, Deena. "Heavy Metal, the music and its culture" (2000). Editorial Da Capo Press, Estados Unidos.

Woodside, Julián y Claudia Jiménez. "Creación, socialización y nuevas tecnologías en la producción musical" (2012) En: *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Prácticas emergentes en las artes, las editoriales y la música*. 2012. Coord. General Néstor García Canclini. Fundación Telefónica. Barcelona.

iii. Anexos.

Anexo 1. Dan (batería, extremo izquierdo) y Alekz (guitarra, extremo derecho) han sido integrantes de diferentes bandas juntos, desde hace más de 20 años. Esto les ha proporcionado antecedentes comunes y una apreciación similar sobre el rol que los actores digitales emergentes tienen en el panorama del *musicar* del *rock*. Al centro de la imagen encontramos a Dago, bajista y vocalista de la banda *Sun of these Days*, y el más reciente integrante de los proyectos musicales de Dan y Alekz.

Compartieron con nosotros sus narrativas, su tiempo, y nos invitaron a varias de sus presentaciones en eventos como el Rock and Taco fest, y diversas presentaciones en el centro de la ciudad, en espacios como el Black Box.



Imagen tomada de la página oficial de la banda *Sun of these Days*, en *Facebook*.

Anexo 2. En esta captura de imagen, encontramos evidencia que respalda la narrativa de nuestros voceros. En el blog de de José Ángel Rincón Rodríguez, se muestra el logotipo del concurso tijuaneño *Foro Rock*, de 1997, y se registra a Almas Eternas como uno de tres grupos ganadores. Este detalle remite al *messing around* con miras a un *geek out* de la banda, y a un momento durante el proceso que marcó a Dan y Alekz.

Presente: Cronología Del Rock Tijuaneño 1980-2016 (Parte 1)

1997 - Se llevan a cabo las eliminatorias del concurso Foro Rock, el cual no llega a su fin por problemas internos del semanario Foro, organizadores de la competencia. Como ganadores terminan: Los Kung Fu Monkeys, Orto y Almas Eternas



1997 - Opción Sónica distribuye los discos Nona Delichas de Nona Delichas

Captura de pantalla, <https://storybuilder.jumpstart.ge/en/cronologiatjrock8016>

Anexo 3. El siguiente grupo de imágenes muestra a los integrantes de *Sun of these Days* trabajando con promotores como Moy Rosiles, y muestra la influencia que estas asociaciones pueden tener en la comprensión de las actividades que una banda hace para lograr mantener su proyecto profesional como músicos.



Anexo 4. Observamos en esta asociación entre promotor, estaciones de radio, y la banda, una propiedad *residual* de los tiempos de las industrias culturales de los MMC. La presencia de los actores digitales es empleada traduciendo la lógica análoga a nuevas herramientas digitales.

Lo observamos también con la imagen que muestra las publicaciones de redes digitales empleadas como cartel para anunciar la presencia de la banda en plataformas de MMC, como la estación More FM 89.9.

Anexo 5. En esta fotografía, que comparte la cuenta de *Instagram* de *El Topo Records*, observamos la entrevista hecha por Carlos (dueño, ingeniero de sonido, y camarógrafo en la imagen) a los integrantes de *Sun of these Days*. De izquierda a derecha: Dago, vocalista y bajista; Dan, baterista; y Alekz, guitarra de *SotD*.



La existencia de estos nuevos *intermediarios*, gracias al acceso a tecnologías antes reservadas para los grandes actores en el centro del país, ha abierto nuevos mecanismos para acceder al *reconocimiento* y la *participación* de grupos independientes a la industria musical.

Anexo 6. Captura de imagen desde la cuenta personal de Curlzwar, en donde aparecen algunas de las integrantes del colectivo de *Girls All Around*. De izquierda a derecha: DJ LeFaux, fundadora y una de las principales voceras del colectivo y de la escena del *house* y *techno* en nuestro proyecto; seguida por la DJ Lana; la tercera DJ en la imagen es Curlzwar, integrante de los colectivos *Girls All Around* y *Versatile*, otra de las principales voceras que brindó testimonio a la investigación; y al extremo derecho, la DJ Paulina Ry.



La combinación de competencias y aprendizajes – distintos y complementarios – entre las integrantes del colectivo nos fue ejemplificado a través del testimonio de nuestras voceras, y el conocimiento adquirido sobre esta escena se debe en gran medida a ellas.

Anexo 7. En esta imagen, captada durante una presentación de DJ Claudia (otra de las integrantes de *Girls All Around*), podemos observar la composición del espacio, junto a la estación de DJ que es parte del espacio.



Observamos cómo el actor digital forma parte del espacio, anclado a éste, y no a los DJ o a los colectivos. Esto cambia completamente la relación entre músico e instrumento, y sirve para reforzar la relación de poder *desde* el bar o espacio *hacia* el músico.

Anexo 8. En la primera imagen, una captura de pantalla de un video en *YouTube*, observamos la presentación de música electrónica en el *Deck 22*, y se observa el juego de luces y las pantallas de video que se unen al sonido para crear una experiencia sensorial.



La segunda imagen fue una fotografía captada durante la presentación de DJ Paulina Ry junto al DJ Sabater, de 24/se7en, en el patio de la Mi-ja. Nuevamente, observamos al juego de luces que acompaña al sonido y crea el encuentro del *musicar*.

Anexo 9. Captura de pantalla, de la cuenta de Curlzwar en *Instagram*. Se capta la imagen durante la presentación de Curlzwar en el Patio de la Mi-ja, durante una presentación de *Girls All Around* con las invitadas Eli & Fur.



Esta imagen nos muestra el equipo que está anclado al espacio de la presentación – los *tornamesas* y el *mezclador* de audio que se utiliza para manipular el sonido –, este equipo hace las veces de instrumentos musicales, y ya no es propiedad de los músicos.

Los DJ asisten a los espacios en donde este equipo se encuentra (anclado, en un sentido *metafórico*), puesto que la mayoría de los DJ no cuentan con estos aparatos en casa.

Anexo 10. La relación que la DJ Curlzwar mantiene entre su gusto por el baile y la música se manifiesta en las RSSO, como lo vemos en esta publicación de *Instagram*, además de ser parte de su *performance* en vivo.



Como resultado, manifiesta competencias performativas distintas a la mayoría de los DJ, que trabajan con menos movimiento mientras tocan, además de mostrar la competencia de gestión en su uso del lenguaje de las RSSO, que se observa en sus etiquetas o *hashtags*.



Anexo 11. Preparativos.

En estas imágenes, compartidas por el DJ Martyn Rocha del colectivo *Mindscales*, observamos a DJ LeFaux trabajando los días previos a los encuentros del *musicar*.

Desde la organización del evento, la venta de boletos, y la publicidad de actividades, LeFaux muestra un mayor grado de *competencia* de *gestión* en el colectivo de GAA.

Para los músicos en los escenarios del *techno* y *house* de la ciudad, el hecho de que los instrumentos se encuentren anclados al espacio no puede significar que el trabajo se limite a presentarse a tocar.

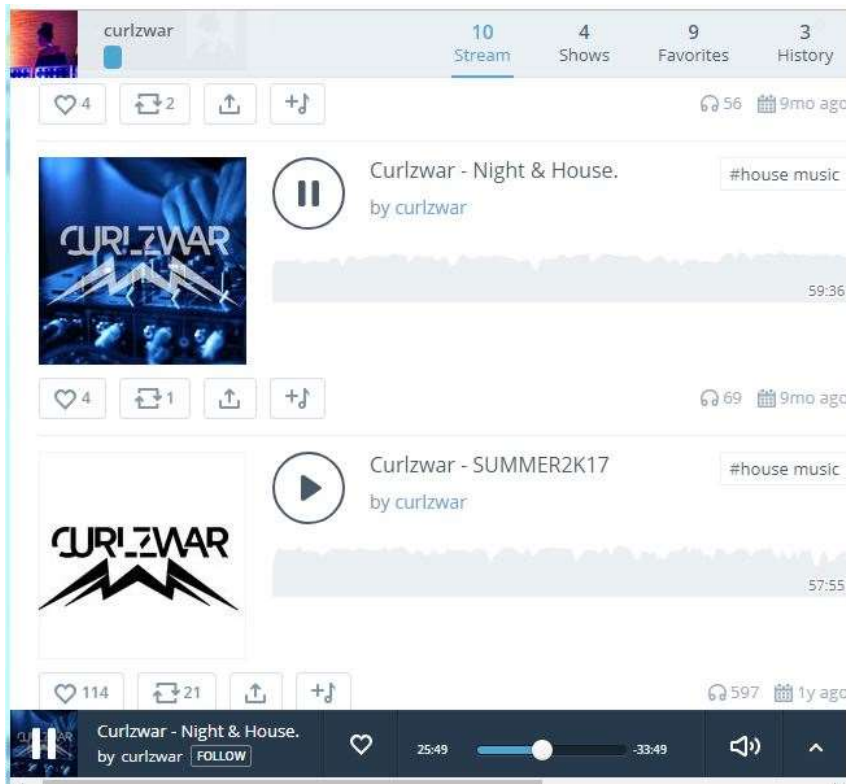
En espacial, para los DJ que intentan adquirir reconocimiento al inicio de sus carreras, o que buscan sobrevivir como independientes, que no cuentan con una *residencia*, el trabajo previo y posterior al encuentro es inescapable.

Además, el trabajo que se comparte en las RSSO opera también como una extensión del encuentro, y un posible espacio alternativo en la búsqueda de reconocimiento.

Anexo 12. Las estrategias de difusión de su trabajo en el musicar, no se lleva a cabo solamente en las RSSO. Y las plataformas especializadas no siempre son el espacio adecuado para llegar a un mercado de oyentes potenciales.

Curlzwar nos introdujo a una plataforma especializada en *setlists* y piezas de música electrónica llamada *Mixcloud* – un *Soundcloud* más especializado – en donde comparte o ha compartido sus propios *sets*.

Aunque pocos oyentes emplean esta plataforma hasta el momento, un constante uso y publicación de sus contenidos en las RSSO de las cuentas oficiales y permanentes puede ayudar a las DJ a generar la relación y empatía con sus oyentes, de la misma forma en que otros productos musicales lo hacen con *Spotify*, *Bandcamp* o *YouTube*.



Anexo 13. Los músicos integrantes de la banda *Thanatology*, sin el uniforme que usan sobre el escenario, aparecen en dos capturas de pantalla hechas del video de su entrevista con “El llamado de la bestia”, un programa y *podcast* dedicado a la difusión sobre música de metal en diversas partes del mundo. Dicha entrevista fue publicada el 13 de abril del 2018, en el canal de YouTube de “El llamado de la Bestia”, que puede ser consultada en:

<https://www.youtube.com/watch?v=G9zObau7lQ0>

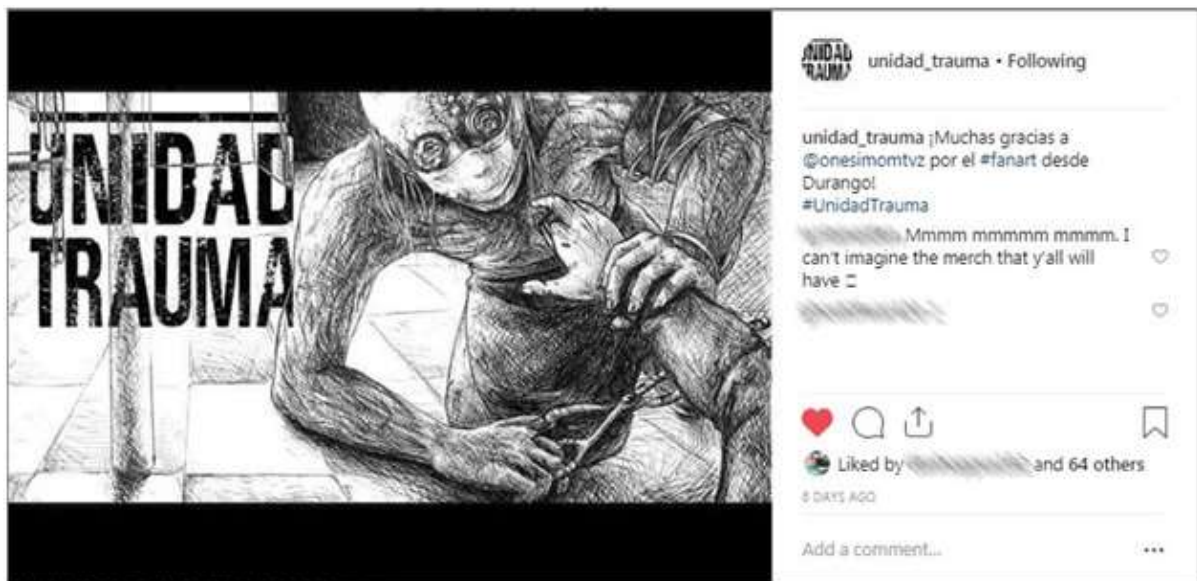


En la primera captura vemos, de izquierda a derecha, al Dr. Mozqueda, Dr. Bautista, Dr. Murillo y el Dr. Morales.



En la segunda captura se observa la otra parte de la banda, de izquierda a derecha, al Dr. Padilla, Dr. Mozqueda, y de nuevo al Dr. Bautista.

Anexo 14. La disolución de Thanatology y los primeros días de asociación de Unidad Trauma ofrecieron una fascinante mirada, y a la vez demasiado breve, hacia la reconfiguración posible de los proyectos musicales independientes, que luchan por establecer un mercado fuera de las estructuras establecidas y las escenas locales.



Anexo 15. La presentación de Thanatology en el Dragón Rojo.



Daniel y Mario afinando los instrumentos, previo a la presentación de Thanatology en el Dragón Rojo, Tijuana.

Podemos observar que, antes de iniciar la actuación, los músicos no ocultan su rostro, de esta forma acentuando que el musicar se trata de un *performance* como médicos.

Los ‘doctores’ tienen mucho cuidado en la afinación de los instrumentos, chequeando personalmente cada uno.



El escenario se encuentra montado sobre una pequeña bodega, en donde se ocultan los instrumentos mientras los músicos no están actuando. Esto eleva a los músicos sobre la pista en donde los aficionados participan en el *slam*, y si hay suficientes oyentes, se pueden realizar *stage dives* desde el escenario hacia el resto del *mosh pit*.

Anexo 16. Las imágenes de Thanatology – portadas e ilustraciones.



Junto a las letras que aluden al gore, pero emplean vocabulario clínico, podemos añadir la portada del disco “*Un legado...*”, en donde observamos un procedimiento de extirpación de la córnea, que es a la vez una imagen gráfica sin dejar de presentarse como procedimiento médico.

Comparado con las imágenes siguientes, portadas de discos de otras bandas de subgéneros de *metal*, resalta un uso estratégico del discurso de *Thanatology* para aparecer en los espacios comerciales como *Spotify*.



Portadas de los discos *Matando Güeros* de Brujería (1993) y *Cranial Implant* de Disgorge (1998)

Anexo 17. La presentación, y el elemento teatral de Thanatology.



Anexo 18. El Dr. Bautista dirige la acción tanto de músicos como de los oyentes participantes. Sus movimientos rígidos y lentos muestran el control, y la calma de un *CirujanoMayor*.



Anexo 19. Dr. Bautista, Cirujano en Jefe.



La primera fotografía fue tomada durante el 2016, mientras el uniforme rojo representa la gira del 2018.

El performance del Dr. Bautista contiene detalles que, en palabras del mismo vocalista, usualmente no son reconocidos por el público. La mano izquierda regularmente descansa detrás de la espalda, significando una postura de autoridad sobre el auditorio. La derecha señala, como un docente frente al grupo o un sacerdote frente al rebaño, mostrando el paso del conocimiento de quien sabe a quienes aprenden. Incluso señala al público, indicando con un giro del brazo que los aficionados deben comenzar el *slam*, aunque muchas veces estos detalles no se reconocen.

Anexo 20. Imágenes de las RSSO de *Thanatology*.

Mostramos en primera lugar algunas publicaciones típicas de *Facebook* hechas por *Thanatology*, para difundir sus eventos y compartir contenido multimedia con los aficionados. En segundo lugar, aparece una publicación desde *Instagram* que promociona su oferta de mercancía accesorio.



Anexo 21. Imágenes desde las páginas personales de los doctores integrantes del grupo.

Dr. Morales



DR. MORALES · WEDNESDAY, MAY 30, 2018

¡Hola!

En ésta página compartiré todo el contenido multimedia relacionado a las presentaciones, noticias y eventos de los proyectos musicales en los cuales formo parte, poniendo especial énfasis en Thanatology.

¡Gracias por seguirme!



Dr. Morales

@VerdugoForense



Dr. Murillo

@SMDrumming

587 followers

Currently drumming for
Thanatology and different
studio projects.



Dr. Bautista



Dr. Mozqueda

@DoctorMozqueda



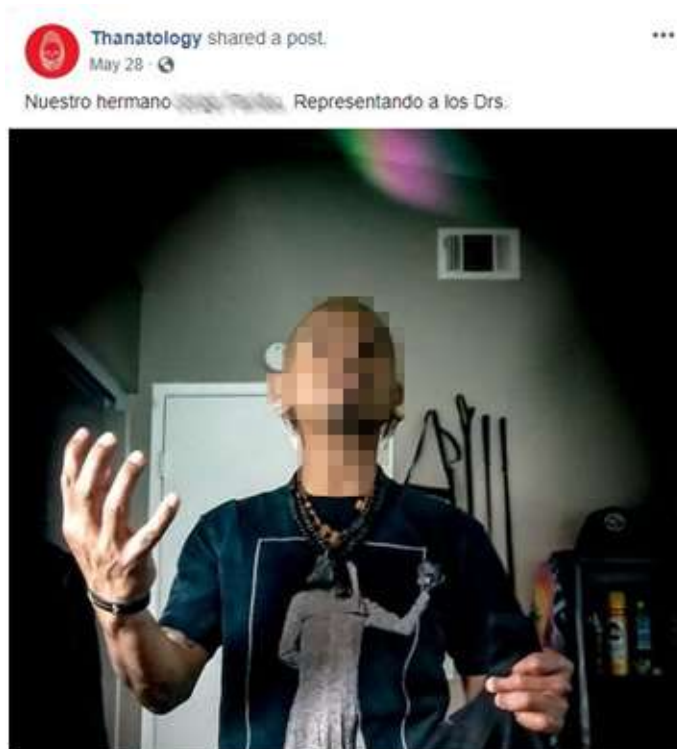
Dr. Padilla

@PadillaGuitar

En el momento del estudio de la banda, los perfiles profesionales de los doctores no reflejaban una personalidad individual, no muestran la energía que aparece sobre el escenario. Hay poca actividad en estas páginas, no se han tomado medidas para mantener activos los perfiles. Estos detalles se pueden convertir esta estrategia en una forma efectiva de comunicar y extender el momento del encuentro sobre el escenario por parte de los músicos. Individuales, como lo hacen con el trabajo del colectivo.

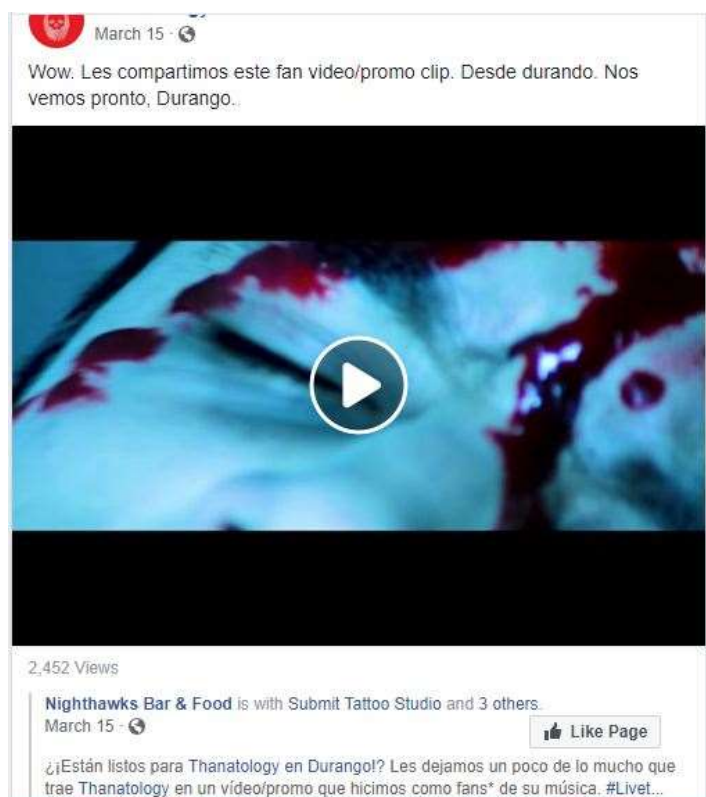
Anexo 22. El 'fandom' de *Thanatology*, y la contaminación de la afición.





Junto a esta estrategia, también se muestra un *'fandom'*, una afición dedicada a los Doctores, mediante las piezas de arte de aficionados que recibe Thanatology.





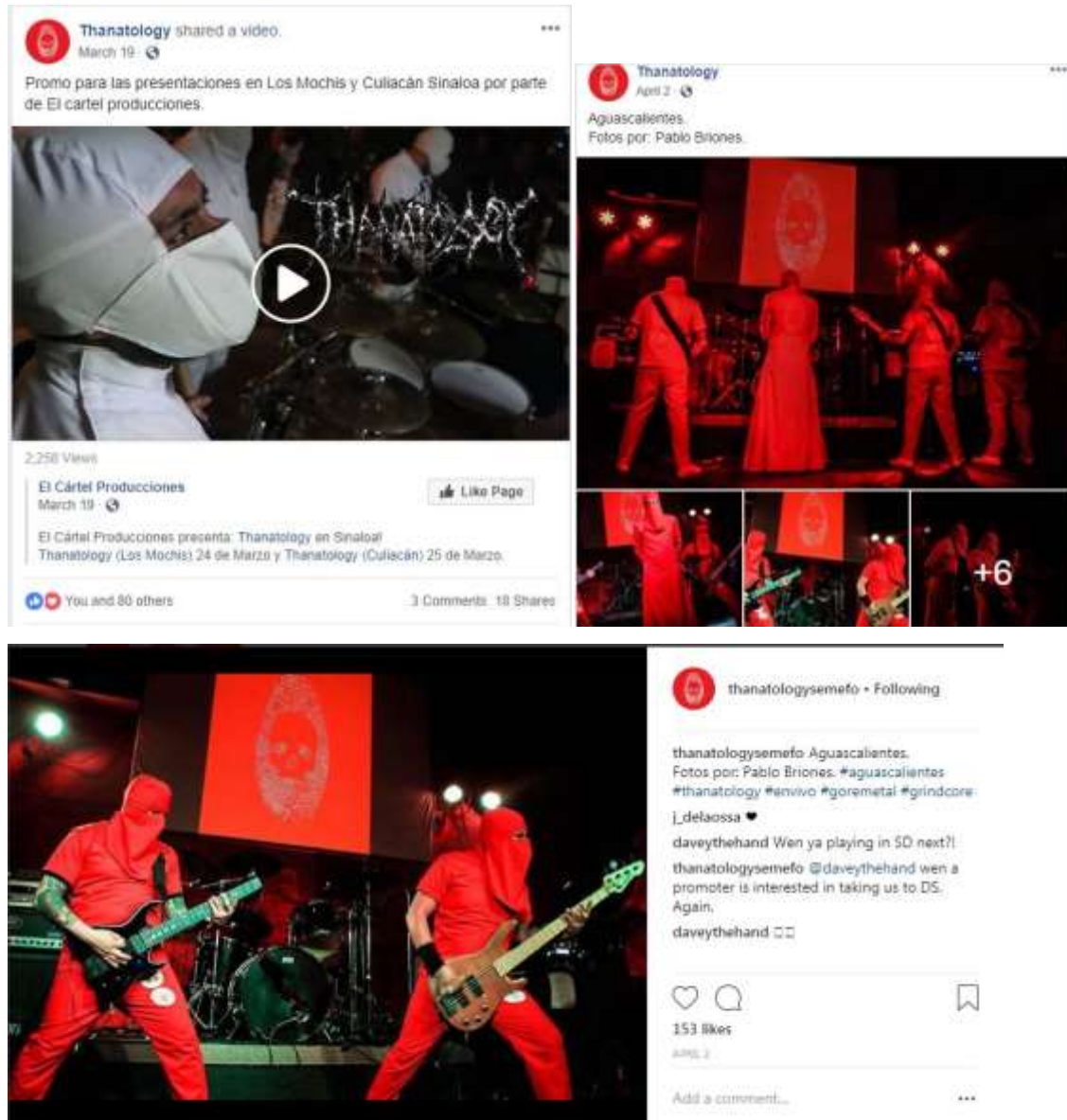
El video promocional hecho por aficionados de Durango es un ejemplo más del contagio de pasiones que incrementa la capacidad de actuar de los oyentes, y el despliegue del *muscar* de *Thanatology* a través de una red desterritorializada, una estrategia de gran importancia cuando la escena local no ofrece el espacio o apoyo que el grupo considera suficiente para prosperar como proyecto profesional.

Anexo 23. Comparación con otro grupo cuyo performance es teatral – KISS.

Se contrasta el performance de Thanatology con un caso que han logrado posicionarse dentro de los estratos más altos de las industrias musicales, gracias en parte a su producción musical, pero también por el impacto que su performance tuvo sobre las audiencias. Comparamos con el grupo de rock que nació en los 70 de la década pasada, KISS.



Anexo 24. Capturas de pantalla, ejemplos de las publicaciones cuyo contenido representa una extensión del encuentro musical, una extensión del *musicar*.



Compartir este contenido permite a los aficionados escuchar la música que tocan en vivo, no solamente las grabaciones, y por lo tanto, les permite a los aficionados evaluar la afección que el encuentro generará previo a su participación dentro de él.

Anexo 25. El problema de la piratería y la falta de empatía con la banda.

Mercancía pirata disponible en la Ciudad de México, cuando Thanatology se presenta en el Circo Volador.



La publicación y queja de la banda por la venta de mercancía no oficial, tuvo como consecuencia la discusión que presentamos a continuación, entre “aficionados” del grupo, y los integrantes.



Los seguidores digitales argumentan “esto es México” y “Ya son famosos, dignos de piratear”, apuntan hacia actitudes de poca empatía con la banda.



Continúan los comentarios que denotan poca empatía con el proyecto profesional del grupo, es extremo opuesto a las publicaciones de seguidores vistas en el anexo anterior.

Anexo 26. Presentamos fotografías de los lazos que se generan en la gira, y el uso de las RSSO para mantener vivos estos lazos.



El primer ejemplo es el *Obscene Extreme*, en la República Checa. *Thanatology* tocó con grupos de diferentes partes del mundo, impresionando a músicos y aficionados durante su actuación. Uno de los grupos interesados fue con la banda Haemorrhage, un grupo Español de *Goregrind*.



Aquí vemos al Dr. Morales posando con Ramón, el bajista, y Ana, guitarrista de la banda. En la fotografía siguiente, el Doctor posa con SekineNarutoshi, de la banda japonesa Butcher ABC.



A primera vista, se puede interpretar como una relación pasajera entre músicos que coincidieron en un evento. Y si no se mantiene esa relación, es todo lo que puede resultar. Sin embargo, como vimos en la relación entre Oscar Padilla, que compartió el escenario con *Thanatology* antes de ser miembro, estas coincidencias pueden generar oportunidades laborales concretas.

Y por supuesto, los aficionados representan una fuerza que se puede multiplicar, ya sea en compras de mercancía, o en futuros consumidores que exigen a sus promotores la inclusión de *Thanatology* en eventos y festivales.



El autor es Licenciado en Comunicación por la Universidad Autónoma de Baja California, y Maestro en Estudios Socioculturales por El Colegio de la Frontera Norte. Egresado del Doctorado en Estudios Culturales de El Colegio de la Frontera Norte.

© Todos los derechos reservados. Se autorizan la reproducción y difusión total y parcial por cualquier medio, indicando la fuente.

Forma de citar:

Muñoz Vélez, René Javier (2019). “Actores digitales y procesos de afección en los ensamblajes del musicar en Tijuana: un estudio en tres movimientos”. Tesis de Doctorado en Estudios Culturales. El Colegio de la Frontera Norte, A.C. México.