

Diseño Multimedia y Música Electrónica: Una investigación sobre encuentro y fusión de prácticas.

Barrios Butallo, María Laura

Facultad de Artes | Universidad Nacional de La Plata
Departamento de Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial 5
Cátedra Joselevich Puiggrós

2022

Dedicatoria

Para Lucy y Mary, mis pilares.

Agradecimientos

Totalmente agradecida con Agustín, Colo y Pedro, quienes formaron parte de este gran trabajo final, enseñando con dedicación, sin pedir nada a cambio.

También a Rodrigo, mi gran compañero en estos 5 años de carrera. De la mano de él, aprendí a ser comprometida, dedicada y detallista. Su compañía y ayuda han sido determinantes en mis pasos académicos.

A mis compañeros de cursada, que se transformaron en amigos y colegas para toda la vida.

A la Universidad pública, gratuita, laica y de calidad, por generar oportunidades.

ABSTRACT

Desde décadas pasadas y en la actualidad, la música electrónica permite enmarcarse como experiencia estética que trabaja, junto con la multimedia, en propuestas inmersivas, interactivas y festivas de carácter participativo con el objetivo de intervenir en el público y en sus reacciones físicas y emocionales. Asimismo, las nuevas tecnologías y softwares digitales posibilitan la experimentación de artistas, músicos y productores, accediendo así, a la creación de nuevas interfaces de contacto.

Las raves, o fiestas electrónicas, reúnen elementos sonoros y dispositivos multimediales que de manera premeditada, construyen un todo específico, originando experiencias personalizadas que invitan al público a sentir y desenvolverse en base a lo que el entorno busca ofrecer.

Sin más, esta investigación busca acercarse a la unión de prácticas mediante una breve introducción a los contextos festivos del género electrónico y sus maneras de conectarse con el público. Al mismo tiempo, se indaga sobre la inserción de la multimedia en la escena de la música electrónica argentina, destinando atención a ciclos y profesionales locales .

PALABRAS CLAVES: fiesta, entornos inmersivos, interacción, fusión de prácticas, escena argentina.

Índice

Dedicatoria

Agradecimientos

1 Introducción

1.1 Abstract

1.2 Palabras claves

2 Marco teórico

3 Desarrollo

3.1 Capítulo 1: Raves electrónicas: sonoridad y corporalidad.

3.2 Capítulo 2: Fiesta y tecnología: la inserción de la multimedia en los entornos bailables.

4 Conclusiones finales: La actual escena argentina.

5 Bibliografía

6 Anexo

6.1 Obra propia

6.2 Obrología

MARCO TEÓRICO

El licenciado en Artes Plásticas y Producción Multimedial, Gerardo Sanchez Olguin (2013), menciona que, gracias a la espectacular evolución de las máquinas y los dispositivos de visualización, la multimedia y las investigaciones visuales incorporan novedosamente el movimiento y el sonido dando lugar a los conceptos de simulación y de sistemas complejos e interactivos. Además, Sanchez Olguin agrega que: “los estudios visuales deconstruyen las grandes narrativas para interpretar las obras en su contexto”. Tomando como base esta premisa, podemos agregar entonces que los modos de la reflexión estética trascienden en la actualidad el ámbito de las producciones artísticas, para volcarse sobre la vida cotidiana. Un ejemplo de ello: las raves electrónicas.

Teresa López Castilla en su libro “Remezclas de la política de género en la música electrónica: cultura de club lesboqueer” nos introduce en nuestro contexto de estudio:

“La música electrónica ofrece varios puntos de acción (cabina, pista de baile) donde el cuerpo “sexuado” y performativo es el protagonista de un complot intencionadamente sensorial y libidinoso, pero capaz de alcanzar estados trascendentales y espirituales gracias a la interacción DJ/público. Estos espacios disponen para sus “habitantes” de unas dinámicas de representación centradas en la fisicalidad de la música, en su experiencia corporal y sensitiva, visualizada a través del cuerpo/baile, gracias a un contexto entorno (luces de colores, y drogas) favorable a la expresión subjetiva desinhibida y a la fantasía del deseo sexual en “maridaje” con la música.” (2016, p.59)

Este enunciado connota varios puntos positivos en donde la multimedia ha sabido introducirse y trabajar con sus herramientas y prácticas. Por ejemplo, el hecho de que sea un entorno que da lugar a las experiencias performativas y sensoriales, ha permitido que esta disciplina no sólo intervenga de manera pasiva con luces de colores, sino introduciendo softwares y tecnologías que nutran al contexto del club con nuevas experiencias inmersivas, subjetivas y colectivas como lo es el live coding, el video mapping, la música generativa, la inserción de la programación y algoritmos computacionales, entre otras prácticas que habilitan nuevos modos de relación y de diálogo entre el binomio de interacción DJ/Público que menciona López Castilla, el cual se relaciona con las palabras de Andrea Sosa, en donde la docente expresa al respecto: “La interactividad ha sido entendida hasta ahora como el aspecto que define la naturaleza de la práctica multimedial. Y esta posibilidad de una relación bidireccional entre el espectador o usuario y la obra, es asociada a un valor: la libertad” (2006, p.36).

En sintonía, cada actividad busca fomentar el éxtasis y trance lúdico (Fericgla, 1998, p.25), mediante sus dispositivos de acción, pretendiendo exaltar los estados cognitivos y alterar la consciencia. “El entorno del club ofrece un espacio “de confort” muy favorable para la dispersión, la expresión de imaginarios, el encuentro terrenal más fantasioso” enuncia Teresa López Castilla (2016, p.50). Estos espacios brindan a su público dinámicas y formas de representación que se centran en la música del ambiente, que apela a persuadir lo físico y sensorial incidiendo en los cuerpos que bailan y responden a las sonoridades de flujo continuo en sus estructuras compositivas, con el objetivo de que las personas no paren de bailar. Vinculado a esto, María Angélica Ospina en “Ágapes urbanos” describe que:

“De allí que se le dé más énfasis a ese prolongado ritmo repetitivo que permite la introspección y a los sonidos de la tecnología y de las industrias urbanas, y se propicien

relaciones comunicativas desprovistas de la palabra, basadas en cambio en una comunicación no verbal.” (2004, p.197)

La música electrónica interpela la experiencia personal y pública para negociar y asignar así múltiples significados alrededor de esa experiencia musical. Esto se puede lograr, entre otros, gracias a su campo abarcativo en cuanto a múltiples géneros y subgéneros. Cada uno de ellos presenta una escena y una experiencia estética, sensitiva y sonora (en cuanto al ritmo o la textura, por ejemplo) única, generando distintas rupturas espaciales y temporales con el mundo exógeno y habilitando diversos niveles de alteración y conexión con el público danzante. Kodwo Eshun nos dice al respecto, en conexión a la hipercorporeización en la era posthumana en términos sónicos:

“Allí donde los críticos de la cibercultura aún se dan cita, el 99,9 por ciento se lamenta de la descorporeización del ser humano a manos de la tecnología. Pero las máquinas no nos distancian de nuestras emociones. De hecho, sucede más bien lo contrario. Las máquinas de sonido intensifican nuestras sensaciones, sobre un espectro emocional más amplio que en ningún momento del siglo XX”. (2018, p.18)

En este nuevo entorno, compartido por la cultura de la música electrónica y la multimedia, se superponen por “capas” múltiples elementos de ambas disciplinas con propiedades y variables específicas que se conectan y relacionan entre sí, para generar un multidispositivo: un mundo discreto y matemático con variables controlables o randoms.

Por último, es importante mencionar que, además del carácter experiencial que contiene la música electrónica, también alberga otras aptitudes favorables para esta investigación. Este género musical actúa como un mecanismo político dentro de la cultura del club, donde los oyentes negocian y configuran sus múltiples identidades y subjetividades. (López Castilla, 2016, p.52). En efecto, los diferentes significados sociales (no solo de género, también de clase, nación o etnia) que se establecen en el contexto de la cultura del club están conectados al consumo y producción de la música y un espacio de utilidad cultural real y efectiva llena de significados y rasgos identitarios.

3.1 Capítulo 1: Raves electrónicas: sonoridad y corporalidad.

Comunicación, experiencia sonora y entornos distendidos. Sentidos y cuerpos interpelados en su individualidad y en la colectividad del encuentro, son expuestos a la euforia, placer, incomodidad y trance sobre una misma superficie espacial y auditiva. Ahora bien, ¿De qué forma se desenvuelven los dispositivos y elementos residentes en la pista de baile?

Musicalmente, se quita prioridad a la melodía para dar despliegue a texturas, timbres y material sonoro digital que construyen el género. Se trabaja mediante secuencias de samplers —microunidades sonoras pregrabadas—, sintetizadores, emuladores, entre otros. Simon Reynolds escribe al respecto sobre la incorporación de las nuevas tecnologías para la producción musical: “El gesto verdaderamente progresivo en la música electrónica consiste sobre todo en hacer cosas que no podrían ser logradas físicamente por seres humanos manipulando instrumentos en tiempo real” (2010, p.168).

De esta manera, los estudios de grabación permiten crear espacios sonoros artificiales, distorsionando envolventes, agregando efectos y ensamblando pregrabados. Por añadidura, Reynolds explica en su libro *Energy Flash* en relación a la gran novedad que fue el sampler en su momento, como instrumento sustituto de las cintas de empalme: “Aquí, la tecnología digital hace las veces de crisol de la alquimia sónica: la transmutación de las fuentes en algo nuevo, en sonidos que parece que surgen de instrumentos imaginarios o incluso inimaginables” (2014, p.449).

Formalmente, es importante destacar el rol protagónico de la **repetición**, tanto a la hora de producir y crear una pieza musical como así también a la hora de la mezcla. La cultura DJ representa ese estadio en donde la repetición se transforma en sinónimo de composición y es pensada para que el público no pare de bailar, sincronizando los cuerpos por el mismo ciclo rítmico. En ambos casos, se busca generar un presente continuo, un ritmo maquinal y cibernético, que permite acceder a la introspección y al trance.

Paralelamente, es atrayente destacar la relación que existe entre DJ y público en la pista de baile. Ambas partes se conectan y dialogan mutuamente mediante el flujo musical que actúa como intermediario. Dentro del proceso constructivo, este género contiene, en el interior de su estructura compositiva, indicaciones de comportamiento (se podría decir de naturaleza kinésica), que a posterior serán codificadas por el público, en respuesta a las bajadas, subidas, drops -salida de los bajos- y los puntos culmines que albergan los tracks. Los espectadores contestan a estos segmentos mediante gestos “ritualizados”, tal es el caso de las manos elevadas en el aire en ciertos momentos de frenesí.

El **entorno** se puede analizar desde diferentes perspectivas. En primer lugar, en la gran mayoría de los casos, el espacio físico a intervenir se va a fusionar con la música, produciendo un paisaje psico-acústico ficcional, en donde lo visual va a quedar parcialmente subordinado por lo auditivo (razón lógica de la oscuridad penetrante que habita en estos ambientes).

En segundo lugar, es interesante mencionar cómo el ambiente de las raves se vuelve un entorno multimedial, en cuanto a la combinación y convivencia de diferentes ramas artísticas y técnicas en un mismo espacio. En paralelo a lo anterior, Hernan Cattaneo, escribe en un posteo de Instagram, luego de su presentación en la ciudad de Córdoba en Julio de 2022:

“La fiesta lleva mi nombre, pero somos un gran equipo de productores, djs, iluminadores, visuales, sonido, mecánica, streaming, foto, video(...)”.¹

La puesta en escena de “Viajero del tiempo” busca acompañar a la mezcla del DJ, logrando que la realidad obsoleta se vuelva virtual e inmersiva. Bajo efectos especiales que se mueven a toda velocidad en simultáneo con la música, se buscan distorsionar los sentidos de quienes habitan el espacio mediante juegos de luces, humo, visuales en diferentes tipos de soportes distribuidos por el espacio e instalaciones.

En relación a esto, es interesante mencionar al ciclo argentino “Dialog”, el cual se define como una experiencia multidisciplinaria, en la cual se genera un diálogo entre diferentes contenidos. Esta propuesta, busca ir más allá de la convencionalidad de la fiesta electrónica tradicional, trabajando con conceptos artísticos, y ofreciendo una total novedad en la habitual pista de baile, tanto para un público experto en la materia como también para aquel que no suele transcurrir estos espacios. En un mismo entorno, se conectan live sets, arte electrónico, performances, visuales, jam sessions, teatro experimental y obviamente, música electrónica. Combinación de ramas que decantan en infinitas experiencias sensitivas y envolventes.

De esta manera, se crean composiciones ilimitadas, produciendo mundos imaginarios de fantasía que potencian los efectos de las **drogas**, elemento particularmente distintivo y consumido por la cultura rave.

Sampladelia y alucinogénos, términos curados por Simon Reynolds para describir la relación de las raves con el consumo de drogas. La música electrónica se inspira en las reacciones que producen los diversos estupefacientes en nuestros cuerpos para diseñar sus sonidos, estructuras, niveles de ganancia, cortes, efectos y microdetalles audibles. Hay alucinógenos diseñados para cumplir con diferentes estilos de viajes psicodélicos. Al googlear efectos de las drogas, el buscador arroja las siguientes respuestas: “Euforia y sensación de aumento de energía. Disminución del apetito. Estado de alerta y falsa sensación de agudeza mental. Aumento de la presión arterial y el ritmo cardíaco.” En “Después del Rock”, Reynolds explica: “Las drogas tuvieron un rol crucial en la evolución de la música dance. (...) Lo que ocurrió fue que las sensaciones de la droga se codificaron, abstraídas, en la música” (2010, p.183).

Con ello, se rompe el actual prejuicio de que para participar de estos eventos, hay que consumir estimulantes, ya que, gracias a grandes revoluciones musicales basadas en diversos comportamientos humanos, la música dance puede por sí misma drogar, acelerar e invitar a experimentar el trance rítmico aún estando completamente en un estado de sobriedad y consciencia despierta —trance lúdico—.

¹ H. Cattaneo [@djhernancattaneo]. (20 de junio de 2022). *Me va a costar unos días volver a la tierra después de este fin de semana en Córdoba. Mientras tanto* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CfCeHriORza/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>

3.2 Capítulo 2: Fiesta y tecnología: la inserción de la multimedia en los entornos bailables.

La identidad de cada entorno se puede ver definida por el contexto, el público, pero en especial, por el género musical, que fuertemente en el ámbito festivo y cultural de las raves, define y propone experiencias sonoras y sensitivas. ¿Cómo? Mediante su producción y composición musical y su historicidad, relacionada estrechamente con los avances tecnológicos y las demandas de un público cada vez más exigente.

Ahora bien, uno de los logros de los últimos tiempos es la convivencia de diversos soportes y lenguajes, tanto digitales como analógicos, que permiten generar potenciales e innumerables híbridos y multidispositivos dentro de un mismo entorno. Es aquí donde reside la potencia inspiradora de esta investigación. En la actualidad, la impronta artística está alcanzando nuevos niveles de protagonismo dentro de la escena bailable. Ya no solo se trata de música o fiesta, sino de experiencias multidisciplinarias, como se mencionaba en el capítulo anterior, con respecto al ciclo “Dialog”.

Hoy en día, el rol del dj cubre inéditas áreas en la construcción de entornos inmersivos y artísticos, cumpliendo con tareas de curaduría, producción y trabajo en coordinación con otras disciplinas artísticas. Desplazan su rol de dj para llevar a cabo tareas aún más integrales y complejas, en busca de la novedad visual y musical dentro de estos espacios inmersivos.

En ciclos emergentes platenses y porteños de la provincia de Buenos Aires, se están comenzando a llevar a cabo estas nuevas prácticas de diseño de experiencias multifacéticas.

El ciclo platense Wahr, llevado a cabo por Manuel Rodriguez desde 2017, conforma su entorno bajo las sonoridades sensitivas y melódicas del progressive y el indie dance. Wahr es un concepto alemán que significa “identidad entre el ser y su manifestación”. El evento invita, desde lo poético, a festejar lo efímero de la vida poniendo énfasis en la libertad y el levantamiento de las prohibiciones. En relación a lo anterior, Manuel no solo participa como DJ y músico, sino también coordinando departamentos de diseño gráfico, fotos, videos, comunicación escrita, puesta en escena, visuales y performances, afirmando que Wahr, es actualmente un evento multimedial: “La fiesta electrónica es una obra de arte multidisciplinaria e interactiva. Me parece la forma más viva del arte hoy por hoy” comenta Rodriguez y agrega “Me parece aún más superador que la interacción esté regulada por humanos especializados en distintas áreas de interacción en vivo (DJ, VJ, LJ, performers)”.

Siguiendo con la línea de propuestas en la ciudad de La Plata, el ciclo Etérea Cadencia, curado por Sol Ariens, busca que el entorno del ciclo se genere a partir de los géneros musicales electrónicos que proponen junto a su productora y en base a los/as DJs invitadas del momento. La intención de cada uno de sus eventos es lograr que el público se encuentre inmerso a través de una unión artística en común, produciendo un ambiente de respeto hacia la libertad tanto personal como musical. En Etérea Cadencia se fusiona la música con la puesta en escena y el mundo visual que la rodea, vinculando estas disciplinas artísticas para crear un espacio inmersivo y un concepto a la hora del baile. En ocasiones, también incluyen a la poesía dentro del ciclo.

Sol Ariens también afirma que su evento es de carácter multimedia. Las distintas prácticas que emplean en la fiesta, como el mapping y las conexiones entre luces, pantallas y

proyecciones, están estrechamente vinculadas con la sonoridad de la música. En conjunto con su VJ residente, Dana Cozzi, Ariens explica brevemente sobre la construcción de la ficción social de la fiesta: “Hacemos que las visuales se muevan al ritmo de los sonidos y llenen el espacio que la música está llenando también. Las palabras o los objetos que aparecen en las visuales llevan el mensaje de los beats electrónicos de cada evento”.

Sumado a esto, es importante destacar la presencia del festival internacional que se abrió lugar en la escena local argentina hace ya 4 años: MUTEK. El festival de arte y creatividad digital se dedica a la difusión y desarrollo del sonido, la música y las artes audiovisuales en constante mutación. Su objetivo esencial es acercar al público las innovaciones artísticas, generando un espacio de encuentro e intercambio entre artistas y comunidad en términos de cultura, género y nuevas tecnologías.

En la edición 2022, el festival amplió su oferta con cuatro jornadas y tres sedes, desplazando por la ciudad de Buenos Aires live sets audiovisuales, obras de arte NFT, performances, talleres y charlas, realidad virtual, instalaciones inmersivas, arte sonoro y claramente, música electrónica.

Es interesante debatir acerca de cómo estas nuevas propuestas emergentes incitan al cambio y adaptación de espacios culturales de gran renombre como lo es Tecnópolis. El parque dedicado a la ciencia, tecnología y arte, concedió recientemente espacio para la creación del Laboratorio de Artes Electrónicas, en el cual se desarrollan novedosas ofertas audiovisuales, live set, jam session y encuentros que desatan el protagonismo de la música electrónica en todos sus formatos y géneros, como así también generando nuevas áreas de funcionalidad hacia lo multimedial. En efecto, se permite acercar al público a conceptos que fusionan nuevas tecnologías con la producción musical, de la mano de músicos, productores y artistas digitales de Argentina, quienes ahora cuentan con una nueva zona de trabajo para experimentar y expandir sus talentos.

4. Conclusiones finales: La actual escena argentina.

En resumen, la música electrónica es un medio de creatividad sumamente flexible y multifacético cambiante, que ha sabido tomarse de las nuevas tendencias tecnológicas y generar rupturas significativas dentro de las tradiciones musicales vanguardistas. Cronológicamente, la música concreta pura y la electroacústica dieron lugar a un nuevo género musical que invierte en la búsqueda de la creación, programación y experimentación digital de material sonoro, al mismo tiempo que lo hace la multimedia dentro de su campo de aplicación y sus múltiples soportes e interfaces. De esta manera, la creación sonora y las nuevas tendencias artísticas y tecnológicas terminan compartiendo espacios, técnicas y objetivos en común, en muchas ocasiones permitiendo fusionarse entre sí. Los algoritmos, algorave, live coding y la música generativa son un ejemplo de ellos.

Es enriquecedor analizar cómo la esencia del diseño multimedia se encuentra y compenetra con la música electrónica y su ambiente, proporcionando interfaces de contacto un tanto novedosas, como lo puede ser el binomio droga y tecnología, la trilogía DJ, público e interactividad y la fuerte unión entre diseñadores y productores para la creación de piezas audiovisuales en vivo.

Conforme a lo anterior anunciado, cabe mencionar las experiencias laborales actuales que llevan a cabo hoy en día Luciano Toledo a.k.a Tolch, artista audiovisual², y Camilo Parisi a.k.a Camilo, estudiante de la Licenciatura en Diseño Multimedial.

En conversación con Tolch, el diseñador comenta acerca de su trabajo en la realización de contenido audio reactivo, donde la visual y la música se comunican entre sí, para generar una sinestesia en el espectador. Al mismo tiempo, investiga acerca de la utilización de machine learning y algoritmos de inteligencia artificial. Esta última, incorporándose considerablemente a la escena electrónica, ya sea con herramientas para la producción musical usando algoritmos, o también contenido visual.

El artista argentino expresa con gratitud el avance de la tecnología sobre el campo de las fiestas electrónicas. Mediante nuevos softwares, se propicia la creación de contenido visual, sonoro y lumínico, favoreciendo el desarrollo de simulaciones de shows en 3D y **protocolos de comunicación para la conexión de diferentes equipos e instrumentos entre sí**, por ejemplo. Gracias a estas novedades digitales, se accede a la posibilidad de formar un show en sincronización entre luces, música, visuales, lasers, etc.

“Cuando comencé con las visuales hace unos 12 años, la escena electrónica si bien estaba muy establecida a nivel sonoro, aún no se había generado una comunidad de artistas visuales”,³ comenta Tolch. Con el surgimiento de nuevos softwares tales como Touchdesigner, Unreal Engine, Unity y el estallido de las redes sociales, se generó un notable cambio, ya que las mismas ofrecieron mostrar contenido y trabajos propios a todo el mundo al instante, generando ofertas de trabajo y favoreciendo el contacto entre comunidades online conformadas por colegas del mismo rubro.

Conforme a lo antedicho, y focalizando acerca de las potencialidades que se encuentran en la unión música electrónica-prácticas multimediales, Luciano Toledo refresca y afirma sobre

² Tolch (s.f.). Qualia.AV. <https://qualia.social/2022/portfolio/tolch/>

³ (L. Toledo, comunicación personal, 5 de noviembre de 2022).

las intenciones que esta investigación busca cubrir. La combinación de la experiencia sonora con el acompañamiento visual, generan en el público nuevas sensaciones a través de piezas A.V,⁴ que acompañan perfectamente el ritmo, generando un único sistema en donde conviven ambas ramas.

“Con el uso de las nuevas herramientas disponibles se pueden combinar elementos que hace unos años era muy complejo”, afirma Tolch. Hoy en día, más allá de las pantallas, hay muchos elementos tecnológicos, analógicos y decorativos que se utilizan para acompañar y reforzar la experiencia, desplegando nuevas estructuras temáticas y potenciando el matiz inmersivo de la escena.

Por lo tanto, conviene poner énfasis en una de las siguientes conclusiones a las que llega el artista y las cuales concuerdan con el enfoque de este escrito: actualmente, se está notando como las/os productores se involucran cada vez más en las **puestas en escena de los shows**. Lo importante de invertir en ello concluye en el crecimiento del público, el cual cada vez es más criterioso y exigente. Ya no solo es el DJ el o la protagonista, ahora es un conjunto más amplio de factores a tener en cuenta al momento de la fiesta, como la comodidad al bailar, el show visual, la seguridad y el buen sonido, entre otros.

En relación a las ideas formuladas con anterioridad, se encuentra en estrecha conexión el labor de Camilo Parisi, quien trabaja específicamente con puestas en escena y set desing —o diseño de escenario— desde una perspectiva ya no tan ligada a la escenografía del teatro sino como propia de la fiesta y música electrónica, donde conviven luces, pixel led, pantallas led, la disposición de lxs artistas y el público, entre otros.

Es interesante mencionar la dicotomía que reflexiona Camilo, al expresar qué si bien trabaja sobre público y no con usuarios como tal, la multitud (que no interactúa directamente con la puesta), toma cada vez más partido desde lo performático, abalanzándose hacia la posibilidad de ser parte de esa experiencia, generando una atmósfera que es diferente entre los distintos ciclos y festivales de música electrónica. Diversas fiestas pueden contar con la misma puesta en escena, sin embargo, se pueden distinguir heterogéneos resultados solo por la participación y predisposición del público.

En diálogo con Parisi sobre las virtudes que se encuentran en la unión de ambas prácticas, el artista enuncia lo siguiente: “Personalmente, considero que la música electrónica tiene mucho potencial para ser explotado desde la multimedia, ya que, por ejemplo, desde lo tecnológico, muchas veces se comparten lenguajes, como **OSC o MIDI**, por lo que lxs artistas podrían interactuar, intervenir o crear contenido multimedia mientras tocan su música”.⁵

En cuanto a la escena local, Camilo concluye compartiendo puntos en común con Tolch: “Creo que la escena electrónica argentina en general creció muchísimo en los últimos años y eso llevó a que muchos ciclos presten principal atención a las propuestas artísticas-tecnológicas. (...) Los ciclos en los que participé que mayor importancia le dieron a estos aspectos fueron 999 Ciclo, Technomoon, Off Lxve y MUTEK”.

⁴ A.V: audiovisual.

⁵ (C. Parisi, comunicación personal, 6 de noviembre de 2022).

Para finalizar, es importante remarcar como los avances tecnológicos y las necesidades humanas, cada vez más rigurosas, logran que las fusiones prácticas se actualicen, experimentando y descubriendo nuevos caminos y productos finales.

Es por esta razón que además se incrementan los espacios de difusión y trabajo para aquellos/as artistas, músicos y diseñadores/as que jueguen con estas mixturas técnicas. Como hemos podido apreciar a lo largo de este recorrido teórico, cada festival y entorno ha sabido romper barreras, abrir puertas, y dejar de lado tradicionalidades absolutistas para recibir con entusiasmo a las novedades digitales en correspondencia con las demandas de un público cada vez más heterogéneo y curioso.

En cuanto a las palabras de Tolch y Camilo, y recuperando los relatos de los ciclos platenses y porteños, también es atrayente prestar atención a un acontecimiento que demanda la actualidad: los roles expandidos y las multitareas. Profesionalmente, cada DJ y diseñador/ra, amplía sus habilidades específicas para cubrir otras. Tanto por falta de presupuesto como también por las oportunidades que facilitan las nuevas herramientas digitales y tecnológicas, una sola persona hoy en día puede abarcar diferentes áreas: DJs que producen sus propios eventos y diseñan sus identidades gráficas; diseñadores/as multimediales que producen visuales con softwares y mixers analógicos, modelan en 3D, montan puestas en escenas y sincronizan luces con sonido mediante programación. Ya no se trata solamente del encuentro de prácticas a nivel espacial y general, sino que al interior de cada uno de nosotros, se comienza a manifestar una mezcla de habilidades propias de la generación que habitamos. Más conexión, más herramientas, más posibilidades: esa es la naturaleza de la multimedia, ahora mismo, en potencial expansión.

Bibliografía:

- Reynolds, S. (2010). "Después del Rock. Psicodelia, post rock, electrónica y otras revoluciones inconclusas". Editorial Caja Negra. Colección Synesthesia. CABA. Argentina.
- Reynolds, S. (2014). "Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile". Editorial Contra. Barcelona
- Eshun. Kodwo. (2018). "Más brillante que el sol. Incursiones en la ficción sónica". Editorial Caja Negra. Colección Synesthesia. CABA. Argentina.
- Sánchez, Gerardo. (2013). "Multimedia y cultura visual". Boletín de Arte. Instituto de Arte Argentino y Americano.
- Ospina, M. (2004). Ágapes urbanos. Una mirada sobre el vínculo entre música electrónica y comunidades en la ciudad de Bogotá. Tabula Rasa, (2), 189-212. Recuperado a partir de <https://bit.ly/36BnSGv>
- Fericgla, Josep M. (1998). La relación entre la música y el trance extático. Centro de Documentación Musical de Andalucía, Granada, España.
- López Castilla, Teresa. (2016). "'Remezclas' de las políticas de género en la música electrónica: cultura de club lesboqueer". Cuadernos de Etnomusicología. N°8. Fecha de consulta 30/04/2022.
- SOSA, Andrea. (2006). "Multimedia, un lenguaje en formación. Hacia una caracterización de la multimedia", en Investigación Multimedia , N° 1, Buenos Aires, Instituto Universitario Nacional de Arte (IUNA).