

Mi primera chamba: reggaetón, inteligencia artificial y música líquida

Carlos Andrés Arango-Lopera ⁽¹⁾

Daniela Correa Vélez ⁽²⁾

Verónica Giraldo-Tobón ⁽³⁾

Resumen: En 2023, las redes sociales reventaron con una nueva canción de reggaetón titulada *Mi primera chamba*, supuestamente interpretada por Bad Bunny. Este artículo examina este caso como viñeta para comprender las transformaciones que introduce la inteligencia artificial en la creación musical contemporánea. A partir del concepto de música líquida, el estudio insinúa algunas de las presuposiciones que yacen bajo nuestra relación con la música y que ahora –en el contexto de las nuevas herramientas– parecen caer bajo amenaza, asunto que involucra la creación en general y la composición musical en particular.

Palabras clave: Inteligencia artificial - Reggaetón- Arte generativo - Música líquida - Producción musical

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 122]

(1) (2) (3) Ver CVs de Carlos A. Arango-Lopera, Daniela Correa Vélez y Verónica Giraldo-Tobón en la p. 123

Introducción

En octubre de 2023, TikTok vio despegar un meme sonoro que se volvió viral en Hispanoamérica: *Mi primera chamba*. El audio, aparentemente interpretado por Bad Bunny o Eladio Carrión (según cada comentarista de turno), se convirtió en la banda sonora de videos que mostraban *fails* laborales y momentos incómodos del primer trabajo, lo que llevó a un proceso de apropiación que partía de la base de las experiencias comunes vividas en las primeras experiencias laborales. La mezcla de humor, evocación de las propias vivencias y la confusión en la autoría, convirtió a esta canción en fenómeno cultural que daba vueltas por la red. Pero, una vez se estableció que se trataba de una versión apócrifa, las preguntas sobre la IA generativa, el criterio de los usuarios de redes para detectar la veracidad de los contenidos, a la vez que la sorpresa por las múltiples apropiaciones y

resignificaciones que le dieron a la canción, y, en general, sobre la cultura del *remix*, trazaron la agenda de conversación.

En este artículo planteamos que lo sucedido con *Mi primera chamba* es una muestra de la actualización de viejas preguntas sobre la creatividad y la originalidad, en este caso en el ámbito musical, y que lo sucedido sirve como reaparición de ese viejo debate, así como muestra de las nuevas preguntas que se desatan con el uso de inteligencias generativas en el mundo del arte y, muy particularmente, en el contexto de la industria musical.

Para entender el suceso, es necesario repasar su historia.

Mi primera chamba, la crónica

Este *trend* comenzó el 14 de octubre de 2023. El audio de la canción apareció por primera vez en TikTok bajo la categoría de sonido original. En la página del sonido se destacaba la frase que más tarde se viralizaría: “Me acuerdo el día que de la chamba yo me enamoré...”. Esta fecha se reconoce como el punto inicial de la tendencia (TikTok, 2023).

Entre el 19 y el 25 de octubre de 2023, medios colombianos como El Tiempo comenzaron a cubrir el fenómeno que había revolucionado Tik Tok, afirmando que tenía a millones de usuarios mostrando aquellos errores laborales, lo cual, desde un ángulo social, revelaba cómo a través del humor se hace una catarsis colectiva y se construyen símbolos de vulnerabilidad compartida. Según este diario, el *trend* consistía en mostrar situaciones cómicas o accidentes de trabajo, destacando como ejemplo el video del usuario @gonzafrdknde.

En otra nota, el medio explicó que el audio estaba inspirado en *Si la calle llama*, canción de Eladio Carrión, junto con Bryant Myers y Myke Towers, y aclaró que la versión con la letra *Mi primera chamba* no formaba parte de la obra original y habría sido generada mediante inteligencia artificial (El Tiempo, 2023a; El Tiempo, 2023b). La polémica estaba servida.

Entre los días 23 y 24 de octubre de 2023, la autoría del audio fue atribuida a Ignacio Molina Mercado, usuario de TikTok conocido como @bluegrave_. El Universal y Milenio, medios mexicanos, informaron que Molina habría adaptado la canción con herramientas de IA. A su vez, Univisión confirmó que el audio era una adaptación de *Si la calle llama* y documentó la escalada del meme dentro de la plataforma (El Universal, 2023; Milenio, 2023; Univision, 2023).

El 20 de noviembre de 2023, La FM entrevistó a Molina, un joven boliviano de 19 años, estudiante de Ingeniería de Sistemas en la Universidad Mayor de San Simón, en dicho país, quien reconoció haber creado el audio con inteligencia artificial. En esa conversación mencionó que llegó a investigar la plataforma Kits.ai como parte de su proceso, y relató que el audio fue silenciado en TikTok por reclamos de *copyright* cuando intentó republicarlo (La FM, 2023). Poco después, el 22 de noviembre de 2023, La Tercera, medio chileno, publicó un reportaje en el que sintetizó la historia y aclaró que la voz de Carrión en el audio viral no era auténtica, sino una recreación generada por IA. Asimismo, destacó que el sonido se usaba principalmente para acompañar *fails* o accidentes laborales, lo que reforzó su carácter humorístico y colectivo (La Tercera, 2023).

A finales de 2023, la masificación del fenómeno alcanzó un nuevo aire de validación cultural adicional: Eladio Carrión interpretó en vivo el fragmento *Mi primera chamba* en uno de sus conciertos. El Universal registró este hecho como un caso de circularidad, en el cual una parodia generada con IA regresaba al escenario del artista *original* (El Universal, 2023).

Pese a la atribución de la versión a una herramienta de clonación de voces, la interpretación pública de Carrión le dio una legitimidad que, en todo caso, parecía no necesitar. Es decir, independientemente de que el artista la incluyera en su repertorio, la pieza ya hacía parte del imaginario colectivo, al servir de plataforma de sentido para contar las propias historias. De hecho, aún la tendencia ha mantenido vigencia mediática y se ha convertido en un referente popular entre los usuarios de las redes sociales. De manera recurrente, portales como El Comercio, El Tiempo Latino, Sopitas y The Clinic continuaron publicando notas que retomaban el caso, reforzando tanto el origen *legítimo* del audio (la canción *Si la calle llama*) como el rol de @bluegrave_ en su creación (El Comercio, 2024; El Tiempo Latino, 2023; Sopitas, 2023; The Clinic, 2023).

Súbele el volumen a la música líquida (Bauman ft. Calle 13)

Lo sucedido con *Mi primera chamba* (tanto la versión apócrifa como *la original*) se entiende mejor en el contexto de la *música líquida*. Este concepto se refiere a una forma contemporánea y dinámica de música que se caracteriza por su adaptabilidad, fusión, mezcla constante y la integración de múltiples influencias, que responde y se acomoda a los formatos, soportes tecnológicos y dinámicas de mercado actuales. La música de hoy (y conviene cuestionar si la de siempre) se adapta a los medios, dispositivos y tecnologías en que esta se produce, se difunde y se reproduce.

La historia del concepto se remonta a los escritos de Errico (2020), De Guio (2010) y Bianchini (2012), centrados en la relación entre digitalización, soportes y mercado musical. Si bien reconocen la relación entre los dispositivos de almacenamiento y distribución y los mercados en estos operan, otros trabajos admiten una dimensión más amplia: Bonilla García (2017) se asoma a las connotaciones culturales en el contexto de la producción musical, Arango-Lopera (2020) lleva el concepto hacia un sustrato cultural y fenomenológico, donde es relevante la historicidad de la liquidez como escenario para captar la mediación tecnológica y su configuración de ámbitos que modifican las experiencias de producción y escucha, asuntos que no son exclusivos de la era digital.

Desde este marco comprensivo, es claro que mientras hoy debatimos sobre usos de la inteligencia artificial, a comienzos de siglo los musicólogos discutían cómo sin iglesias góticas no se habría desarrollado la polifonía de la música. Ambas imágenes ocurren sobre un mismo parangón epistemológico: ¿existe algo puro como *la música*, independiente de los medios y las circunstancias en que esta se genera? ¿O, por el contrario, cada época se define en unas coordenadas de espaciotemporalidad mediadas por los dispositivos con los que se crea, se difunde y se consume? La primera mirada propone que

Resulta lógico que no se pueda valorar de la misma forma un hecho estético musical o un discurso sonoro elaborado en el siglo XIX que uno en el siglo XXI, así que no es posible ‘pensar’ de la misma forma la canción del verano de 2002 y la última *Sequenza* (xiv) de Berio (Marín, 2014, p. 115).

La segunda mirada, propia de la música líquida, por el contrario, afirma que los dispositivos técnicos empleados en la construcción de un bien simbólico, como la música, inciden en el ecosistema en el que este circula y, por tanto, moldea sus formas de producción y circulación (Arango-Lopera, 2015). Así que, si bien estéticamente no hay parangón entre la canción del último verano y las composiciones de Berio, Vivaldi o Mahler, desde el punto de vista de su relación medios/productos sí lo hay. La distancia estética se marca por los valores que expertos en musicología adjudican a las obras musicales; a pesar de ello, la música no existe en estado puro: desde el punto de vista fenomenológico es un hecho histórico y, por tanto, se crea, se difunde y se escucha mediante la utilización de instrumentos y aparatos diseñados para tal fin.

Del mismo modo que la lista de los primeros [como Los 40 Principales] forma ya parte ineluctable de nuestras vidas porque sus obras pertenecen a todos, habría que recordar que *La flauta mágica* de Mozart se estrenó en un teatro de barrio en forma de *sinspiel*, equivalente a nuestro ‘musical’ de hoy en día; que Bach ‘inventó’ el jingle publicitario con su *Cantata del café* y que la gente oía su *Pasión según san Mateo* para asistir al oficio de Semana Santa en Santo Tomás de Leipzig; que Verdi vio su nombre estampado en grafito de la Italia de su época, mientras que el ‘Va pensiero’ de la ópera *Nabucco* era cantado por las clases populares; que los vales de Johann Strauss que hoy escuchamos en la Musikverein de Viena el día de Año Nuevo a precios prohibitivos eran los aires bailables en el contexto del Imperio Austro-húngaro y que todo el mundo los escuchaba bajo los mil y un *arregles*, o que Pergolesi arrebató a la ópera su dimensión de cartón piedra para presentar en escena a criados y pequeños burgueses en lugar de dioses y césares, propios de la ópera sería que a partir de entonces empezó a tener los días contados” (Feher & Feher, 1975, p. 101).

En otras palabras, que si *La Macarena* de Los del Río nos parece incomparable con *El Danubio Azul* de Strauss es solo por la circunstancia, no menor, de que los dispositivos y los contextos en que se produjeron son diferentes. Y ese cambio es el que nos hace sentir que son (tan) diferentes.

La idea de la música líquida resalta cómo esta se adapta al medio en que ella surge. El papel pautado, una sesión en un software, una nota de audio que se graba en el celular, o sistemas de escalas y reglas que se combinan para acompañar las obras teatrales o cinematográficas, en fin, cada mediación supone una condición técnica que tiene incidencia directa en lo creado. Del lado de la escucha, se entiende que un teatro, un gran estadio o la soledad del dormitorio de una adolescente, muestran una diferencia de contextos que marca sensibilidades diferentes, de manera que el contexto incide en qué se escucha, cómo se escucha y, por tanto, determinan la experiencia musical.

Dentro del ecosistema digital de hoy, lo líquido de la música tiende a unas configuraciones predeterminadas. Por ejemplo, la canción funge como forma canónica, aunque esa canción generalmente es producto de una intensa experimentación estética en los estudios de producción musical. La mayoría de las veces cuando la gente de hoy dice escuchar música

se refiere a canciones, es decir, piezas musicales que tienen en el canto un factor principal: textos *–lyrics–* que se entonan dentro de un espacio sonoro. Además, la música líquida funciona con líneas estilísticas y géneros en constante mutación, caracterizados por la fusión, el *remake*, la mezcla y la experimentación constante. Se trata de una música que integra múltiples elementos más allá del sonido, como letras, arreglos, detalles visuales, desempeño en videoclips, conciertos y la vida pública del artista; todos estos aspectos componen la experiencia completa que los oyentes interpretan.

Así, el concepto de música líquida, en la medida en que permite reconocer la música como un hecho socio histórico atravesado por los dispositivos y los contextos en los que se produce, puede ser una clave de aproximación a lo sucedido con *Mi primera chamba*.

Arte generativo e inteligencia artificial como problemas científicos (una corta revisión)

Los debates suscitados por *Mi primera chamba*, se dividieron en dos líneas: primera, aquella que cuestionaba la originalidad de la obra, acusando al usuario de TikTok de haber tomado como propios elementos que no le pertenecían: los derechos sobre una canción, la voz de un artista y, desde allí, advirtieron sobre los problemas que esto podría presentar en el futuro. Una segunda línea insistía en la libertad del uso de materiales públicos, tales como las canciones, y señalaron, entre la mofa y la crítica, la idea de que todo internet está basado sobre la idea misma de copia (desde el meme, los compartidos en redes sociales, los software *open source*, los *gifts*, los *stickers*, las cadenas de correo –ahora actualizadas en WhatsApp– y un largo etcétera), así como el uso de identidades falsas (el hecho de que una misma persona puede tener personalidades diversas, o adscribirse a comunidades diferentes como, sea el caso, un partido de derechas, el *fandom* de un artista, y un colectivo que propende por los derechos de los animales).

La atención se centró, entonces, en dos de las características medulares de la cultura digital ampliada por internet: de un lado, la conversión del mundo *real* (el físico, aquel que la humanidad lleva tratando de dominar desde que camina sobre este planeta) a unos y ceros, y la consecuente síntesis del primero en cadenas numéricas que lo traducen: desde la música hasta las voces de nuestros seres queridos que escuchamos en los chats; de la fotografía a la pintura, pasando por el cine que hoy se transmite vía *streaming*, la copia se facilita desde que los objetos del mundo físico han encontrado sus dobles en el digital. Por otro lado, la multiplicidad de identidades, consecuencia de lo primero, y que se refiere a la versatilidad que el yo físico encuentra en los entornos digitales, un deslinde entre la persona que tiene unos nombres y unos apellidos definidos por sus linajes terrestres, una nacionalidad y un aspecto físico que surgen un poco por la suma de los azares, y unas identidades moldeables a intereses, anhelos, temores o fantasías (todo). Identidades que pueden cambiar entre redes (acusada en los memes del tipo “en Instagram *versus* en Twitter”), propósitos o, simplemente roles (como cuando una misma persona tiene su cuenta personal en una red, pero administra la de su empresa, o es la encargada de responder correos corporativos).

Sin ser necesariamente estrictos, estos dos asuntos han encontrado resonancias en la academia bajo dos categorías que sedimentan muchas características pero que son plenamente diferenciables: la inteligencia artificial aplicada en el mundo del arte y el arte generativo. En el plano teórico, los debates sobre inteligencia artificial recaen una y otra vez sobre el asunto de la originalidad en los *outputs* de las herramientas que se emplean. Por ejemplo, cuando se acude a una IA para que elabore un resumen de la *teoría de las ventanas rotas*, lo que se recibe es una creación, una recreación o una síntesis de textos que ya fueron producidos y publicados, caso en el que vale preguntarse por cuán original es el producto recibido por el usuario. De otro lado, la creación de personalidades múltiples (o, al menos, de usuarios que, siendo administrados por una misma persona, muestran facetas diferentes de esta) se asemeja mucho al debate sobre el arte generativo, en el sentido de indagar sobre las reglas de la creación, los códigos de posibilidad que se entretejen como gramática de las identidades en línea.

Proponemos entonces que las dos principales líneas de debate, la de la copia y la de las múltiples identidades, tocan algunos de los puntos de las tecnologías que fueron usadas para la producción y difusión de *Mi primera chamba*, versión apócrifa: la inteligencia artificial y el arte generativo. La primera porque, al dudar sobre la autoría de la obra pone en evidencia muchos de los supuestos de originalidad y genialidad en la creación musical que, de plano, la inteligencia artificial parece tirar por la borda. La segunda porque los rasgos de identidad artística –aquello que durante siglos la teoría estética ha enaltecido– parecieran difuminarse bajo pautas, normas, estructuras y códigos de creación. Se requiere ahondar en cada uno de estos puntos.

Los debates sobre el arte generativo: “Si necesitas reggaetón, dale” (J Balvin, Ginza)

En el arte generativo la obra se produce mediante sistemas autónomos –algoritmos, programas informáticos, reglas predeterminadas– bajo los cuales se establecen variaciones dentro de las que surgen las creaciones. Desde este abordaje, el artista diseña el proceso más que el resultado final. Algunos ejemplos notables son el serialismo en la música (Arnold Schoenberg, Anton Webern y Pierre Boulez, compositores que crearon obras a partir de series dodecafónicas y reglas combinatorias estrictas); el grupo literario Oulipo (con escritores como Italo Calvino, Georges Perec y Raymond Queneau, apreciado en una novela como *El castillo de los destinos cruzados*, del escritor italiano, en la que la trama se desarrolla siguiendo las cartas del tarot que, para los efectos, lanzó Calvino), o los poemas dadaístas de Tristan Tzara (creados a partir de palabras recortadas del periódico).

¿Qué hay de generativo en *Mi primera chamba* versión de @bluegrave_? Como toda la atención se dirigió al uso de herramientas de inteligencia artificial hubo un matiz del que poco se habló en redes: la posibilidad de crear una versión manierista de una obra, un género o un estilo sin que se capte fácil aquello que no tiene de *original*. Dicho de otro modo, el hecho de que fuera tan fácil clonar una voz, imitar un fraseo, replicar una métrica: en suma, la facilidad de fichar trazas de identidad y repetirlas en un nuevo orden. Para

expresarlo de una manera más directa, no se habló suficiente de cómo el reggaetón ya era generativo antes de que las herramientas de inteligencia artificial hicieran su aparición.

Pese a esto, la generatividad del reggaetón es un asunto del que debe hablarse con cuidado, sobre todo si no se quiere resbalar en la reducción al absurdo en la que recaen tantos estudios sobre este género, la mayoría de los cuales lo juzgan desde un nivel literario, y en los que se critica su pobreza semántica (Negrón-Muntaner, 2009), sus representaciones de género machistas (Benavides-Morillo, 2007) o su simpleza musical (Pejovic & Andrijević, 2020). Sin embargo, como lo han indicado Ramírez-Espinal *et al* (2004) y Arango-Lopera (2005), esas lecturas se desprenden de una falta de comprensión del objeto en sus contextos de usos y apropiación, en los cuales lo que afirman las letras y muestran los videoclips no agota ni los significados ni los sentidos que ponen en escena las personas que consumen el género.

Ahora bien, seguido de comentarios enfadados contra la mediocridad lírica del reggaetón, en todo caso, no solo sobre este género se han creado estas matrices/memes. Estilos como el indie rock, las rancheras o el folk, o artistas como Ricardo Arjona, The Beatles o Metallica han sido blanco para este tipo de memes, lo cual documentamos no para lavar la cara del reggaetón y recusar una profundidad lírica que no tiene (y a la que no aspira), sino para remarcar el carácter generativo que tiene ya de por sí la música comercial.

Sin embargo, pese a la alta codificación de los productos en la industria cultural, el entrenamiento que se aplica a las herramientas de inteligencia artificial introduce un nuevo elemento en la ecuación: la participación de la máquina, lo cual soslaya la posibilidad de pensar, acorde a lo que plantea Fernández-Castrillo (2024), en una era de creatividad posthumana. La autora argumenta que la colaboración entre el ser humano y la máquina nos sitúa en un estadio donde la creatividad ya no es exclusiva de la conciencia biológica humana, sino que se extiende a una estrecha relación con las máquinas. Así, pese a que las reglas de combinación para generar productos culturales pudieran ser estrechas (como en los manuales de guion de Hollywood, donde se indica, minuto a minuto cuándo entra el protagonista, cuándo se producen los puntos de giro, o cuándo aparecen pistas que el espectador ha de seguir durante la trama)¹, en todo caso se trata de mentes humanas que están en el juego constante de usar las normas de combinación. La aparición de la máquina cambia la perspectiva y, como consecuencia, según prevé Fernández-Castrillo, lleva al umbral de una nueva fase en la que el arte es el resultado de un sistema colectivo y distribuido, en lugar de un acto individual.

Esta era del arte generativo ha sido analizada por De Propios-Martínez (2022), quien detalla cómo los modelos de IA aprenden de conjuntos de datos para producir imágenes, música o texto que, además de imitar, *innovan* sobre los estilos existentes. Este proceso, que en el pasado requería una programación algorítmica mucho más profunda, ahora se basa en el aprendizaje profundo que permite a la máquina *aprender* de un conjunto de datos. Esto ocurre porque, como se dijo antes, en el entorno digital se encuentran copias, avatares, que traducen al lenguaje de los números las correspondencias del mundo físico, haciendo que un color, un pulso, una forma o una textura pasan a ser combinaciones equivalentes de unos y ceros (Baricco, 2018).

Los debates sobre inteligencia artificial: “Ella prende la turbina, no discrimina” (Daddy Yankee, Gasolina)

Así que si una película, una canción o el *outfit* que una adolescente define en el silencio de su habitación son creaciones que parten de reglas combinatorias posibles: ¿qué era lo nuevo en el caso de *Mi primera chamba*, versión apócrifa? Si bien las formas de intertextualidad en la música y en el arte han existido siempre (desde la parodia hasta la copia, pasando por la inspiración, la cita o la referencia)², el usuario boliviano había empleado una herramienta de inteligencia artificial para que fuera esta quien identificara y ejecutara la generatividad.

Los atributos artísticos que, en el mundo físico, son la consecuencia de las condiciones biológicas y culturales, así como de decisiones estéticas con las cuales estas se moldean, en el mundo del arte generativo, asistido por inteligencia artificial, pasan a ser datos: los melismas, los tonos, la vocalización, el fraseo, todo, se convierte en información que se ingresa a la máquina y que ella acumula en una base de datos. Esa es la novedad que introduce el concepto de inteligencia artificial: modelos matemáticos potentes que *aprenden* a partir de una concentración de datos. Lo que pasa es que la condición ontológica del resultado aún no está clara: ¿es una *creación*?

La noción de que una máquina puede ser creativa se ha debatido mucho antes de la existencia de la inteligencia artificial moderna. En el siglo XX, movimientos como el futurismo y la cibernética ya planteaban la estética de la máquina y la posibilidad de que los sistemas no biológicos pudieran generar formas de expresión artística (Granés, 2012). Sin embargo, no fue hasta principios de este siglo cuando el debate se consolidó bajo el concepto de Inteligencia Artificial (IA). Para el caso del arte, un antecedente fundamental es el trabajo de Machado (2007), quien propuso bases para el estudio de esta nueva disciplina aplicada en las labores creativas. Machado (2007) exploró la capacidad de los sistemas informáticos para producir resultados que desafían la idea tradicional según la cual la creatividad es una facultad exclusivamente humana.

Al lado más optimista de la discusión, se encuentran autores como Moreno (2020) o Serrano et al. (2023). Moreno encuentra que la IA no reemplaza al artista, sino que se convierte en una herramienta –un socio– en la producción de las obras. *Colaboración*, en lugar de *sustitución*, podría ser el slogan con el que se recuerde esta postura, que también comparten Polo Serrano et al. (2023) quienes abundan en cómo los modelos de difusión han permitido a los artistas controlar la generación de imágenes de una manera antes inimaginable. La capacidad de guiar el proceso con instrucciones de texto –*prompts*– o con imágenes de referencia ha transformado el acto creativo en una especie de *diálogo bidireccional* entre el ser humano y la inteligencia artificial.

No todas las miradas, sin embargo, alimentan el optimismo. La creciente sofisticación de la IA en el arte también ha abierto la puerta a debates éticos y filosóficos, como exponen Pérez Aguilera y Gurieva (2024), al abordar las complejas cuestiones de la autoría y los derechos de propiedad intelectual. Cuando una obra es creada por una máquina que se ha alimentado de datos de miles de artistas, ¿a quién pertenece la obra? ¿Qué implicaciones tiene para los artistas cuyas obras son utilizadas para entrenar estos modelos sin su consentimiento?

De la mano de preguntas como estas, se llega también a una reevaluación de la propia naturaleza del arte. Es como lo entiende Rico Sesé (2019), para quien la IA no es solo una herramienta, sino una fuerza que cuestiona las nociones de originalidad y genio artístico. La capacidad de las máquinas para generar *nuevas* obras a partir de estilos pasados obliga a reconsiderar qué es lo que torna verdaderamente original a una obra. En vena cercana, Ortiz Arroba (2024) analiza cómo la transformación de las expresiones artísticas por la IA está redefiniendo los medios, los formatos y la interacción con la audiencia, dando lugar a la creación de nuevas formas de arte que no habrían sido posibles sin dicha tecnología. En otras palabras, aquella dimensión generativa que asomaba, bien en los memes, bien en los manuales de producción cinematográfica, o incluso en las *masterclass* sobre cómo componer canciones de éxito, pasa a una nueva dimensión cuando se lleva al terreno de las máquinas, debido a la velocidad, adaptabilidad y capacidad de captar relaciones que, a la velocidad humana, son más difíciles de producir.

Dicho esto, queda insinuar líneas de discusión sobre los supuestos en relación a la creación musical que *Mi primera chamba* puso, sin proponérselo, en los bordes del debate.

Discusión y conclusiones

Gustav Mahler afirmó en una ocasión que los paralelismos entre la vida y la música eran más profundos de lo que alcanzamos a comprender (Bonavia, 1956), idea que introduce la discusión sobre lo que aquí hemos analizado a propósito del caso de *Mi primera chamba*. En efecto, lo sucedido con la canción apócrifa no se reduce a una anécdota sobre un meme viral, pero, sin duda, se detona por ello: en efecto, es una copia, una parodia, una imitación lo que nos tiene acá revisando las presuposiciones con las que, al menos desde que existe la industria musical, guardamos respecto a la música. De plano, discutir sobre arte generativo e inteligencia artificial aplicada al arte no es más que una forma contemporánea de preguntarse por los vínculos profundos entre vida y música, por la manera en que ambas dimensiones se influyen y transforman mutuamente.

Ante el matiz –un poco soterrado en la discusión en redes– sobre la pérdida del arte en virtud de la tecnología, la música líquida esboza una lectura definida: no es ahora (en la cultura digital, en la era de la inteligencia artificial) que la tecnología influye en la creación y la escucha musicales. El papel pentagramado, los pianos verticales, el sistema de notación musical, la afinación a partir de $A = 440$ oscilaciones por segundo, son ya desarrollos tecnológicos, lejos de que hoy ya no se nos dé tan fácil captarlos como tales.

Es solo que la cultura se acomoda de forma tal a sus dispositivos técnicos, que solo nos enteramos de cómo ella entreteje la urdimbre social cuando cambia uno de los elementos a los que ya estábamos habituados.

Arte generativo: estructuras de creación y mediación tecnológica

Cuando Propp (1983) identificó las funciones del héroe en los cuentos populares rusos y pudo sintetizarlas en 31 situaciones-tipo, estaba logrando en la narratología lo que, desde una perspectiva musicológica, abordó John Blacking, quien demostró que las estructuras musicales surgen de los patrones culturales de los cuales forman parte, y que los compositores se sirven de sonidos guardados en la memoria, asociados a experiencias emocionales y contextos de escucha (Blacking, 2001, citado en Lasheras, 2010, p. 85). Tal tipo de agudeza en la observación desmonta, tanto en la narratología como en la música, la noción de una creación pura o aislada, al mostrar que toda composición está mediada por códigos culturales y emocionales que la preceden.

Aplicado a *Mi primera chamba*, esto significa que el carácter generativo no se introduce únicamente porque un joven haya utilizado una plataforma de IA para clonar la voz de Eladio Carrión; en realidad, el reggaetón ya operaba bajo lógicas generativas, con patrones rítmicos, métricos y temáticos que remiten a códigos compartidos y a memorias culturales. Pero no solo el reggaetón: en general todas las obras musicales que operan desde la forma canción (desde el *dead core metal* hasta las piezas de cantautores) son *tokens* de un *type*, para emplear la terminología de Peirce (2012), es decir, muestras particulares de un tipo mucho más amplio y general. Como categoría, la idea de arte generativo nos recuerda que las estructuras de creación nunca han sido neutrales ni autónomas: responden a dispositivos, lenguajes y gramáticas colectivas.

En este punto es importante recordar que las mediaciones tecnológicas han acompañado a la música desde mucho antes de la era digital. La aparición de la firma en las partituras o de la figura del director de orquesta en el siglo XIX transformó las condiciones de producción y de autoría. Y si fue una novedad es porque antes de ello la música se asumía desde lo procesual y lo colectivo, más desde la situación (teatro, celebraciones religiosas, fiestas populares...) que desde la idea de compositor/genio que introdujo el Romanticismo.

A medida que los directores comenzaron a diferenciarse de los antiguos *Kapellmeister* o *Maitres de musique*, que eran responsables de múltiples tareas –desde enseñar y componer hasta dirigir–, la relación con la autoría cambió sustancialmente (Bartleet, 2009). Ya en el universo de la escritura, la figura del director, al erigirse en intérprete supremo de una obra, introdujo un nuevo nivel de mediación: además de la partitura y su compositor, también entraba en juego el rol interpretativo que guiaba la conducción de los músicos hacia una versión de la obra que estaba en la mente maestra a cargo de la dirección.

La novedad de la clonación vocal y de los modelos algorítmicos de IA no radica en que por primera vez la música dependa de tecnologías externas, sino en el hecho de que estas tecnologías han alcanzado un grado de autonomía y velocidad que visibilizan de manera cruda lo que antes pasaba más desapercibido: que la música siempre se construye a partir de reglas, herramientas y mediaciones que determinan sus posibilidades.

Inteligencia artificial: autoría y el mito del genio

La segunda línea de discusión se abre con la pregunta por la autoría. Desde la Edad Media, la figura del compositor comenzó a consolidarse como un individuo distinguido por su genialidad. Hacia finales del siglo XV teóricos como Tinctoris empezaron a identificar y elogiar compositores individuales como Ockeghem, Busnois o Dufay (Young, 2014). Estas menciones marcaron un giro: la música dejó de entenderse como un oficio colectivo y pasó a estar asociada a individuos que destacaban por su talento singular. Con el tiempo, esta noción cristalizó en la idea romántica del compositor-genio, que todavía persiste en la industria musical contemporánea, luego de su traslado a los *rockstars* y *popstars* que colonizan el imaginario colectivo.

Lo que pone en crisis *Mi primera chamba*, al ser producto de inteligencia artificial, es precisamente esta noción de autoría y de genio individual. El audio no nació de la inspiración única de un artista dotado, surgió de la intervención de un joven anónimo que usó una plataforma de IA para recombinar elementos ya existentes. La pregunta entonces no es únicamente quién es el autor –¿el programador de la IA, el usuario que introdujo los datos, el propio algoritmo que produjo el resultado?–, sino cómo la categoría de *autor* sigue siendo suficiente para explicar cómo se produce música en la era digital.

En suma, tanto el arte generativo como la inteligencia artificial revelan que los supuestos sobre los que descansaba la comprensión de la música –su creación como acto de inspiración individual, su producción como resultado de un genio, su circulación como repertorio cerrado– ya no resultan sostenibles. El caso de *Mi primera chamba* lo ilustra de manera ejemplar porque pone de manifiesto dos cosas: primero, que la música siempre se ha generado dentro de estructuras mediadas por tecnologías, ya sean partituras, directores, software o algoritmos; y segundo, que la figura del autor-genio es históricamente construida y hoy se encuentra desbordada por prácticas colaborativas, colectivas y maquínicas. La muerte del autor, vaticinada por Roland Barthes (1987) y Michel Foucault (1973), acaece vía estas herramientas no como un relevo en la importancia concedida a la figura autoral, ni como un desplazamiento en lo funcional, tal y como la concibieron los teóricos franceses, sino por un reemplazo en el operador de la función: la máquina en vez del humano. Con todo, *Mi primera chamba* no declara el fin del arte humano, sino la necesidad de ampliar el horizonte de sentido desde el cual asir la creación musical. La pieza llegó para empujar la línea que define las condiciones de posibilidad de lo tecnológico y lo musical, terreno incierto para transparentar aquello que entendemos por música.

Notas

1. Sea el caso de Vogler (2002).
2. Ver Arango-Lopera (2009).

Referencias bibliográficas

- Arango-Lopera, C. A. (2009). Ideas para ir de la semiótica del signo a la semiótica del discurso en el texto audiovisual. *Revista Luciérnaga*, 1(2), 41–52. <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/244>
- Arango-Lopera, C. A. (2015). Industrias culturales y estética: un rastreo sobre su posible relación. *Palabra Clave*, 18(2), 499–536. <https://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.2.8>
- Arango-Lopera, C. A. (2020). Música líquida: mediaciones de la canción contemporánea en el mundo de la vida [Tesis doctoral] Universidad Pontificia Bolivariana.
- Arango-Lopera, C. A. (2025). El reggaetón como problema científico. Revisión bibliométrica y estado del arte sobre reggaetón en Scopus. *Resonancias: Revista de investigación musical*, 103. <https://doi.org/10.7764/res.2025.56.5>
- Baricco, A. (2018). *The Game*. Anagrama.
- Barthes, R. (1987). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Paidós.
- Bartleet, B.-L. (2009). Conductors and authorship: A postmodern critique of historical and contemporary perspectives. *Limina. A Journal of Historical and Cultural Studies*, 15(2), 1–10. <http://hdl.handle.net/10072/30172>
- Benavides-Murillo, C. (2007). Los estereotipos femeninos en los videos musicales del género reggaetón: una cuestión de género. *Estudios*, 20, 184–198.
- Bianchini, S. (2012). *La convivenza tra vinile e digitale nell'era della musica liquida*. Bulzoni Editore.
- Bonavia, F. (1956). *Musicians on music*. Routledge
- Bonilla García, B. A. (2017). La música líquida y “el rock del nuevo Perú”: La Sarita y sus exploraciones en los ritmos andinos [Tesis]. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/23747>
- De Guio, F. (2010). La fiera mercato nell'epoca della musica liquida. CLUEB.
- De Propios-Martínez, C. (2022). *Arte e inteligencia artificial: técnicas de aprendizaje automático en el arte generativo actual* [Tesis de grado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional UCM. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/3923>
- Foucault, M. (1973). *El orden del discurso*. Tusquets.
- El Comercio. (2024, 5 de junio). «Mi primera chamba» nació con una Inteligencia Artificial. <https://www.elcomercio.com/>
- El Tiempo. (2023a, 19 de octubre). «Mi primera chamba»: el trend que exhibe los errores o incidentes en los trabajos. <https://www.eltiempo.com/>
- El Tiempo. (2023b, 25 de octubre). «Mi primera chamba»: Este es el origen de la nueva tendencia viral en TikTok. <https://www.eltiempo.com/>
- El Tiempo Latino. (2023, 16 de noviembre). ¿Cuál es el origen del audio viral en TikTok “Mi primera chamba”? <https://eltiempolatino.com/>
- El Universal. (2023, 23 de octubre). «Mi primera chamba»: Este es el origen de la nueva tendencia viral en TikTok. <https://www.eluniversal.com.mx/>
- Errico, D. (2020). *La musica immateriale: Consumo e industria musicale nella società liquida*. [Tesis]. Università di Pisa. <https://www.tesionline.it/default/tesi.asp?id=56049>
- Feher, F., & Feher, Z. (1975). Negative philosophy of music. Positive results. *New German Critique*, (4), 99–111.

- Fernández Castrillo, C. (2024). Maquinolatría y creatividad poshumana entre futurismo, arte generativo e inteligencia artificial. *Artnodes: Revista de Arte, Ciencia y Tecnología*, 34, 1–8. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i34.427415>
- Gatón Lasheras, C. (2010). Música, poesía y política. Estudio de los patrones musicales a través del álbum “Dedicado a Antonio Machado, Poeta”, de Joan Manuel Serrat. En: De Aguilera, M., Sedeño, A. M., & Borges, E. (2010). *Hibridando el saber. Investigar sobre comunicación y música*. Universidad de Málaga.
- Granés, C. (2012). *El puño invisible*. Taurus.
- La FM (RCN). (2023, 20 de noviembre). «Mi primera chamba»: el joven detrás del éxito viral de TikTok. <https://www.lafm.com.co/>
- La Tercera. (2023, 22 de noviembre). La historia detrás de «Mi primera chamba», el viral de TikTok que fue hecho por una Inteligencia Artificial. <https://www.latercera.com/>
- Machado, F. (2007). *Inteligência artificial e arte* [Tesis de maestría, Universidad de Coimbra]. Repositório Científico da UC. <https://hdl.handle.net/10316/9599>
- Marín, U. (2014). Categorías filosóficas generales aplicadas a los fenómenos estéticos. Estudio de caso en la música y los discursos sonoros. *Ciencia Ergo Sum*, 21(2).
- Milenio. (2023, 23 de octubre). Mi primera chamba: origen del audio viral en TikTok. <https://www.milenio.com/>
- Moreno, M. S. (2020). *Inteligencia artificial y los artistas. Serie Documentos de Trabajo. No. 752* [Documento de trabajo]. Universidad del Centro de Estudios Macroeconómicos de Argentina (UCEMA).
- Negrón-Muntaner, F. (2009). Poesía de porquería: la lírica post-reguetónica de Calle 13. *Revista Iberoamericana*, 75(229), 1095–1106.
- Ortiz Arroba, F. (2024). La inteligencia artificial y la transformación de las expresiones artísticas. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*, (10), 65–84. <https://doi.org/10.32719/26312514.2024.10.4>
- Peirce, C. S. (2012). Charles Sanders Peirce. *Obra filosófica reunida*. Tomo I (1867-1893) (C. Houser & K. Nathan (eds.)). Fondo de Cultura Económica.
- Pejovic, A., & Andrijević, M. (2020). La percepción de las canciones de reguetón en los estudiantes serbios de E/LE: violencia, convivencia, supervivencia. *Nasleđe*, 45, 161–174. <https://scidar.kg.ac.rs/handle/123456789/15179>
- Pérez Aguilera, C. A., & Gurieva, N. (2024). Desafíos éticos y creativos de la inteligencia artificial en el arte. *Jóvenes en la Ciencia*, 26, 1–9. <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/4227>
- Polo Serrano, D., Micaletto-Belda, J. P., & Martín-Ramallal, P. (2023). Impacto y oportunidades de la inteligencia artificial en el arte visual: personalización de la creatividad con Stable Diffusion y Controlnet. En A. Gómez Gómez, D. Acle, & M. R. Carballeda Camacho (Coords.), *Manipulación en imágenes visuales y sonoras en ficción y no ficción* (pp. 894-909). Dykinson.
- Propp, V. (1983). *Morfología del cuento*. Fundamentos.
- Ramírez-Espinal, L. F., Díaz-Fernández, S., & Orejuela, J. (2024). Tendencias investigativas sobre el reggaetón y horizontes de conocimiento futuro de un fenómeno sociocultural en expansión. *Cuadernos de Música de Iberoamérica*, 37, 415–444. <https://doi.org/10.5209/cmib.91771>

- Rico Sesé, J. (2019). La inteligencia artificial y la creatividad. *Civae*, 1, 68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8091364>
- Sopitas. (2023, 22 de octubre). ¿Quién canta “Mi primera chamba”? (y los mejores videos). <https://www.sopitas.com/>
- The Clinic. (2023, 21 de octubre). El origen del audio viral “Mi primera chamba” en TikTok. <https://www.theclinic.cl/>
- TikTok. (2023, 14 de octubre). *Sonido original* – “Mi primera chamba” [Audio]. <https://www.tiktok.com/>
- Univision. (2023, 24 de octubre). ¿De dónde surgió el audio de TikTok ‘Mi primera chamba’? <https://www.univision.com/>
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Ma Non Troppo.
- Young, J. (2014). On the Enshrinement of Musical Genius. *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, 45(1), 47–62. <https://www.jstor.org/stable/23758166>

Abstract: In 2023, social standards will return with a new reggaet song titled *Mi primera chamba*, originally performed by Bad Bunny. This article examines the case of the apocryphal song *Mi primera chamba* as a video to understand the transformations that introduce artificial intelligence into contemporary musical creation. From the concept of liquid music, the article insinuates some of the presuppositions that there is a basic relationship with music and that –in the context of new songs– therefore it is a good idea, as one that involves creation in general and musical composition in particular.

Keywords: Artificial intelligence - Reggaeton - Generative art - Liquid music - Music production

Resumo: Em 2023, as redes sociais explodiram com uma nova música de reggaeton intitulada *Mi primera chamba* supostamente interpretada por Bad Bunny. Este artigo examina o caso da canção apócrifa *Mi primera chamba* como uma vinheta para compreender as transformações que a inteligência artificial introduz na criação musical contemporânea. Partindo do conceito de música líquida, o artigo sugere algumas das pressuposições subjacentes à nossa relação com a música, pressuposições que agora –no contexto das novas ferramentas– parecem estar ameaçadas, uma questão que envolve a criação em geral e a composição musical em particular.

Palavras-chave: Inteligência artificial - Reggaeton - Arte generativa - Música líquida - Produção musical

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Carlos Andrés Arango-Lopera. Comunicador, Magíster y Doctorado en Filosofía (Universidad pontificia bolivariana). Posdoctorado Multidisciplinar en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina. Líder del grupo de investigación Holográfico. CEO de @agenciadelperreito, plataforma de divulgación sobre la música urbana, donde se lidera la creación del Centro de Estudios sobre Reggaetón.

Daniela Correa Vélez. Comunicadora, Especialista en Gerencia de Mercadeo y estudiante de Maestría en Comunicación de Marca por la Universidad de Medellín. Directora de Mercadeo de Montoc Cosmetic Tools. Integrante @agenciadelperreito, plataforma de divulgación sobre la música urbana, donde se lidera la creación del Centro de Estudios sobre Reggaetón. Creadora de Contenido.

Verónica Giraldo-Tobón. Comunicadora Gráfica Publicitaria en formación, Facultad de Comunicación, Universidad de Medellín. Integrante del semillero de investigación Comunicación Gráfica Publicitaria, en la línea de Comunicación de Marca. Melómana. Copy de @agenciadelperreito, proyecto de divulgación sobre la cultura del reggaetón.