

Pre Entrega – Trabajo Final – Laboratorio de Creación Algorítmica 2025
Mariano Ferreras

Demo: <https://www.youtube.com/watch?v=81gUr82pQIM>

La obra propuesta es una instalación de arte sonoro multicanal que toma como materia prima “micro-samples” extraídos de material discográfico mediante procesos algorítmicos de separación, segmentación y clasificación. A partir de esa base sonora se genera un motor algorítmico de secuenciación parcialmente estocástica que produce composiciones infinitas y en evolución, pensadas para una disposición en cuatro canales (un canal por stem: bajo, percusión, voz y otros instrumentos). La escucha se plantea como un territorio en el que el oyente reconoce fragmentos de instrumentos o sonidos familiares, reorganizados por reglas combinatorias; el sistema privilegia estructuras emergentes, variación continua y exploración tímbrica antes que una narrativa lineal cerrada.

El proyecto se articula en tres capas principales: (1) extracción y curaduría del material fuente: selección de álbumes o colecciones en formato digital y determinación de criterios de calidad y relevancia; (2) procesamiento y preparación de micro-samples: separación por stems, detección fragmentos con volumen adecuado y de ventanas en puntos de cruce por cero, y etiquetado con metadata en una base de datos relacional; (3) motor generativo de secuenciación: un “step sequencer” inspirado en paradigmas de trackers y en la lógica de pasos parametrizados que admite grados de aleatorización, reglas de interacción entre stems, e incluso un banco de efectos por paso.

El proyecto se sitúa en diálogo con tradiciones y obras que exploran la indeterminación, la apropiación sonora y los sistemas generativos: la noción de operaciones por azar e indeterminación en la composición, canalizados en el trabajo de John Cage, ofrece un marco teórico para delegar decisiones al sistema y aceptar la variabilidad como recurso compositivo. En el ámbito del muestreo y la recontextualización sonora, John Oswald (“Plunderphonics”) mostró prácticas de cuestionamiento del origen del material mediante su manipulación. Más tarde, la exploración de sistemas que operan autónomamente por Brian Eno: bucles, procesos, máquinas-compositoras, amplía la conversación hacia entornos de generación continua. En un registro más reciente, la compositora y artista Holly Herndon ha desarrollado modelos de inteligencia artificial [entrenados en su propia voz](#) (“Holly+”, 2021) y en coros para investigar autoría, dataset y colaboración humano-máquina. Otro material interesante, para referenciar el estado del arte de estas investigaciones, puede ser este [reciente paper](#) (2025) de una búsqueda similar en generación de audio con AI multicanal en tiempo real, entrenado con más de 200 horas del corpus de un artista para generar nuevas piezas mientras conserva su “estilo”. Estos cuatro polos (indeterminación, sampleo y apropiación, sistema generativo, tecnología + corpus) ubican la propuesta en un estado del arte donde la extracción de stems, la fragmentación de micro-samples y la secuenciación parcialmente estocástica operan tanto como técnica como reflexión sobre material, autoría y sistema.

La disposición multicanal responderá a una estrategia espacial que potencie el diálogo entre stems. La obra podría ir acompañada por material textual o visual mínimo que documente o evidencie el proceso, sin invadir la experiencia sonora. El objetivo estético es favorecer momentos de extrañeza, reconocimiento parcial y pequeñas fracturas rítmicas o tímbricas que convoquen la atención sin imponer una estructura narrativa predefinida.

La instalación funciona como un experimento crítico y lúdico: por un lado indaga en cuestiones de autoría y corpus (¿qué significa crear con material preexistente separado y recombinado?), en un contexto invadido por los “algoritmos” de “inteligencia artificial” y el “arte de IA”, y por otro propone una experiencia sonora donde el algoritmo es tanto compositor como dispositivo de escucha.