

LA MÚSICA EN EL ARTE MULTIMEDIAL: UN ACERCAMIENTO A LOS MODOS DE ESCUCHA

Florencia Robotti

2023

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Licenciatura en Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial V

Títular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de La Plata, que me abrió las puertas para el desarrollo de mi carrera como estudiante de diseño.

A todos los profesores de la Facultad de Artes que me enseñaron y me hicieron crecer como profesional a lo largo de toda la carrera.

A mis compañeros, amigos y familia, quienes me apoyaron en cada paso.

Y especialmente a mis papás, Omar y María Laura, que siempre apostaron y creyeron en mí.

RESUMEN

El trabajo analiza la manera en que la experiencia, contexto e historia de los usuarios construyen diversos modos de escucha que afectan la forma en que estos interpretan las obras donde la música toma un rol fundamental. Las ideas de Verón en relación al discurso y su reproducción son centrales para entender cómo el significado de la música se encuentra en constante cambio en una sociedad. Además, desarrollamos la vinculación de estas ideas con el concepto de modos de ver de Berger, de donde parte la base del concepto modos de escucha. A su vez, relacionamos también las ideas desarrolladas por Semán sobre los usos de la canción en torno al contexto histórico y social donde circula. De esta forma conceptualizamos el término de modos de escucha. Por otra parte, se describe la elaboración de una obra multimedial sonora donde se pone en práctica los modos de escucha de cada usuario. Partiendo de la música del artista Charly García se crea una obra donde los usuarios pueden interactuar y descubrir sonidos. La escucha activa y los propios modos de escucha de cada usuario entran en juego para comprender, significar y resignificar la obra. Así, la interacción y la experiencia lúdica permite el análisis de la percepción de los usuarios, la capacidad que ellos tienen de reconocer o no qué están escuchando y qué sentidos le otorgan o no a cada sonido e interacción.

PALABRAS CLAVE

Música - Modos de escucha - Discurso - Sociedad

INTRODUCCIÓN A LA MÚSICA COMO DISCURSO

La música en sociedad

La música es parte de nuestra cotidianidad, incluso desde tiempos anteriores a la tecnología que hoy en día conocemos. Escuchamos, creamos y reproducimos música de diferentes maneras y en diversos formatos. Lo vemos en la calle, con artistas callejeros en el transporte público o en nuestras pantallas con las publicidades de la televisión o videos en redes sociales.

Podemos decir, entonces, que la música es parte de la cultura de una sociedad, dado que la atraviesa y circula en ella, generando cambios en la estructura de la misma.

De esta manera, tenemos en cuenta el concepto de uso de las canciones desarrollado por Pablo Semán (2019) en el libro *Las mil y una vidas de las canciones* (Gilbert & Liut, 2019). Según el autor esta concepción tiene tres significaciones que se relacionan entre sí:

“En primer lugar, uso tiene que ver con la capacidad productiva de los “receptores” de darle a la música una significación relativa a sus intereses y deseos anclados en trayectorias sociales que los dotan de recursos específicos para estos ejercicios de producción simbólica con los símbolos que reciben” (p. 12).

La canción, y por ende, la música, está cargada de significación. Los oyentes –por su contexto, historia y recorrido personal– asocian y resignifican la canción. Esta significación también tiene una carga social que la atraviesa, más allá de la significación personal que cada oyente hace inconscientemente. En este sentido, Semán (2019) continúa desarrollando el concepto; “el uso es la incorporación de la música como recurso de la acción y, si se quiere, remite al hecho de que toda acción social tiene una dimensión estética, de la que la música es parte” (p. 12).

Esta significación social y colectiva está cargada de sentido, y por ello el autor habla de una dimensión estética, donde la música aparece como un recurso que moviliza las estructuras de la sociedad. Podemos pensar esto tomando una canción como ejemplo: analicemos *Los Dinosaurios* de Charly García. La canción sale a la luz en el año 1983, con el álbum *Clics Modernos*, en un contexto movilizante para toda la sociedad: los nuevos inicios de la democracia recién comenzaban y la dictadura todavía estaba presente en la memoria de los argentinos. La sociedad traía una oscura carga y en ese contexto la canción se vuelve una bandera política que hasta el día de hoy continúa y reafirma: “los dinosaurios van a desaparecer”. Podemos, entonces, continuar con el último de los usos de la canción mencionado por Semán (2019): “una tercera noción de uso reenvía a una postulación realizada por Pablo Vila (...). Las formas musicales traman un lenguaje común para los sujetos de unas determinadas generaciones y proveniencias” (p. 12).

Siguiendo con el ejemplo que tomamos, *Los Dinosaurios* marcó no solo una época en la historia argentina sino a toda la gente que vivió ese contexto. Por estos usos

podemos entender a la música como una carga de representaciones e ideas, íntimamente relacionadas con su contexto, tanto individual como cultural y que lleva una carga de significaciones que no pasan desapercibidas.

La semiosis social: la música y el discurso

Hemos analizado la música en relación a sus usos e implicancias en la sociedad y los sujetos. Sin embargo, teniendo en cuenta que esta depende del contexto en el que se inscribe, la compleja dimensión significativa que atraviesa la música aún queda por explorar. Para ello consideramos lo planteado por Paula Castillo (2017) sobre las ideas de Eliseo Verón en su teoría de la *semiosis social*, la cual refiere esta dimensión presente en todos los productos sociales.

“La teoría de los discursos sociales descansa sobre una doble hipótesis de los modos de funcionamiento de la semiosis social que consiste en que toda dimensión significativa es necesariamente social y a su vez todo fenómeno social es, en alguna de sus dimensiones, un fenómeno de sentido; porque ningún proceso de producción de sentido puede escapar de lo social, es allí donde se genera y circula infinitamente y porque todos los fenómenos sociales no son independientes de ese sentido que circula” (Castillo, 2017, p. 5).

El autor habla del proceso de significación de los objetos. En este se da una *doble operación*, la cual hace que toda producción tenga una dimensión que da forma a su significado y esta está relacionada íntimamente con la sociedad en la que circula, considerando también que todo lo que circula en nuestra sociedad inevitablemente está cargado de sentido debido a que constantemente nos encontramos analizando lo que vemos, escuchamos, sentimos.

Volviendo a tomar el ejemplo de la canción Los Dinosaurios, desde un inicio ya el nombre de la canción implica tener un conocimiento específico (saber qué es un dinosaurio, a qué se refiere), pero además, este término se carga de sentido por el contexto en el que se da: una sociedad argentina, recientemente azotada por la dictadura, donde el término desaparecido no pasa desapercibido. Aquí es donde podemos considerar otro término importante que Castillo (2017) desarrolla sobre la teoría de Verón, el de *discurso*:

“Un discurso es una perspectiva (pero no individual, sino que es una voz compartida por la sociedad), una forma respecto de un algo significativo inmerso en una sociedad por la cual circula y se interrelaciona infinitamente; en esta circulación, la significación cambia porque cada individuo construye nuevos signos a partir de la interpretación de otros signos, produciendo una modificación tal que el signo interpretado ya no es el mismo propuesto a la interpretación” (Castillo, 2017, p. 6).

Teniendo en cuenta lo que plantea el autor respecto al discurso, entendemos que este se construye en sociedad. Es decir, que el contexto general que acompaña al objeto, en este caso, la canción, permite que se formen significados colectivos que están en

constante cambio y análisis. De esta manera, quienes escucharon por primera vez Los Dinosaurios pudieron asociar la obra a la dictadura por diversos discursos previos, como el concepto de desaparición, la asociación de dinosaurio con lo viejo, antiguo, lo que debemos dejar atrás. Y a su vez, la canción, con toda esta carga discursiva que trae, se convierte en sí misma en un discurso que hoy en día sigue circulando.

Modos de ver / Modos de escucha

Podemos afirmar que la música es, entonces, un signo que en su infinito recorrido cambia constantemente de significado, se reinterpreta una y otra vez para dar paso a nuevas nociones o discursos. Esta continua reproducción de la música que hoy en día notamos en diversos contextos (redes sociales, televisión, lugares públicos, etc) nos remite a lo que desarrolla John Berger (1972) en su texto *Modos de Ver* respecto a las imágenes:

“Toda imagen encarna un *modo de ver*. (...) El modo de ver del fotógrafo se refleja en su elección del tema. El modo de ver del pintor se reconstituye a partir de las marcas que hace sobre el lienzo o el papel. Sin embargo, aunque toda imagen encarna un modo de ver, nuestra percepción o apreciación de una imagen depende también de nuestro propio modo de ver” (pág. 6).

Aunque el autor desarrolla esta idea en relación a la pintura y las imágenes que aparecieron posteriormente con la creación de la cámara, podemos pensar esto aplicado a la música. Entendemos los modos de ver, esa perspectiva tanto del autor de la obra como de quien la consume, como unos *modos de escucha*, los cuales dependen de los discursos previos de quienes producen y consumen la obra.

Continuando con el ejemplo que venimos utilizando, al inicio de Los Dinosaurios escuchamos una nota grave que acompaña todo el tiempo al piano y la voz, la atmósfera que genera es oscura pero el corte abrupto al final de la canción acompaña esta idea de que, efectivamente, los dinosaurios van a desaparecer, la dictadura va a terminar. Estos sonidos, puestos allí adrede por el artista dan cuenta de su modo de escucha, del discurso que quiere transmitir, pero también es nuestro propio modo de escucha el que nos da pie a analizar la canción desde ese ángulo y realizar diferentes interpretaciones.

La música, si la aplicamos a una obra de arte multimedial, es un recurso que trae consigo una gran carga de significaciones que genera capas de profundidad en la misma. Esos modos de escucha que consideramos permiten la aparición de diversas interpretaciones a nuestras obras multimediales. En el siguiente capítulo ampliaremos sobre esta temática, teniendo en cuenta esa dimensión aplicada a obras donde la música cumple un rol fundamental.

LA MÚSICA EN OBRAS DE ARTE MULTIMEDIALES

Hemos desarrollado diferentes ideas relacionadas al discurso, la música y la percepción, las cuales comprenden a la noción que describimos finalmente: modos de escucha. Nuestro objetivo es analizar de qué manera estos modos se comportan en las obras multimediales. Para ello realizaremos el análisis de dos obras.

Melodía escondida - BIOPUS

En el año 2015 el estudio BIOPUS desarrolló un juego para el Centro Cultural de la Ciencia en el marco de la muestra permanente “Lugar a dudas”. Este juego consiste de dos niveles: en el primero el usuario debe posicionarse frente a una gran estructura similar a un gramófono (la cual cuenta con una pantalla y una kinect), escuchar una canción y modificar el tiempo de la misma a través del movimiento de las manos. Una vez que el tiempo y la velocidad de la canción fue acomodado el usuario accede al segundo nivel, donde debe adivinar el nombre, género y autor del tema.

La obra cuenta con dos grados de complejidad: la primera es de escucha y la segunda de reconocimiento. Es decir, el usuario durante toda la experiencia lúdica se encuentra en un estado de interpretación constante donde los discursos previos que haya aprendido entran en juego para poder ganar. De esa forma, los modos de escucha cuentan con un rol fundamental para el funcionamiento de la obra. Por un lado, el conocimiento musical del artista permite la reproducción de determinados discursos en su obra. Esta percepción de quien produce la obra le añade a la misma un nivel de profundidad y conocimiento determinado. Si en el juego escuchamos la música de Pokemon o una pieza de música clásica: ¿qué tipo de público puede reconocer ambos temas? Allí hace aparición los modos de escucha del público, es decir, el conocimiento previo y la percepción que cada usuario tiene de la música. De otra forma, sería imposible poder adivinar la canción y ganar el juego propuesto por el artista. Por otra parte, ¿qué sucede con esa parte del público que no reconoce lo que escucha? Aunque serían partícipes de la obra, hay algo allí que se escapa y no es solamente la cuestión de perder el juego, sino que lo que se pierde es la capacidad de compartir una complicidad entre artista y público que sólo se puede dar si coinciden los modos de escucha de cada uno.

Sound in space - Susan Philipsz

En esta obra Philipsz utiliza el sonido como medio para potenciar un espacio. A partir del descubrimiento de instrumentos antiguos y rotos crea una obra donde el sonido producido por estos es protagonista. La instalación consiste de un amplio espacio en blanco y megáfonos dispuestos a lo largo de la sala, los cuales reproducen diferentes grabaciones de cada instrumento. La artista comenta que cada sonido representa un sonido de guerra como “retirada” o “avance”. Es este último punto el que nos parece

que hace relevante a la obra para su análisis en relación a los modos de escucha. Aunque la artista hace este comentario respecto al sonido, ¿el público interpreta lo mismo? Esto estará intrínsecamente relacionado con los modos de escucha de cada persona que recorra la obra. El espacio en blanco permite la abstracción total del sonido, sin ayudar visualmente el sentido u origen del mismo. De esa manera cada uno puede interpretar lo que escucha según su propio recorrido, historia y contexto.

APLICACIÓN DE LOS MODOS DE ESCUCHA

La máquina de ser

En base a los conceptos planteados y las obras analizadas, consideramos que para desarrollar una obra donde la música cumple un rol fundamental primero debemos ubicarnos en tiempo y espacio: ¿qué música puede reconocer el público de un lugar como La Plata, Buenos Aires, Argentina en 2023? ¿Un público posiblemente perteneciente también a la Facultad de Artes? ¿Un público de prácticamente todas las edades? Y además, ¿cómo podemos hacer que este público reconozca esa música sin decirle a quién pertenece? Debería ser de un artista que tenga una amplia trayectoria, que sus canciones puedan reconocerse en los primeros dos segundos. Es así como llegamos a la música de Charly García. Este artista tiene, de por sí, gran peso en relación a la música, el arte, la cultura y la historia de nuestro país, pero además, la censura es una parte clave de su carrera. A través de metáforas y alegorías, Charly encuentra formas de decir lo que no se puede decir. Esta característica nos resulta relevante para la obra, ya que de esa misma forma La máquina de ser juega con lo que se escucha y reconoce.

La obra consiste en una estructura con cuatro cuerdas donde el usuario puede combinar sonidos de diferentes instrumentos (bajo, piano, guitarra y batería) pertenecientes al repertorio del artista. Para interactuar con las cuerdas el usuario debe realizar una acción relacionada con el instrumento correspondiente a cada una. De esta manera, los usuarios pueden re-versionar las canciones de Charly, creando una nueva. Sin embargo, en ninguna parte de la obra se utiliza la voz del artista ni se menciona su nombre y tampoco se puede descubrir al completo una canción ya que los sonidos son de diversas canciones.

CONCLUSIONES SOBRE LOS MODOS DE ESCUCHA

En la obra La máquina de ser entran en juego los modos de escucha de cada usuario. La capacidad que tiene cada uno de reconocer al artista elegido pasa puramente por los discursos que haya consumido previamente. Si el usuario reconoce que la obra utiliza la música de Charly aparece una complicidad particular entre artista y público, quienes comparten este conocimiento en común, dándole a la obra una profundidad de sentido mucho mayor. Aquel usuario que interactúa y no reconoce la música puede interactuar con la obra de igual manera, pero pierde la particularidad de identificar qué

es lo que escucha y se mantiene en una capa más superficial en el análisis de sentido de la misma. Sin embargo, su paso por la obra le permitirá en un futuro reconocer las canciones de Charly García debido a la reproducción del discurso y de esa forma ampliar sus modos de escucha y reencontrarse con la música que alguna vez escuchó en esa obra multimedial.

REFERENCIAS

- Berger, J. (1972). *Modos de ver*.
- Estudio Biopus. (2015). *Melodía escondida*. [Juego].
http://www.biopus.ar/estudio/melodia_escondida.html
- Phililpsz, S. (2018). *Sound in space*. [Instalación sonora].
<https://www.youtube.com/watch?v=2seKlksUt6A>
- Seman, P. (2019). Prólogo. La canción nunca es la misma. En A. Gilbert y M. Liut (Comps.), *Las mil y una vidas de las canciones* (pp. 11-24).
- Castillo, P. (2017). *Exploraciones de la discursividad. El signo “mujer” como caso de estudio*.