

- Latour, B. (2004). How to Talk About the Body? the Normative Dimension of Science Studies. *Body & Society*, 10(2-3), 205-229. <https://doi.org/10.1177/1357034X04042943>
- Mahmood, S (2006) Teoría feminista, agência e sujeito liberatório: algumas reflexões sobre o revivalismo islâmico no Egípto. *Etnográfica*, vol. 10.
- Marschoff, M. C. (2012). Los discursos de la enseñanza de las Prácticas Corporales. Danza. En *Actas del Encuentro Latinoamericano de Investigadores sobre Cuerpos y Corporalidades en las Culturas*. Bogotá: Investigaciones en Artes Escénicas y Performáticas.
- Marschoff, M. C. (2013). Lo culto, lo popular, lo masivo en la danza. En *Actas del III Encuentro Platense de Investigadores sobre Cuerpo en Artes Escénicas y Performáticas*. La Plata: Investigaciones en Artes Escénicas y Performáticas. Grupo de Estudio sobre Cuerpo, Universidad Nacional de La Plata.
- Merlos, L. B., & Sáez, M. (2016). Arte y ciudad: experiencias de danza en el espacio urbano. *ERAS. European Review of Artistic Studies*, 7(3), 65-93.
- Pereira, C. (2009). *La figure des corps performants au cirque contemporain*. Tesis de Maestría. Universidad de Montreal, Facultad de Arte y Ciencias, Departamento de Comunicación.
- Reed, S. (2012). La política y la poética de la danza. En S. Citro & P. Aschieri (Eds.), *Cuerpos en movimiento. Antropología de y desde las danzas*. Buenos Aires: Biblos.
- Rosengurt, C. (2016). Experiencia estética, conocimiento, emociones, y shoá. De Nelson Goodman a Jean-Marie Schaeffer. En V. Sánchez García, F. López, & D. Busdygan (Eds.), *Conocimiento, arte y valoración: perspectivas filosóficas actuales*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Sáez, M. L. (2011). Entre el disciplinamiento y la libertad. Las prácticas corporales artísticas y la paradoja de la subjetivación. Ponencia presentada en: *9º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias 13 al 17 de junio de 2011 La Plata, Argentina*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física.
- Sáez, M (2016) El cuerpo como punto de partida. Etnografía y extrañamiento corporal entre la danza y el circo. En: Arias, A. C. y López, M. (coord.) *Indisciplinas. Reflexiones sobre prácticas metodológicas en Ciencias Sociales*. La Plata: Club Hem Editores e Instituto de Investigaciones en Comunicación (IICOM-UNLP)
- Sáez, M. L. (2017). *Presencias, riesgos e intensidades. Un abordaje socio-antropológico sobre y desde el cuerpo en los procesos de formación de acróbatas y bailarines/as de danza contemporánea en la ciudad de La Plata*. Tesis Doctoral. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, orientación Antropología.
- Schaeffer, J-M. (2002) *¿Por qué la ficción?* España: Ediciones Lengua de trapo SL.

Abstract: The present work is an extract of my doctoral research on the processes of training and professionalization in performing arts in the city of La Plata addressed from an ethnographic perspective. On this occasion, the way in which, from the training spaces in circus acrobatics, a body and affective training takes place in which the experiences of adrenaline and amazement are intensified, sharpening the perception of risk and giving rise to a constitutive aesthetic, which we will call: Aesthetics of risk.

Keywords: Circus - body - aesthetic - risk - ethnography

Resumo: Este trabalho é parte da minha pesquisa etnográfica sobre os processos de formação e profissionalização em artes cênicas na cidade de La Plata. Nesta ocasião analisarei a maneira como, a partir dos espaços de formação em acrobacias circenses, ocorre uma formação corporal e afetiva em que se intensificam as experiências de adrenalina e assombro, refinando a percepção de risco e dando origem a uma estética constitutiva, que vamos chamar de “estética de risco”.

Palavras chave: Circo - corpo - estética - risco - etnografia

(*) **Mariana Lucía Sáez.** Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales, UNLP-CONICET. Escuela de Teatro de La Plata.

DemoSampler. El muestreo aplicado a la construcción de nuevas significaciones

Fecha de recepción: septiembre 2019

Fecha de aceptación: noviembre 2019

Versión final: enero 2020

Mariela Smith (*)

Resumen: *DemoSampler* es un sistema coherente de creencias y prácticas audiovisuales que tratan de organizar y explicar el desarrollo de un estilo propio a partir del *sampling* o muestreo de documentos audiovisuales. Esta colección, como muestra híbrida de videoarte interactiva y pieza de experimentación, es afín a los videos generados en la *demoscene*. Como artefacto digital se apoya en el *cyberpunk* para desarrollar un contexto de experimentación que, en pos de un acto creativo auténtico, intenta recrear la cosmovisión de su autora. Palabras clave: *demoscene*, interactivo, colección, videoarte, documental, producción musical, muestreo, versionado, resignificación.

Palabras clave: Interactivo – colección – videoarte – documental - producción musical – muestreo – versionado - resignificación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 111]

Introducción

Este tema surgió a partir de la producción de una *demo* documental interactiva, *Acceso Directo a Gustavo Lamas* (2008), e inquietudes personales por resolver el problema de la representación audiovisual en textos y soportes híbridos. Durante la elaboración de su trabajo final de grado, *DemoSampler: el muestreo y su aplicación en la construcción de nuevas significaciones* (2016), la autora despliega un marco teórico en el que basa su desarrollo de la estética del *sampling* y *remix* como lenguaje audiovisual.

Su proyecto, disponible en la página *Web* de la Universidad de Palermo, tiene como línea temática las nuevas tecnologías y pertenece a la categoría de creación y expresión; su finalidad fue diseñar y producir una muestra interactiva de autor con contenido de carácter documental. La autora explora el lenguaje de los nuevos medios, el muestreo de distintas expresiones artísticas y trabaja con diferentes medios para plasmar su cosmovisión. El texto realiza un aporte significativo a la disciplina en la manera en que asocia el método de *sampling* con el conjunto de técnicas audiovisuales de un modo innovador y contribuye a la construcción teórico-práctica en este campo. El proceso mismo de producción individual puede a su vez ser apropiado como dato en la producción de otro. Beneficia a quienes producen y consumen videodanza, teatro, animación, cine, espectáculos en vivo con proyecciones, instalaciones, representaciones con participación del público, escenarios interactivos e intervenciones. Su proyecto es de valor para el profesional que ya trabaja en la industria audiovisual y desea actualizar su conocimiento o familiarizarse con temas que no han sido parte de su actividad principal.

El *New Media Art* es una frase que se refiere a toda expresión artística que haya sido generada utilizando tecnologías digitales. La vanguardia del *new media* consiste en generar nuevas maneras de acceder a la información y manipularla. En la cultura informática actual los objetos multimedia están típicamente compuestos de fragmentos u otros elementos preexistentes.

El muestreo o *sampling* generalmente implica el copiado de material a partir de una grabación o registro preexistente. ¿Cómo se puede lograr que un producto compuesto de objetos preexistentes sea innovador?

Se sostiene que es posible aplicar el método de *sampling* en conjunto con técnicas audiovisuales para construir nuevos significados a partir de material preexistente. Este método se basa en el modo deconstructivo en que los ingenieros remezclan y aplican la tecnología para procesar las muestras de maneras inusuales y crear un lenguaje que se vale de fragmentos de formas. Todavía se utilizan las mismas técnicas inventadas por artistas vanguardistas de la década de 1920-1930, que se han incorporado como metáforas y a su vez se han convertido en los comandos del ordenador que nos permiten manipular datos digitales. La práctica básica de la música *hip-hop* de muestrear material preexistente en lugar de hacer grabaciones se ha convertido en la tendencia más frecuente en la producción de objetos *new media*; la utilización de bucles y repeticiones modulares es lo que define la cultura de los nuevos medios y el *remix* como discurso. La estética del *sampling* y el concepto de *remix* a su vez han sido apropiados para sintetizar

la tendencia al reciclado de material que se da en distintos medios. Se obtiene y utiliza en forma innovadora información mediática previamente acumulada al usar medios ya existentes como materia prima.

El arte está en la selección

Schloss establece que para poder muestrear debe haber algo para muestrear. (Schloss, 2014 p.79). Esta necesidad de material de muestreo llevó a los productores de *hip-hop* al proceso de adquirir grabaciones inusuales en discos de vinilo y ediciones agotadas o fuera de catálogo con la intención de muestrearlas, práctica conocida como *hurgar las bateas*. Esta frase evoca imágenes de un selector o colector devoto que dedica horas a revisar cajones repletos de discos de vinilo en disquerías y tiendas de artículos usados en busca de rarezas. El término *batea* también se refiere, en el ámbito hogareño, al lugar donde se almacenan los discos de vinilo, un ejemplo análogo a un archivero de donde se extraen las muestras digitales de audio. Se observa aquí una analogía entre un mueble o batea, de la cual se selecciona un disco para ponerlo en la bandeja giradiscos, apoyarle la púa y luego tomar las muestras y un ordenador con sus bases de datos que almacenan documentos para abrir en una aplicación.

Son las bateas las que sostienen el verdadero valor creativo de un productor y no las máquinas de muestreo digital o síntesis con las que se procesan las muestras; el arte está en la selección. La habilidad de encontrar material útil en lugares inesperados es una cualidad que revela cierta sensibilidad estética. La destreza del selector aquí se manifiesta en el grado de sofisticación o sensibilidad para saber reconocer qué cualidades sónicas combinarán con los demás componentes de su esquema musical. De la misma forma se valora la habilidad de identificar cuándo otro productor hace un uso distinto de una grabación que uno ya tiene en su colección; esto puede estimular al productor y motivarlo a explorar con nuevas estrategias y técnicas. (Schloss, 2014, p. 84).

Schloss usa la palabra estética para referirse a ideas abstractas de belleza. Para un productor de *hip-hop* basado en muestras las preocupaciones estéticas se manifiestan en cuatro niveles: la estructura subyacente del ritmo *hip-hop*, las características internas de las muestras individuales, las nuevas relaciones que estas muestras establecen una vez yuxtapuestas y las suposiciones compartidas e indicios contextuales que tiñen cada selección con significado. Estas categorías se relacionan entre sí de una manera dinámica. (Schloss, 2014, p. 136).

Por lo general el productor que se dedica con esmero a *hurgar las bateas* rastrea material musical específico disponible solo en vinilo. La cualidad destacada del sonido de un vinilo se expresa en particular por su efecto orgánico, que se genera parcialmente debido a las asperezas del vinilo, las fallas en la superficie del material o el roce de la reproducción mecánica que posibilitan la aparición de chasquidos y explosiones que agregan ruidos al sonido. Más allá de lo estético, los productores valoran los discos de vinilo y la bandeja giradiscos por su practicidad para muestrear *breaks*: el simple acto de apoyar la púa en cualquier punto de la pista permite hacer un corte directo a otra parte, como si se editase el sonido en tiempo real. Los *deejays* de *hip-hop* prefieren vinilo por sobre otros medios de reproducción porque

la mayoría de las técnicas esenciales que utilizan, como por ejemplo el *scratching*, requieren un alto nivel de precisión que solo puede ser alcanzado con los discos de vinilo y una bandeja giradiscos.

“Tanto el *scratching* como el muestreo digital que lo reemplazó se basaron en la yuxtaposición de sonidos elegidos primariamente por su valor textural y rítmico [...] esto puede considerarse como una revolución del paisaje sonoro por sobre la canción.” (Veal, 2007, p. 245).

Definiciones y conceptos. ¿Qué es *sampling*?

El *sampler* es la herramienta que permite grabar, almacenar y posteriormente reproducir todas las características de los sonidos. El proceso de recolectar sonidos, grabarlos y procesarlos se llama síntesis de sonido. Otro uso popular de la palabra *sampler* se refiere a la colección grabada de material de más de una fuente.

Navas (2012), que afirma que muestrear y grabar son sinónimos; aclara que el propósito de una muestra o un *sample* es servir de registro o captura de un instante para poder reproducirlo o revivirlo en otro momento. Navas establece un paralelismo entre la toma de muestras de la realidad a través de cámaras fotográficas y de grabadoras; presenta el *sample* como recorte (fragmento o parte aislada de un objeto como resultado de cortarlo con arte) y como muestra (parte o porción extraída de un conjunto por métodos que permiten considerarla como representativa de él). En la cultura musical se designa bajo el nombre de *sample* al fragmento de sonido o frase musical que se extrae de grabaciones anteriores y se encaja en la grabación de una nueva canción, composición musical o grabación sonora. Los términos *muestreo musical* y *sampling* son sinónimos; se refieren a la acción de insertar o grabar un *sample*, que puede utilizarse crudo o modificarse por medio de un proceso de síntesis o efectos. También se puede considerar al *sample* como frase (sección breve, con sentido propio, de una composición) y al *muestreo* o *sampling* como mezcla (secuencia).

Surgimiento del *dub*, versionado y *remix*

El estilo de producción de la música jamaicana ha contribuido a la transformación del sonido y la estructura de la música pop a nivel mundial. Eduardo Navas (2012) considera que las raíces del *remix* (o remezcla) moderno tienen sus orígenes en el *dub* y la cultura *dancehall* jamaicana entre fines de 1960 y principios de 1970. (Eduardo Navas, 2012, p. 43). El *versionado* fue la primera forma de *remix*; el *remix* actual comenzó a desarrollarse a mediados de 1970 en la ciudad de Nueva York.

La evolución de la cultura musical de Jamaica se basa en los *riddims* y deriva en un especial énfasis en los *sound systems* y la producción en estudio por sobre las bandas en vivo. El surgimiento del *dub* se dio a partir de la grabación de elaboradas remezclas originales a cargo de ingenieros como King Tubby, Lee Scratch Perry o Scientist, quienes procesaron el sonido con atenuadores, efectos de reverberación y *delay*. Errol Thompson amplió sobre este modo de operar y desarrolló como impronta la incorporación de efectos de sonidos especiales —como por ejemplo hacer sonar la campanilla de una puerta o el sonido de un avión despegando— a sus producciones. (Veal, 2007, p. 57).

En el documental *Dub Echoes: A Definitive Documentary of Dub Music from its Jamaican Roots to Electronic Music Worldwide* (2009) el escocés Kode 9, músico electrónico y *deejay*, explica que el proceso básico de crear un *dub* o *riddim* a partir de un instrumental de *reggae* se llama *versionar*; esto implica tomar pequeños recortes de la pista original —dicho de otro modo, tomar *samples* de la pista original— y transformarlos en algo nuevo *efecteándolos* o *afectándolos* por medio de efectos. En Jamaica la versión se considera un tributo a la obra original.

El *riddim* es una pista de acompañamiento independiente típicamente basada en una frase que se repite u *ostinato*, que incluye instrumentación melódica y percusión. En ocasiones un mismo fraseo puede ser re-editado con diferentes *riddims* o acompañamientos instrumentales. (Manuel & Marshall, 2006, p. 447). Al *riddim* crudo —patrón rítmico dominante original de la pista instrumental de una canción— también se lo conoce en la jerga como *groove*. “Un *groove* es el trabajo de un solo individuo, el productor, que yuxtapone grabaciones de otros músicos de géneros varios y que no está trabajando en tiempo real.” (Schloss, 2014, p. 140). Parte de la tarea del productor es empalmar estos fragmentos en una secuencia rítmica más larga que se perciba como un todo consistente; es posible hacer que un sonido suene fresco y original con solo cambiar la estructura de un ritmo.

Eduardo Navas (2007), que establece una de las primeras teorías del *remix*, lo define como la actividad de tomar muestras de materiales pre-existentes para combinarlos en nuevas formas de acuerdo al gusto personal. En la cultura musical, el anglicismo *remix* se refiere a la versión alternativa de una canción, una versión que varía o amplía la versión original; aunque pueden existir excepciones, esto generalmente implica que el *aura* —o carácter distintivo— de la canción original será dominante en la versión *remix*.

El productor generalmente descontextualiza los *samples* y resta o suma elementos a la mezcla, intentando que la mayoría de las pistas originales sigan siendo reconocibles. Un ejemplo de esto es el disco *No Protection* (1994) —del productor de música *dub* e ingeniero de sonido Mad Professor— que es un *remix* del disco *Protection* (1994), de la banda Massive Attack. Ambos discos, tanto el original como el *remix*, se consideran obras en sí mismas; sin embargo, para su validación el disco de *remixes* depende por completo de la producción original de Massive Attack. (Navas, 2012, p. 66).

Recursos sonoros

En su análisis de la transformación de la música popular en Europa y en los EEUU después de la Segunda Guerra Mundial, Veal (2007) reconoce que los creadores del *dub* en Jamaica no fueron los únicos músicos responsables de dicha transformación. Durante la década de 1970, por ejemplo, compositores como John Cage, Karlheinz Stockhausen y Steve Reich eventualmente influenciaron a una generación de grupos experimentales a nivel mundial que fusionaron ritmos populares con componentes a base de cinta magnética y generados electrónicamente. Brian Eno es otro pionero igualmente

importante para la ambientación de paisajes sonoros en la música popular; a través de experimentos con texturas atmosféricas, se abrió camino gradualmente desde el rock experimental *underground* —por medio de su trabajo con grupos como Roxy Music y Talking Heads— hacia el pop establecido como corriente principal con su trabajo de producción para bandas como U2. La obra de Eno eventualmente influenciaría a una generación de jóvenes compositores electrónicos, contribuyendo a la consolidación de la música *ambient* como género. Músicos como Miles Davis o John Coltrane depuraron el paisaje armónico del jazz a través de sus experimentos modales con el fin de facilitar un nuevo tipo de improvisación cromática. (Eno, p. 3).

Los productores de música disco y *house* extendían las pistas por medio de la remezcla y la construcción de bucles de cinta magnética. En Nueva York los músicos *hip-hop* procedían de este mismo modo para producir sus *breakbeats*, extractos de ritmos cuya duración se estiraba por medio de la técnica de *scratch* con bandeja giradiscos, práctica que luego utilizaría el secuenciado digital y muestreo. Prácticamente toda la música *hip-hop* se basa en un formato cíclico. Esta forma deriva de la postura que adquirieron los primeros *deejays* de *hip-hop* que usaron la bandeja giradiscos para repetir *breaks* de batería extraídas de discos de *soul* y *funk*. “Independientemente de la técnica usada para realizarla, el ideal del productor es crear una figura repetible que pueda ser alterada por medio de la adición o sustracción de componentes varios en diferentes momentos.” (Schloss, 2014, p. 136). Schloss (2014) introduce cuatro términos que frecuentemente pueden presentarse en conversaciones entre selectores con orientación hacia la producción: *tarascada*, *voltereta*, *rebanado* y *bucle*. El término *tarascada* se usa en el terreno del *hip-hop* y se refiere con desprecio a la apropiación de material intelectual de otros artistas *hip-hop*. En términos generales, esto no se aplica a la apropiación de material que esté fuera de la comunidad *hip-hop*. Se reconocen tres excepciones a la regla conocida como *tarascada*: si se voltea una muestra, si específicamente se tiene la intención de parodiar o si la *tarascada* es sin intención. Por *voltereta* se entiende cualquier alteración creativa y sustancial de la esencia de un material. Se puede voltear la letra de una canción si se utiliza una mera frase con algún tipo de sentido irónico. La idea es que uno le está agregando valor a través de la creatividad de sus alteraciones. El *rebanado*, como su nombre lo indica, es la alteración de una frase muestreada al dividirla en segmentos más pequeños y reconfigurarlos en un orden diferente. En cambio, el término *bucle* se refiere al muestreo de una frase más larga, de uno o más compases, y su repetición con poca o ninguna alteración.

Schloss sostiene que desde el punto de vista de los puristas, la ética es una de las herramientas más importantes para preservar la esencia del *hip-hop*, incluso al nivel en que los productores que buscan mayor pureza musical crean nuevas reglas para sí mismos. El argumento que los une es la sensación de que las reglas pueden definir la esencia del *hip-hop*. La norma más fundamental que representa al *hip-hop* es ser original. (Schloss, 2014, p.109).

La composición musical en general implica la existencia de un compositor que crea música y ritmos originales. Sin embargo, en su escrito *The Death of the Author* el escritor, ensayista y semiólogo francés Roland Barthes (1967) critica la noción de un autor capaz de crear una obra puramente nueva. Leonard Bernstein (s.f.), compositor, pianista y director de orquesta estadounidense, reconoció que todas las personas son influenciadas por otras; señaló que mientras la originalidad absoluta es imposible, el estilo individual no lo es.

Según Schloss (2014), el empleo del bucle como recurso le otorga a la composición original un peso compositivo que excede el significado de la pieza original. Después de un par de repeticiones es posible apreciar ciertas partes y componentes que pueden pasarse por alto si se la escucha una sola vez. Aunque el bucle no cambia el sonido de la música (no cambia su ritmo, ni su melodía, ni su timbre, ni la armonía) sí afecta por completo la sensibilidad con la cual se interpreta el sonido.

El bucle es una forma ideal para significar. Permite a los productores usar la música de otros para transmitir sus propias ideas compositivas. [...] El bucle muestreado en particular es un método musical que se vale de la repetición como diferenciador artístico; la creatividad del productor yace en su habilidad de controlar la repetición misma. (Schloss, 2014, p. 138).

El rebanado puede usarse para crear estructuras rítmicas nuevas pensadas para un tiempo distinto del ritmo original de las mismas. Cuando un productor compone una estructura rítmica debe estar alerta a las variaciones de todos sus elementos; dentro de la muestra musical coexisten muchos sonidos que pueden sonar a la vez. El oído debe entrenarse para escuchar todos los detalles porque siempre hay un montón de capas diferentes y es necesario poder aislar e identificarlas. Por ejemplo, al seleccionar un acorde de un teclado es necesario prestar especial atención a que no haya ningún otro instrumento sonando al mismo tiempo que pueda interferir y producir algún tipo de disonancia al reproducir la muestra. Veal (2007) menciona que los sonidos y las técnicas clásicas de la música *dub* han sido absorbidos estilísticamente por varios géneros de música popular electrónica global como el *hip-hop*, *techno*, *house*, *jungle*, *ambient* y *trip-hop*. (Veal, 2007, p. 13).

La contribución más significativa del *hip-hop*, por otro lado, ha sido la estética del *breakbeat*, que se formalizó con el advenimiento del muestreo digital. [Tanto el *dub* como el *hip-hop*] [...] son estrategias compositivas deconstructivas que han sensibilizado al oyente a las microestéticas de producción. (Veal, 2007, p. 247).

El trabajo del *deejay* y conceptualista Paul D. Miller, también conocido como DJ Spooky, refleja cómo el *dub* se ha entrecruzado eficazmente con corrientes más tradicionales de música electrónica y experimental; también demuestra cómo la música ha interactuado con otras dimensiones teóricas de música experimental, generando nuevos modelos que han influenciado su práctica. La música que combina ritmos bailables, usualmente derivada del *dub* y del *hip-hop* desacelerado con puras texturas electrónicas y tratamiento ambiental depende fuertemente del muestreo digital y parece parcialmente inspirada por música concreta y otros trabajos modernistas de

grabaciones de cintas magnéticas, tales como los de Cage y Stockhausen. Parte del trabajo de DJ Spooky está construido por sonido encontrado para producir paisajes sonoros puros, inclusive al punto de estar expandido para incluir la músicaailable como fuente, lo que le da un tratamiento denso que evoca el aluvión de información de la era cibernética; estos aspectos ambientales generan imágenes mentales que acompañan la pista o banda sonora. El disco *Songs of a Dead Dreamer* (1996) de DJ Spooky refleja la influencia del *dub* intervenida por sonidos abstractos enfocados en la experimentación y en la tradición de los ritmos orientados al baile. (p. 249).

Experimentación sónica y *dream pop*

“Para nuestros últimos discos las máquinas de ritmos que usamos eran *samplers*,” afirma Guthrie; “los sonidos que usamos provenían de una variedad de fuentes y sonaban más como —lo que luego se conocería como— *hip-hop* que como electrónica.” (Guthrie, 2016).

Los *samplers* pueden usarse puramente como instrumentos para reproducir sonidos. Se los puede cargar de conjuntos de muestras preseleccionadas por lo que pueden usarse para producir los sonidos de una gran variedad de instrumentos.

Schloss (2014) afirma que las estrategias de muestreo le permiten al productor un espacio considerable para “el control y manipulación creativos, manteniendo al mismo tiempo la mayoría de las características de la grabación original.” (Schloss, 2014, p. 138).

Algunas bandas que se desarrollaron durante fines de la década de los 80 y comienzos de los 90 sonaban dispares pero comparten ciertas similitudes sónicas, particularmente la utilización de sonidos de guitarra procesados digitalmente y un énfasis en la producción en estudio. Cocteau Twins, The Jesus and Mary Chain y My Bloody Valentine fueron fundamentales como influencia sobre bandas como Lush, Ride, y Slowdive, quienes conformaron la alineación *dream pop* propiamente dicha. Cocteau Twins en particular fijaron la plantilla para el sonido de guitarra multicapas —composición construida a partir de componentes propios fragmentados— que luego caracterizaría al *dream pop*. Esto en principio se debe al guitarrista y miembro fundador Robin Guthrie, quien desarrolló y perfeccionó un sonido de guitarra cargado de efectos y altamente texturizado. Guthrie se valía de bancos de sonidos de guitarra comprimidos, con *delay* y con *phase*.

Wiseman-Trowse sostiene: Hay un paralelismo con la fascinación que tiene el *hip-hop* por repetir un ritmo de *break* sin parar o el fetichismo del tecno con la cantidad de golpes por minuto, cuando el punto focal sónico desaparece y se vuelve la canción misma. El *riff* se torna pronunciado e intencional. (Wiseman-Trowse, 2008, p.151). La repetición enfatiza las características tonales y de texturas en sus vocales a expensas de la estructura convencional de la canción. Estas características sónicas son de igual o mayor importancia que las letras para el oyente. Las vocales no son lo único desplazado; también lo es la idea de una voz individual discernible dentro de la amalgama de sonido.

Wiseman-Trowse describe cómo las guitarras de Guthrie zumban, brillan y repican sobre las estructuras de la

base del bajo de Simon Raymond y generan un efecto tipo *pared de sonido* —término popularizado por el productor Phil Spector— que desplaza las vocales de Elizabeth Fraser. Fraser misma utilizó un amplio rango vocal con letras creadas a partir de la técnica fonética *cut-up*, balbuceo y lenguajes imaginarios volviéndose casi indescifrable. Un ejemplo típico es *Persephone* del álbum *Treasure* de 1984. Mientras las letras pueden ser palabras fácilmente comprensibles, si la intención no es clara, el desempeño vocal se abstrae significativamente a favor de la textura sónica por sobre el sentido de la frase. Se relaciona esta neutralización del sentido de la frase con el concepto de palabra-emanación tratado en *La audiovisión*. (Chion, 1998, pp. 69-88).

David Toop (1995) describe el efecto del sonido de *Cocteau Twins* como ‘inmersión’, una inmersión sonora que expresa un anhelo por flotar libre en un mundo líquido con tiempo no-lineal, percepciones intensificadas y una infinidad de sutiles comunicaciones en lugar del mundo cotidiano de tiempo dividido, sus construcciones en bloque, lenguaje secuencial y cosificación. (David Toop, 1995, p. 273).

Wiseman-Trowse explica que el *dream pop* intenta abrumar al oyente con un fino rango de cualidades sónicas, para anular la escucha tradicional y posicionarla fuera del texto musical. Aún en las grabaciones de música más abstracta, estas bandas pop utilizan estructuras firmemente conectadas a la esfera simbólica, al orden y la composición, mientras se dejan llevar por las propias cualidades sónicas de la música misma. (Wiseman-Trowse, 2008, p. 152).

A su vez, el arte y los videos de estos discos reflejan la misma minuciosidad en el tratamiento de la imagen. El sello discográfico europeo 4AD es reconocido por su compromiso con la música como arte, compromiso que se refleja en el detalle de las piezas realizadas para las tapas de sus discos. Un buen ejemplo para destacar es el disco de Cocteau Twins *Sunburst And Snowblind* EP (1983), cuya tapa es un collage hecho con una flor, fragmentos de vidrios, ramitas y agua; en forma similar, el reverso muestra una imagen de agua que ondea sobre una superficie texturada metálica. Ambas fotografías utilizan el borronero y la exposición procesada para crear una sensación de desorientación y falta de foco.

La experimentación sónica del *dream pop*, con sus guitarras procesadas digitalmente en multicapas y sus texturas de sonido que prevalecían sobre las voces, constituye un antecedente tangible de la aplicación del muestreo al proceso creativo para la construcción de nuevas significaciones; es especialmente valioso, además, porque evidencia el mismo interés y atención por la imagen que por el sonido, como puede verse en el arte de tapa y en los videos de presentación de los temas de los grupos que conformaron este movimiento.

El muestreo aplicado a la construcción audiovisual

Snoman (2004) considera que el *sampler* es una de las herramientas musicales que más posibilidades creativas brinda. Si se usa con pensamiento creativo, la grabación de una pelota de *ping pong* lanzada contra una puerta puede convertirse en el sonido de un tambor de batería; al golpear un diario enrollado contra una pared se puede

conseguir un bombo para música *house*, y el silbido del aire comprimido de una lata de rociador puede producir un muy buen efecto de *hi-hat*. (Snoman, 2004, p. 76).

El deleite estético que le causa a un productor encontrar un buen sonido para extraer una muestra es una experiencia comparable a la de un *sommelier* de vinos que cata una cepa añeja. Los productores están dispuestos a hacer grandes esfuerzos para encontrar sonidos específicos; este proceso normalmente incluye el uso de filtros tonales para aislar la muestra de sonidos no deseados. Una de las tareas del productor es encontrar sonidos de batería con un timbre aceptable y organizarlos en una estructura para generar un ritmo nuevo con timbre consistente. Para armar una base típica de *hip-hop* se puede usar una muestra de un tambor de un disco de rock de la década de 1970, una muestra de un *hi-hat* de un disco de jazz de la década de 1950 y un bombo de una máquina de ritmos de la década de 1980. La habilidad de amalgamar sonidos es el signo característico de un buen productor, en especial si sabe hacer que sus yuxtaposiciones suenen naturales. “Para que una audiencia reconozca el significado aparente de una canción, debe estar familiarizado con la grabación original.” (Schloss, 2014, p. 146).

Las preguntas ¿Esto me gusta? y ¿Esto me suena bien? son subjetivas y han sido condicionadas por toda una vida de escuchar música en varios contextos sociales. El uso del muestreo en sí mismo está en gran parte basado en el significado que tiene el vinilo para los productores. Aunque la apreciación estética general o *vibra* de una muestra específica es de gran importancia para un productor, el contexto específico cultural de donde emergió no lo es. Esto significa que al productor no le importa de dónde proviene el sonido; lo importante es su hallazgo y potencial.

Schloss (2014) explica que “la complejidad de la distinción entre sonido y significado” se vuelve evidente cuando las muestras de grabaciones son extraídas de fuentes que son vistas como de poco valor personal en su forma original. (Schloss, 2014, p. 147).

Metraje encontrado y método *cut-up*: original vs originalidad

El arte encontrado implica la utilización de un objeto cuyo potencial artístico fue descubierto o encontrado por el artista o músico. En esta técnica de redefinir un objeto se encuentra el principio básico del *sampling*. El *metraje encontrado* constituye otro caso específico que resulta de la actividad de hurgar las bateas. En esta técnica de redefinir un objeto reside el principio básico del muestreo audiovisual. La utilización del metraje encontrado como método cinematográfico puede rastrear-se hasta el año 1903, en el que Edwin S. Porter, para componer su film *The Life of an American Fireman*, combinó material documental de un incendio verdadero con actuaciones en interiores. (Reisz, 1989, p. 18). Cincuenta años después, el director Edward D. Wood Jr. también recurre al metraje encontrado para construir las secuencias de *Glen or Glenda* (1953).

El método *cut-up* o de recorte es una técnica basada en los primeros experimentos surrealistas que, a su vez, tuvieron su origen mucho tiempo antes, literalmente en las técnicas de cortar y pegar que empleaban los

montajistas para editar. Se recurre a las leyes del azar como fase intermedia del proceso creativo, y permite que estas definan la selección y luego se ajusta cuidadosamente esta configuración natural —que en realidad no lo es. Los surrealistas utilizaban esta técnica para extraer contenidos del inconsciente. Por lo general, esta técnica se utiliza en combinación con los métodos de procedimiento del taller de la Oulipo. La naturaleza aleatoria en la que se basa la generación de textos mediante el método de *cut-up* combinada con la posibilidad de incorporar textos escritos por otros, minimiza el rol tradicional del escritor como creador original de una secuencia de palabras y exalta la importancia de su sensibilidad como editor. En este sentido, el método *cut-up* se considera análogo al del collage en las artes visuales. William S. Burroughs (1963) explica que las palabras, a través de años de repetición, pierden tanto su vitalidad como su significado; uno debe cortar las palabras y ver cómo caen. A menudo los *cut-ups* o recortes llegan como mensajes cifrados con un significado especial para el que los corta. Además de la escritura, el método *cut-up* puede ser aplicado en distintos campos. (William S. Burroughs, 1963, p. 90).

Composición secuencial: paralelismo entre el film, la música y la coreografía

“Apenas reflexionamos, razonamos y formulamos conceptos, lo inconsciente primario se pierde, y surge un pensamiento. [...] El hombre es un ser pensante, pero sus grandes obras las realiza cuando no calcula ni piensa.” (Herrigel, 1991, p. 11).

La escritura automática es un proceso por el cual un autor escribe sin intención deliberada, controlado por las influencias del inconsciente o de lo sobrenatural. El aspecto más importante de este método reside en que el autor se libere de los condicionamientos de la razón y permita que lo que tenga que exteriorizar fluya. En este sentido, se puede establecer un paralelismo entre este concepto de escritura automática que propone el surrealismo y la noción de improvisación libre que introdujo el *free jazz* —estilo de improvisación en el que no hay reglas compositivas que restrinjan al músico. Cabe mencionar como ejemplo la exploración musical de Sun Ra, compositor de jazz, líder de banda, músico, poeta y filósofo.

En su libro *Listen, Compose, Perform*, Winters (1995) compara la composición musical con la escritura. Winters señala que tanto el escritor como el compositor organizan y arreglan sus ideas en el tiempo y que existe el tiempo libre, un estilo musical que se compone como si se estuviese hablando. En la composición musical en tiempo libre no hay pulso constante, las líneas divisorias de los compases no ocurren a intervalos regulares; sin embargo, para que la música respire se le debe dar forma organizándola en frases. Aunque la duración exacta de estas frases no es un factor importante, los sonidos deben agruparse para que cobren sentido. (Winters, p. 4).

De igual manera, la coreografía es el arte de la danza, de componer bailes, y representa en el papel un baile por medio de signos como se representa un canto en una partitura por medio de notas. Según Karen Pearlman (2009), la coreografía es el arte de manejar el movimiento mediante el fraseo de su tiempo, espacio y energía

para componer formas y estructuras. Pearlman afirma que el montaje constituye una forma de coreografía porque el montajista maneja el arreglo de imágenes en movimiento y sonidos para dar forma a los ritmos de un film. (Pearlman, p. 23).

Similarmente, la francesa Germaine Dulac, estudiosa de la estética cinematográfica en la década 1920-1930, explicaba que, del mismo modo que un músico trabaja el ritmo y las sonoridades de una frase musical, el cineasta se dedica a trabajar el ritmo de las imágenes y su sonoridad. Afirmaba que de un movimiento visual rítmico podía surgir una emoción análoga a la suscitada por los sonidos. (Dulac, 2003, p. 211).

Las muestras pueden considerarse como objetos encontrados, ya que su potencial fue descubierto o encontrado. Esto también se cumple para el *scrapbooker* o el montajista, que deben tomar todo tipo de decisiones en el momento de determinar los recortes; seleccionan con el fin de relatar. A través del muestreo la frase abandona su contexto original para transformarse en la pieza central de una nueva versión.

El sampler como muestra y pieza de experimentación

Un *documento* es cualquier pieza formal que registra, provee información o ilustra acerca de algún hecho; es el testimonio de una actividad. El término *documental* significa aquello que se funda en documentos, o se refiere a ellos. La realidad no es lo que está allá afuera sino más bien lo que se sabe, entiende y comparte acerca de lo que está allá afuera. Los documentales son importantes medios de comunicación modeladores de la realidad; reflejan la cultura y a su vez la afectan. (Aufderheide, 2007, pp. 2-3).

Un *scrapbook* es un libro de recortes; estos recortes resultan de cortar con arte todo tipo de objetos encontrados —fotos, talones de entrada a recitales o eventos, flores prensadas, menús, volantes, folletos, citas, tarjetas postales y *souvenirs*, entre otros— que sirven para recordar lugares, eventos, o personas a las que están vinculados. El *scrapbook* es un soporte sobre el cual uno despliega sus pensamientos. El *scrapbooking* consiste en el empleo de una multitud de procesos creativos —recorte o rasgado, rayado, collage, estampado, troquelado y repujado, entre otros— para crear una composición que documenta memorias y recuerdos. Un *scrapbook* digital puede contener anotaciones de diario grabadas en vez de escritas, films y fragmentos musicales o animaciones, o lo que a uno se le ocurra.

En el caso del bordado, la palabra *sampler* deriva del latín *exemplum*, que significa un ejemplo a seguir, un patrón o modelo. Algunos incluyen una gran variedad de puntadas. Se confeccionaban en largas tiras de lino y no pretendían ser decorativos sino más bien actuar como una referencia para el bordador; se guardaban enrollados en un cajón para poder ser consultados cuando fuese necesario. Hoy en día se consideran de gran valor; demuestran la destreza, diligencia y paciencia de quienes los bordaron. (Greenoff, 2006, p. 6).

El *sampler* como pieza de experimentación es un modelo con carácter de muestra, un ejemplar del ejercicio de distintas técnicas de ensamblado; es una selección representativa que documenta. La combinación homogénea de este concepto con el de un *scrapbook* propone

un formato que se basa en la narrativa experimental. El arte de *scrapbooking* se asocia al cine experimental en lo referido al espíritu de indagación sobre las posibilidades expresivas del medio.

Durante la década de 1920, los cineastas alemanes, franceses y daneses comenzaron a manifestar una actitud más personal hacia el film por medio de la experimentación. Algunos de estos experimentos implicaron la exploración de la superficie del medio fílmico —desarrollando varias técnicas, directamente rayando o pintando cada fotograma de la secuencia animada independientemente— y la animación por medio de recortes u objetos encontrados fotografiados, cuadro por cuadro. Según Aufderheide (2007), otra convención dentro del género documental es el experimento artístico como estilo formal; los cineastas se ven a sí mismos como artistas que inventan, reinventan y desaffan, son creadores que manejan la forma en vez de narradores que utilizan el film como medio.

El experimento artístico —valiéndose de la narrativa experimental para evitar deliberadamente cualquier convención formal— provee otra manera de entender aquello que uno está acostumbrado a esperar. Ha logrado expandir enormemente el repertorio de recursos formales del cineasta documentalista.

Lo post-digital, el cyberpunk y el software como avant-garde

Se propone como postura artística la noción de *post-digital* desarrollada por Cascone (2000) en su artículo *The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music*. El término *post-digital* designa un género emergente que proclama que el período revolucionario de la era de la información digital ha terminado; afirma que el medio ya no es el mensaje: las herramientas específicas constituyen ahora el mensaje. El modo en que los compositores post-digitales utilizan ahora las herramientas de procesamiento de señales digitales (*DSP* o *Digital Signal Processor*) afecta tanto la forma como el contenido de la música electrónica contemporánea *no académica*.

La estética post-digital se desarrolló en parte como resultado de las fallas que se van descubriendo en las tecnologías digitales. Las fallas se han convertido en la estética predominante, como recordatorio de que el control que existe sobre estas tecnologías es una ilusión, y que las herramientas digitales son tan perfectas como los humanos que las construyen. Las nuevas técnicas post-digitales suelen ser descubiertas por accidente, por fallas encontradas en el proceso de desarrollar una técnica o por mera experimentación. (Cascone, 2000, pp. 12-18).

Según Kockelkoren (2003), para que haya *technoesis*—la creación de significado a través de interacciones posibilitadas (o activadas) tecnológicamente— se necesita algo más que un contacto de consumo. La exploración lúdica demarca las limitaciones. El ensayo y error depende, en parte, de la abundancia de medios existentes, accesibles y manipulables, inclusive el relacionado con el proceso de producción individual. (Turner-Rahman, 2013, p.155). Borzyskowski (2000) define como *cyberpunk*, una actitud que admite lo nuevo, que manifiesta una voluntad de experimentar y está dispuesta a probar lo que

aún no se ha probado. El *cyberpunk* como estilo puede aplicarse a cualquier actividad y es innovación en todos los niveles porque discurre por medio de una línea de pensamiento diagonal que está dispuesta a romper con las normas establecidas en pos de un acto creativo auténtico. Aclara que el *cyberpunk* consiste en el absoluto control del flujo de información y la destreza para dar forma, manipular y procesar los datos.

La *demoscene* es el ámbito de la subcultura *cyber* que se dedica a hacer y difundir *demos* o *intros* como pasatiempo creativo, son su sello característico y el medio de auto-expresión y auto-actualización de los individuos involucrados. Las destrezas compositivas que estas obras enfatizan son la programación, el arte y la música. Presentan una combinación de características que las distinguen lo suficiente de otros géneros cinético audiovisuales como para ser reconocidas como un artefacto cultural específico.

Según Digitale Kultur e.V. (s.f.) es una versión demostrativa de un programa informático ejecutable que produce gráficos atractivos y música en tiempo real generados por un ordenador. La frase *tiempo real* indica que no es necesario esperar para ver los resultados, se ejecuta mientras uno la mira. Un videojuego se considera en tiempo real porque permite controlar los movimientos y las acciones con una respuesta inmediata. Una película no puede ser considerada en tiempo real porque el trabajo se ha grabado previamente y lo que uno ve es simplemente una reproducción.

Turner-Rahman (2013), explica que estas prácticas son derivadas de otras subculturas que desde hace tiempo se han centrado en la tecnología. Esta conexión con su contexto histórico —que incluye la cultura *hacker* y la informática académica— explica la autoría del arte *new media* como resultado de una exploración lúdica y de un compromiso inquebrantable con las innumerables opciones que proveen las herramientas digitales y el entorno colaborativo. “La noción de que la información se puede compartir o de que a uno se lo juzga por sus destrezas son principios clave del código de un *hacker*.” (Turner-Rahman, 2013, p. 159).

El aporte de la *demoscene* es pertinente a este proyecto porque evidencia la *simultaneidad del medio filmico con las tecnologías informáticas como medio de auto-expresión*. Las *demos* contemporáneas generalmente no utilizan una narrativa tradicional sino una forma única propia que documenta y exhibe las habilidades de sus creadores y al mismo tiempo hace referencia a visualizaciones científicas, la cinemática del videojuego y cortos audiovisuales. Como expresiones de programación y de maña artística constituyen un hermoso registro de experiencias. (Turner-Rahman, 2013, p. 159).

Cosmovisión, idea matriz vinculante o concepto bisagra

El primer paso para poder apreciar el significado de un artefacto digital en un contexto de experimentación consiste en tratar de reconstruir la cosmovisión de su autora. Parte de esa cosmovisión es su noción de autor como alguien que crea y emite una opinión basada en un estilo personal que se nutre y desarrolla a partir de lo que existe; todo invento surge a partir de lo que existe y puede considerarse una reacción o efecto a lo que ya hay, lo que hace falta o todavía no existe.

No solo la tecnología impone restricciones a las elecciones creativas; también lo hacen los gustos, las modas, las tendencias dominantes y las normas estilísticas. (Bordwell & Thompson, 2013, p.309). Lo onírico como discurso subjetivo y la narrativa experimental permiten explorar las distintas posibilidades de sonorización de una escena que no serían viables en otro tipo de relato. El surrealismo como práctica de generar representaciones fantásticas o congruentes en el arte o la literatura por medio de yuxtaposiciones y combinaciones artificiales, y los principios e ideales en los que se basa dicha práctica resultan muy afines con el método del muestreo tal y como se lo aplica en las obras analizadas a continuación. A su vez, el montaje cinematográfico utilizado debe interpretarse como una reproducción de una manera de ver.

Obras de la autora proyectadas en la comisión de cine documental y nuevas narrativas

Acceso directo a Gustavo Lamas (2008) es la primera aplicación multimedia profesional dedicada a un referente de la música electrónica en Argentina. Es una *demo* interactiva que documenta la trayectoria del músico electrónico, DJ y productor de la escena *underground* porteña, Gustavo Lamas. Su objetivo es transmitir la solidez y rigurosidad musical del artista; no solo cuenta con material periodístico (notas gráficas, televisivas, *Internet*) sino también promocional (videoclips, volantes), testimonial (programas de eventos, fotos de actuaciones en vivo) y críticas de los discos. El material utilizado fue provisto por Gustavo Lamas y la autora tomó una serie de fotografías con las que desarrolló un concepto y una estética particular basándose en la interpretación del material relevado que se extiende al diseño de *packaging* del proyecto. Todos los contenidos, ya sea recibidos o generados, llevaron un extenso trabajo de digitalización, procesado y edición. Se diseñaron metáforas y sistemas teniendo en cuenta la interacción del usuario con los contenidos, y se buscó que tanto la visualización como la experiencia en sí fueran lo más entretenidas posible. La metáfora utilizada —un cajón lleno de papeles o una pila de discos en los que uno selecciona los contenidos de interés entre aquellos disponibles y luego los observa en detalle— remite al concepto de *hurgar las bateas*, mencionado en *DemoSampler* (2016). Algunos de los guiones están escritos en lenguaje *lingo* avanzado por lo que fue necesario consultar con especialistas en el tema; se presentó como co-expositor en la comisión de debate y reflexión Federico Sassali, co-fundador de CyberAdmin.

Al comenzar la aplicación el sonido es diegético y de lógica interna; está directamente vinculado a la imagen y pertenece al universo sonoro de Gustavo Lamas. La música que suena en una pantalla y continúa en otra escena se convierte en extradiegética porque su fuente dejó de estar activa en el cuadro. El sonido cumple un rol muy importante a lo largo de esta aplicación, pues advierte la posibilidad de interactuar y de qué forma se puede hacerlo. Se diseñó un sistema sonoro especial para cada tipo de interacción y se creó una librería de sonidos que representa a Gustavo Lamas. En esta aplicación se utilizan otros lenguajes audiovisuales basándose en el concepto de

meta-imagen. El usuario puede acceder al escritorio del ordenador de Gustavo Lamas y dentro de este abrir una ventana para reproducir una video-entrevista del artista. Si bien la tendencia dominante es la música de Gustavo Lamas, no es posible determinar en qué proporción, ya que depende de la yuxtaposición de sonidos que se genere a partir de la interacción del usuario con la aplicación; es posible que la mezcla resultante combine sonidos duros con sonidos suaves. El sonido es surrealista, está procesado digitalmente y trabajado en multicapas. El aura de los sonidos permanece intacta a pesar del posible contrapunto que tiende a crearse por el efecto multicapas de los sonidos detonados por el movimiento del *mouse* en pantalla. La duración de los sonidos varía pero la característica que comparten es que ninguno se repite a menos que el usuario lo vuelva a hacer sonar. El discurso sonoro es emanado y del tipo persona invisible; consiste en distintas voces femeninas que pronuncian el nombre del artista y, según la interacción del usuario con los botones, puede llegar a convertirse en un aluvión de palabras. El carácter de la música es empático porque apoya la imagen y la amplifica. El sonido ambiente y los efectos de sonido son de consistencia clara e inteligible; generan una atmósfera de color tonal cálido y se utilizan para hacer énfasis en ciertos detalles específicos.

La edición es de puntuación firme, los sonidos se manifiestan como eventos que ocurren en respuesta directa a las acciones del usuario definidas por el movimiento del *mouse* en pantalla. Se agregaron marcadores en algunos archivos de audio para sincronizar las imágenes y determinar en ciertos cuadros clave las configuraciones correspondientes. Los cambios de pantalla son en su mayoría de edición suave por corte directo o solapamiento y no contienen saltos bruscos. Las transiciones más representativas son amenas y expresivas. El tempo es natural y transcurre de forma continua.

Imagery (2008) es el título de un *loop* audiovisual y pieza de experimentación en videodanza realizada con técnica de kinestasis. En este caso la autora se alinea con la teoría *Kino-glaz* o cine-ojo y se basa en la narrativa experimental para desarrollar el tema del *sampler* como pieza de experimentación con carácter de muestra, un ejemplar del ejercicio de varias técnicas audiovisuales y de ensamblado; es una selección representativa que documenta su imaginario. El factor no lineal y el deseo de evitar la convención narrativa le permite indagar sobre las posibilidades expresivas del medio y hacer énfasis en lo etéreo. El material utilizado es propio, la autora tomó muestras de su experimentación con manchas de pintura al óleo sobre compuestos líquidos a través de una cámara fotográfica y luego seleccionó con arte únicamente los *samples* o muestras que le provocaron un deleite estético. Estas muestras son documentos que pueden considerarse como objetos encontrados, ya que su potencial fue descubierto o encontrado; han sido seleccionados con el fin de relatar. Para montar la escena sonora se utilizaron muestras de ambiente registradas con una grabadora *supervhs*, pájaros que pían y albañiles picando material de construcción. Las vocales fueron compuestas e interpretadas por la autora, que realizó una mezcla de los componentes sonoros en el software Ableton Live con la ayuda de Rubén Kain —músico, DJ y productor referente de la escena electro-

pop argentina vinculada con el rock nacional— que se presentó como co-expositor en la comisión de debate y reflexión. El sonido es surrealista; está procesado digitalmente y trabajado en multicapas, cargado de efectos y altamente texturizado. La tendencia dominante es en un 100% un sonido repetitivo que coloca énfasis en características tonales y de texturas a expensas de la estructura convencional de la canción. Las características sónicas se transforman en el foco de la atención para el oyente.

D3MOSAMPL3R (2016) es una *demo* interactiva en la que la autora muestrea material propio —su video danza *Imagery* (2008), metraje filmado y visuales en *stop motion*— y lo amalgama con objetos 3D y componentes programáticos desarrollados en *Unity 3D*. Como pieza de videoarte interactiva es participativa y requiere un compromiso mayor con la obra, no solo visual o intelectual, sino también físico. La base de este montaje interactivo es que sea capaz de ser modificado por la presencia, movimiento o acción de un usuario. Para desarrollar el proyecto se utilizó *Unity 3D*, aplicación con la cual se generan videojuegos y aplicaciones interactivas ejecutables en múltiples plataformas.

En esta obra la autora aparece despertándose de a ratos para luego sumergirse en un estado de ensueño lúcido. Hay ciertos signos especiales que traducen sus estados de conciencia y la variabilidad de las situaciones temporales. Se utiliza la simbología de los sueños propuesta por Lennox (2011), combinada con elementos místicos basados en las simbologías de color propuestas por Refalo (2007). Aparecen escenas interactivas acompañadas de elementos simbólicos esparcidos en el discurso narrativo; la percepción es una experiencia inmersiva dentro de nuestra mente. Tiene como tema la actividad del subconsciente durante la noche, un monólogo interior, desarrollado en forma inconexa, sin la rutinaria transición de puntuaciones propias del lenguaje escrito, tal como ocurre dentro del cerebro humano.

Los colores intensos y vibrantes marcan este sueño como un fenómeno aparte de otros sueños que se recuerdan como comunes o desaturados en comparación, indicando que el mensaje subconsciente es de suma importancia. De naturaleza cálida y vibrante, esta colección de colores busca crear una sensación de lucidez, conciencia, contemplación y energía positiva. La escena en que la autora se encuentra plenamente en un estado de alerta y observa atenta su entorno de ensueño utiliza el color rojo violeta, que representa la autosuperación y la conciencia del propósito de la vida, el amor divino, el servicio creativo del otro, la conexión con el maestro interior, la simplicidad en la belleza y armonía, para teñir la imagen con una sensación cálida, acogedora. Las manchas de pintura que fluyen en secuencias de bucle constante cambian de un matiz a otro. El amarillo, tono vibrante que simboliza la curación, luz, y resplandor, eleva la mente, nutre y reconforta. Representa la actividad mental positiva, conciencia, voluntad, e intención de la autoexpresión, el cambio y la energía. El amarillo-verdoso alude a la flexibilidad, la armonía y la devoción para crear un mundo mejor. Las manchas en tono azul representan contemplación, femineidad, estoicismo, equilibrio, paz, percepción, claridad, creatividad y el elemento agua, símbolo definitivo de la emoción y la intuición.

Los ojos representan la cosmovisión de la autora, la forma en que percibe o presta atención a su entorno. La imagen del ojo constituye la primera toma y se utiliza como *break* o muestra a la que luego se le aplica el recurso de voltereta para dotarla de un nuevo significado en la escena siguiente. Las manchas de pintura que rodean al ojo que rueda a merced de la interacción con el usuario representan un deseo de expresarse artísticamente y ser creativa. La pintura en un sueño debe ser considerada como la materia prima de algún cambio de naturaleza expresiva. El cielo es la gran parte de nuestro mundo que es todo lo que la tierra no es; el cielo simboliza la infinita capacidad creativa de la imaginación del ser humano.

La imagen es surrealista. La autora adopta una postura artística afín a los happenings en su carácter no verbal y su estructura compartimentada; se utilizan unidades teatrales completamente autónomas y herméticas. Si bien no hay intercambio de información entre un compartimento y otro, estos están dispuestos secuencialmente o disparan sonidos que luego se solapan al empalmarse con la toma siguiente y generan la sensación de una atmósfera de múltiples capas que se suceden en simultáneo. Esta pieza no utiliza una narrativa tradicional sino una forma única propia que hace referencia a la cinemática del videojuego y al videoarte.

A diferencia de otras aplicaciones que permiten animar objetos, el *Unity 3D* tiene la ventaja de que procesa texto, audio, video, animaciones e imágenes de alta resolución en tiempo real y no es necesario esperar largas horas ni disponer de una gran cantidad de máquinas para poder apreciar el trabajo. Para crear arte en *Unity 3D* es necesario tener conocimientos básicos de programación para poder aplicar texturas y hacer ejecutar los videos sobre los objetos *3D*. Se utilizaron distintos guiones escritos especialmente para poder ejecutar los sonidos y pasar de una escena a la otra; también fue necesario escribir código para poder aplicar video texturas. A partir de esta experiencia se puede apreciar los beneficios que este medio brinda para generar aplicaciones interactivas o inclusive *films* interactivos. La calidad de la imagen en proporción al tamaño de archivos es uno de los aspectos por los cuales más se destaca este software; si bien es necesario programar para poder lograr resultados innovadores, las posibilidades son muchas y se considera que el *Unity 3D* vale la pena investigar.

Los sonidos han sido procesados digitalmente por la autora y las voces interpretadas por ella misma; el carácter de esta versión es original. La yuxtaposición de los componentes del sonido es surrealista. La tendencia dominante es en un 100%; el sonido ambiente y los efectos de sonido generan la sensación de una atmósfera de múltiples capas que se suceden en simultáneo y su consistencia es antinatural. El color tonal frío y la estridencia del tono agudo de los sonidos se utilizan simbólicamente para hacer énfasis en un estado de alerta que alude a la transición mental de la somnolencia a la lucidez.

El sonido de los pájaros es una representación simbólica; estos animales son mensajeros e indican que uno debe intentar ver más allá de su punto de vista; el punto de vista de los pájaros se considera privilegiado porque pueden observar situaciones desde lo alto y sin obstáculos. El sonido meta-diegético de los pájaros en conjunto

con los efectos de sonido generan un clima de relajación que refleja un estado mental meditativo.

El discurso sonoro en esta pieza es un monólogo interior de tipo palabra-emanación. El canto es una expresión antigua y primaria de pasión; cuando alguien canta en un sueño, el mensaje que se quiere comunicar es tan importante que no basta con la palabra hablada.

La sonorización es continua, fluida y expresiva. El sonido es exagerado y se relaciona directamente con la imagen. Si bien la puntuación es suelta, hay casos específicos en los que el movimiento está acentuado con sonido. El tempo es natural pero transcurre de forma discontinua. El sonido es de lógica interna: los cambios del sonido son conducidos por las emociones vinculadas al personaje representado en pantalla por el ojo. Lo onírico como discurso subjetivo permite explorar las distintas posibilidades de sonorización de una escena que no serían viables en otro tipo de relato.

La aplicación consta de dos modos de navegación. El primero es pasivo; se diseñaron las escenas para recrear las típicas tomas cinematográficas que empalman y pasan por corte directo de una a otra. Luego se combinó este estilo con otro modo de navegación interactiva más intuitivo a través de objetos ubicados en zonas claves de la pantalla y que el usuario debe recolectar para poder acceder a la pantalla siguiente. El usuario va juntando puntos en la parte superior izquierda de la pantalla hasta llegar al total y de esta manera habilita el pasaje de una toma a otra como si se tratara de un videojuego.

Esta construcción no debe entenderse como un videojuego o programa informático ejecutable tradicional sino más bien como una pieza híbrida cuya tendencia predominante es el videoarte. En este aspecto la obra como muestra y pieza de experimentación es afín a los videos generados en la *demoscene*.

INSTALUV (2019) es una *demo* interactiva que se vale de la percepción de elementos simbólicos esparcidos en la escena como discurso narrativo experimental para desarrollar una experiencia inmersiva que explora la verdad dentro de un sueño, el sueño de la libre voluntad de su autora.

Como pieza interactiva es participativa y requiere un compromiso mayor con la obra, no solo visual o intelectual sino también físico. La imagen es surrealista. Además de diseñar y realizar una instalación alumbrada con luz ultravioleta, compuesta por objetos encontrados y elaborados esencialmente para plasmar su visión cósmica de ensueño, en esta ocasión la autora recurre a la performance, herramienta que se centra en el uso del propio cuerpo y que utiliza como un instrumento más para poner énfasis en su autoexpresión. Aborda el hecho artístico al desnudo para subrayar la perfección del ser inherente y la innata autoliberación del ser en el aquí y ahora. Se muestran las fotografías que documentan el hecho, se reutiliza la pista sonora de *Imagery* (2008) y se mezcla el material propio con elementos modelados en *3D* y componentes programáticos desarrollados en *Unity 3D* para generar una imprevista. La pieza reflexiona sobre el vínculo entre lo visible y lo invisible que conecta todas las cosas.

La selección y apropiación de símbolos genera un sistema o lenguaje audiovisual que articula la puesta en escena. El muestreo digital permite interpretar todos

los personajes personalmente; si bien en este caso no llevan vestido, representan mariposas, por lo que el estilismo es clave para desarrollar la caracterización: peinado, accesorios y maquillaje fluorescentes. Las mariposas representan la resurrección y la capacidad de sufrir enormes cambios y transformaciones; encarnan la libertad posible cuando nos rendimos a los factores desconocidos que precipitan el cambio. La mariposa en los sueños puede significar que hay que confiar en los cambios que están ocurriendo porque la libertad está a la vuelta de la esquina. El espacio está cubierto por agua que ondea; su superficie tiene un brillo especular que refleja todos los objetos que componen la escena y el rebote de colores provoca una sensación de iridiscencia o efecto de metalizado holográfico. El agua en el sueño simboliza la emoción y la intuición; fluye, supera el estancamiento y llena todas las depresiones que encuentra en su camino. El límite infinito de la noche azul representa contemplación, femineidad, estoicismo, equilibrio, paz, percepción, claridad y creatividad. Nuevamente se utiliza una paleta de colores de naturaleza cálida y vibrante para ambientar la escena y mediante esta colección de colores se busca crear una sensación de lucidez, conciencia, meditación y energía positiva. Los tonos de naranja-amarillo y verde-fluo vibran y otorgan a la escena una nota de luz y resplandor. La inclusión de árboles que brotan con flores de cerezo y palmeras de bambú, en lo que se podría considerar el proscenio, ayuda a romper cualquier sensación de distanciamiento al comienzo del recorrido y hace la experiencia aún más cálida y participativa. Los árboles y las palmeras de bambú además representan el crecimiento del ser a lo largo de su vida, con las raíces conectadas a su origen y su arraigo a la experiencia. Los árboles están profundamente arraigados a la tierra, pero también alcanzan el cielo, por lo que en un paisaje de ensueño se asocian al equilibrio entre el instinto y el intelecto.

Conclusión

Es posible aplicar el método de *sampling* en conjunto con técnicas audiovisuales para construir nuevos significados a partir de material preexistente. Este método se basa en el modo deconstructivo en que los ingenieros remezclan y aplican la tecnología para procesar las muestras de maneras inusuales y crear un lenguaje que se vale de fragmentos de formas. La estética del *sampling* y el concepto de *remix* a su vez han sido apropiados para sintetizar la tendencia al reciclado de material que se da en distintos medios.

Aunque indudablemente hay variantes que se deben a diversas orientaciones intelectuales, es posible discernir ciertas constantes en el pensamiento de un productor. El recurso de fragmentar, descontextualizar y ordenar objetos encontrados o apropiados permite construir nuevos discursos o versiones del original cuyo significado puede variar o que pueden adquirir nuevos significados que hasta entonces no tenían. Según Schloss (2014), independientemente de la técnica usada para realizar un muestreo, el ideal del productor es crear una figura repetible que pueda ser alterada por medio de la adición o sustracción de componentes varios en diferentes momentos. Las estrategias de muestreo le permiten

al productor un espacio considerable para el control y manipulación creativos, manteniendo al mismo tiempo la mayoría de las características de la muestra original.

Referencias Bibliográficas

- Aufferheide, P. (2007). *Documentary Film: A Very Short Introduction*. Nueva York: Oxford University Press.
- Barthes, R. (1967). The Death of the Autor. En Heath, S. (Ed.). (1977). *Image-Music-Text*. Londres: Fontana Press.
- Bernstein, L. (s.f.). Citado en: Snoman, R. (2009). *Dance Music Manual: Tools, Toys and Techniques*. (2a. ed.). Burlington: Focal Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction*. (10a ed.). Nueva York: McGraw-Hill.
- Borzyskowski, G. (2000). *The Hacker Demo Scene and Its Cultural Artifacts*. Recuperado el 11 de octubre de 2016, de <http://www.scheib.net/play/demos/what/borzyskowski>
- Burroughs, W. S. (1963). The Cut-Up Method. En Wardrip-Fruin, N. (Ed.) & Montfort, N. (Ed.). (2003). *The New Media Reader*. (pp. 89-92). Cambridge: The MIT Press.
- Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music'. *Computer Music Journal*, 24 (2), 12-18. Cambridge: The MIT Press.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Cocteau Twins. (1983). *Sunburst And Snowblind*. [12"]. Londres: 4AD.
- Cocteau Twins. (1984). *Treasure*. [LP]. Londres: 4AD.
- Digitale Kultur e.V. (s.f.). *Demos Explained*. Recuperado el 11 de octubre de 2016, de <http://www.digitalekultur.org/en/demos.html>
- DJ Spooky That Subliminal Kid. (1996). *Songs Of A Dead Dreamer*. [LP]. Nueva York: Asphodel.
- Dulac, G. (s.f.). En Sánchez, R.C. (2003). *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*. Buenos Aires: La Crujía.
- Greenoff, J. (2006). *Cross Stitch Antique Style Samplers: Over 30 Cross Stitch Designs Inspired by Traditional Samplers*. (2a. ed.). Cincinnati: David & Charles.
- Guthrie, R. (2016). *Equipment Notes: Guitars, pedals, drum machines...* Recuperado el 10 de octubre de 2016, de <http://www.robinguthrie.com/interviews/equipment-notes.php>
- Herrigel, E. (1991). *Zen en el arte del tiro con arco*. (10a ed.). Buenos Aires: Kier.
- Kockelkoren, P. (2003). *Technology: Art, Fairground and Theatre*. Rotterdam: NAI Publishers.
- Kode 9. (s.f.). Entrevistado en: Natal, B. (Director). (2009). *Dub Echoes: A Definitive Documentary of Dub Music from its Jamaican Roots to Electronic Music Worldwide*. [DVD]. Londres: Soul Jazz Records.
- Lennox, M. (2011). *Llewellyn's Complete Dictionary of Dreams: Over 1,000 Dream Symbols and Their Universal Meanings*. Woodbury: Llewellyn Publications.
- Mad Professor. (1995). *No Protection*. [LP]. Londres: Wild Bunch Records.
- Manuel, P. & Marshall, W. (2006). The Riddim method: aesthetics, practice, and ownership in Jamaican dancehall. En (2006). *Popular Music*, 25 (3), 447-470. Cambridge: Cambridge University Press.

- Massive Attack. (1994). *Protection*. [LP]. Londres: Wild Bunch Records.
- Navas, E. (2007). *Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture*. Recuperado el 18 de octubre de 2009, de <http://remixtheory.net/?p=235>
- Navas, E. (2007). *The Three Basic Forms of Remix: a Point of Entry*. Recuperado el 18 de octubre de 2009, de <http://remixtheory.net/?p=174>
- Navas, E. (2012). *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Nueva York: SpringerWien.
- Pearlman, K. (2009). *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*. Burlington: Focal Press.
- ReFalo, L. (2007). Tarot of Color. En Hill, S. (2013). *Galaxy Tarot*. [Aplicación para Android]. Columbia Británica: Galaxy Tone Software.
- Reisz, K. (1989). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus.
- Schloss, J. G. (2014). *Making Beats: The Art of Sample-Based Hip-Hop*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Smith, M. (2008). *Acceso Directo a Gustavo Lamas*. [Demo Software]. Buenos Aires: FireRogueTM.
- Smith, M. (2008). *Imagery*. [Videoarte]. Buenos Aires: FireRogueTM.
- Smith, M. (2016). *D3M0SAMPL3R*. [Demo Software]. Buenos Aires: FireRogueTM.
- Smith, M. (2016). *DemoSampler. El muestreo y su aplicación en la construcción de nuevas significaciones*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- Smith, M. (2017). *DemoSampler. El muestreo y su aplicación en la construcción de nuevas significaciones. Escritos en la Facultad*, 131, 90-91. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- Smith, M. (2019). *INSTALUV*. [Demo Software]. Buenos Aires: FireRogueTM.
- Snoman, R. (2004). *The Dance Music Manual: Tools, Toys and Techniques*. Burlington: Focal Press.
- Toop, D. (1995). *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*. Londres: Serpent's Tail.
- Turner-Rahman, G. (2013). Abductive Authorship of the New Media Artifact. En Chris, C. (Ed.) & Gerstner, D. (Ed.). (2013). *Media Authorship*. (pp. 151-162). Nueva York: Routledge.
- Veal, M. E. (2007). *Dub: Soundscapes and Shattered Songs in Jamaican Reggae*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Winters, G. (1995). *Listen, Compose, Perform*. Cambridge: University Press.
- Wiseman-Trowse, N. (2008). *Performing Class in British Popular Music*. Londres: Palgrave Macmillan.

Abstract: *DemoSampler* is a coherent system of audiovisual beliefs and practices that seeks to organize and explain the development of a recognizable style by means of sampling and mixing audiovisual documents. This collection, as a hybrid sample of interactive video art and experimentation piece, relates to the audiovisual real-time executable demonstrations created for release in the demoscene. As a digital artifact, it relies on cyberpunk in order to develop an experimental context that, in pursuit of an authentic creative act, consists of trying to reconstruct the author's worldview. Keywords: demoscene, interactive, collection, video art, documentary, musical production, sampling, versioning, resignification.

Keywords: Interactive – collection - video art – documentary - musical production – sampling – versioning - resignification

Resumo: O *DemoSampler* é um sistema coerente de crenças e práticas audiovisuais que tenta organizar e explicar o desenvolvimento de seu próprio estilo a partir da *amostragem* de documentos audiovisuais. Essa coleção, como uma amostra de arte interativa híbrida e peça experimental, está relacionada aos vídeos gerados na *demoscene*. Como artefato digital, conta com o *cyberpunk* para desenvolver um contexto de experimentação que, em busca de um autêntico ato criativo, tenta recriar a visão de mundo de seu autor.

Palavras chave: Interativa - coleção - vídeo-arte - documentário - produção musical - amostragem - versão - resignificação

^(*) **Mariela Smith.** Diseñadora audiovisual. Especialista en diseño de identidad 360° y arte de los nuevos medios.

Una introducción a los videojuegos como narrativa y sus problemáticas desde el paradigma de Dark Souls

Fecha de recepción: septiembre 2019

Fecha de aceptación: noviembre 2019

Versión final: enero 2020

Luciano Exequiel Souberbelle ^(*)

Resumen: El siguiente trabajo analiza los videojuegos como medio de narrativa audiovisual, haciendo énfasis en las particularidades que los diferencian de otros medios audiovisuales, como la inmersión, la interacción y la presencia de un enunciador productor entendido en términos semióticos. Para lograr un acercamiento a la categoría de los videojuegos, se recurre al análisis de la saga *Dark Souls*, que desde su salida al mercado en 2011 ha innovado el mundo de los videojuegos hasta llegar a establecer un género en sí mismo, el *Soul's like*.

Palabras clave: Videojuegos – narración – inmersión - manipulación discursiva – enunciador - jugador

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 115]