



FIJACIONES SONORAS, GÉNEROS Y MEDIOS. UNA REFLEXIÓN SOBRE INTERNET Y LOS USOS DEL SONIDO

Daniela A. González
Miguel A. García¹

Resumen: A través de Internet podemos acceder a un reservorio de fijaciones sonoras cuantioso, diverso y en constante crecimiento, al mismo tiempo que a una multiplicidad de técnicas, tecnologías y herramientas que permiten crear, almacenar y editar esas fijaciones. Las características de ese reservorio, junto con el carácter modular del *sound file* y la creciente conectividad, empoderan a los/as usuarios/as para generar y manipular sonidos, explorar creativamente medios, lenguajes y géneros, y producir expresiones híbridas. La identificación de las formas en que los/as usuarios/as emplean las fijaciones sonoras con las que interactúan cotidianamente parece, en principio, una zona restringida para la investigación. Sin embargo, en muchos casos esos usos resultan visibles y develan los condicionamientos que buscan imponer las plataformas, así como también el grado de empoderamiento de los/as usuarios/as. El propósito de este artículo es ofrecer una primera aproximación a los usos de las fijaciones sonoras a las que se accede por Internet a partir de la

¹Daniela A. González es Doctora en Historia y Teoría de las Artes por la Universidad de Buenos Aires con una tesis titulada “Una reconstrucción de la escena de la música popular bonaerense entre fines del siglo XIX y comienzos del XX”. Realizó un posdoctorado con una beca del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (Argentina). Actualmente, se desempeña como auxiliar docente en la asignatura Antropología de la música de la carrera de Artes de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA) y es productora editorial de **El oído pensante**.

Miguel A. García es Doctor en Antropología por la Universidad de Buenos Aires. Se desempeña como Investigador Principal del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (Argentina) y como Profesor Consulto de la Universidad de Buenos Aires. Es Director y Editor de **El oído pensante**. Ha sido Presidente de la Asociación Argentina de Musicología y miembro del Comité Ejecutivo del International Council for Traditions of Music and Dance. Su último libro es *Los archivos de las (etno)musicologías. Reflexiones sobre sus usos, sentidos y condición virtual* (editor, 2023, Berlín). Sus áreas de investigación son: teoría y epistemología del archivo sonoro, el universo sonoro de Internet y las prácticas musicales de los pueblos originarios de Chaco y Tierra del Fuego.

distinción entre usos recomendados, condicionados y efectivos. Para desarrollar esta distinción examinamos los sistemas de recomendación de las plataformas de comercialización de música; las *playlists* generadas para acompañar, estimular o inhibir actividades específicas; los mensajes de voz creados mediante aplicaciones de mensajería instantánea; una página web con fijaciones sonoras; y un canal de YouTube con producciones audiovisuales. Resultan centrales en este recorrido los conceptos de intermedialidad e hibridación.

Palabras clave: fijaciones sonoras; Internet; *sound file*; medios; hibridación.

SOUND FIXATIONS, GENRES AND MEDIA. A REFLECTION ON THE INTERNET AND THE USES OF SOUND

Abstract: Through the Internet, we can access a vast, diverse, and constantly growing array of sound fixations, alongside a large number of techniques, technologies, and tools that allow for the creation, storage, and editing of those sound fixations. The particularities of this array of sound fixations, together with the modular nature of sound files and the ever-growing connectivity, empower users by enabling them to generate and manipulate sounds, explore different media types, languages, and genres, and craft hybrid expressions. The identification of how users employ the sound fixations with which they interact daily seems, in principle, a restricted area for research. Nevertheless, in many instances, these uses are discernible and shed light on platform-driven conditioning and user empowerment levels. This article aims to present an introductory exploration of the uses of sound fixations on the Internet by distinguishing them into recommended, conditioned, and effective uses. For this purpose, we scrutinize the recommendation systems of music platforms; playlists tailored to accompany, stimulate, or deter specific activities; voice messages generated through instant messaging applications; a particular website hosting sound fixations; and a YouTube channel featuring animation videos. The concepts of intermediality and hybridization are central to this journey.

Keywords: Sound fixations; Internet; *sound file*; media; hybridization.

FIXAÇÕES SONORAS, GÉNEROS E MEIOS. UMA REFLEXÃO SOBRE A INTERNET E OS USOS DO SOM

Resumen: A través de Internet podemos acceder a un generoso repositorio de fijaciones sonoras, diverso y en constante crecimiento y, simultáneamente, a una multiplicidad de técnicas, tecnologías y herramientas que permiten crear, almacenar y editar esas fijaciones. Las características de ese repositorio, junto con el carácter modular del *sound file* y la creciente conectividad, empoderan a los/as usuarios/as para generar y manipular sons, explorar criativamente los medios, as linguagens e os géneros, e produzir expressões híbridas. A identificação das formas como os/as usuários/as aplicam as fijaciones com as quais interagem diariamente aparenta ser uma zona fechada à investigação. No entanto, em muitos casos esses usos tornam-se visíveis e desvelam os condicionalismos que as plataformas procuram impor assim como o grau de empoderamento dos/as usuários/as. O propósito deste artigo é ofrecer una primeira proximación aos usos das fijaciones sonoras às quais se accede através da Internet, a partir da distinción entre usos recomendados, condicionados e efectivos. Para aplicar esta distinción examinámos os sistemas de recomendación das

plataformas de comercialización de música; as playlist geradas para acompanhar, estimular ou inibir atividades específicas; as mensagens de voz criadas através de aplicações de mensagens instantâneas; uma página web com fixações sonoras; e um canal de Youtube com produções audiovisuais. Os conceitos de intermedialidade e de hibridação são centrais neste processo.

Palavras-chave: Fixações Sonoras, Internet; Sound File; Meios, Hibridação.

1.

Internet ofrece a nuestros oídos una cuantiosa y heterogénea acumulación de fijaciones sonoras –musicales y no-musicales, digitales y digitalizadas, creadas mediante la grabación de un evento o la edición sonora por procedimientos informáticos. Esta acumulación, en constante crecimiento, se encuentra al alcance de la mano en una única localización: la pantalla de los dispositivos. Del mismo modo, proporciona variadas opciones de políticas, técnicas y tecnologías para que los/as usuarios/as se relacionen con esas fijaciones en términos lúdicos, comerciales, estéticos, comunicacionales, terapéuticos y muchos otros. En este aspecto, Internet da lugar al surgimiento de una nueva condición en el uso del sonido: permite a los/as usuarios/as empoderarse a través del empleo de herramientas para almacenar, distribuir, crear y editar fijaciones sonoras². Estas herramientas comprenden una extensa diversidad de aplicaciones –de acceso pago, gratuito o mediante la piratería– con versiones para todos los dispositivos que ofrece el mercado, las cuales permiten modificar los parámetros del sonido, remixar, hacer *collage* y, como veremos, generar expresiones híbridas, entre muchas otras operaciones. El empleo de esas aplicaciones no requiere un uso experto y cuando lo requiere, Internet también permite el acceso al *know-how* mediante tutoriales, listas especializadas de discusión, manuales, instructivos y los llamados reviews que proporcionan las empresas, los/as *bloggers* y *youtubers*. Asimismo, son fundamentales para el empoderamiento del/la usuario/a, por un lado, la versatilidad que le imprime el carácter modular (MANOVICH, 2005) de la principal unidad de almacenamiento y distribución de las fijaciones sonoras, el *sound file*³, y, por otro, la creciente conectividad, en términos de interoperabilidad de las plataformas y de compatibilidad de los dispositivos y sistemas operativos que permiten a un mismo *file* funcionar y ser modificado en casi todos ellos⁴.

² El término empoderamiento señala un aumento considerable en la capacidad de los/as usuarios/as para procesar el sonido en comparación con la que poseían antes de la aparición de Internet. Esto no niega su contrapartida: el obsceno empoderamiento tecnológico y comunicacional de las empresas de comercialización de música y del sector informático para orientar y acrecentar el consumo mediante, entre otros artilugios, lo que se conoce como extractivismo de datos (Ver al respecto GARCÍA CANCLINI, 2019 y LINS RIBEIRO, 2018).

³ Nos referimos al *sound file* como la codificación digital de la fijación sonora.

⁴ Si bien la obsolescencia programada puede constituir una limitación para la conectividad de algunas personas y, en consecuencia, para los usos de los *sound files*, debe tenerse en cuenta que en varios países del llamado Sur Global, con el propósito de seguir siendo competentes en el medio digital,

Las maneras en que los/as usuarios/as emplean las fijaciones sonoras en este escenario parecen constituir, en principio, una gran caja negra. Si bien es legítimo suponer que el conocimiento de las decisiones que toma cada usuario/a con los *files* que intercepta en las redes es, en alguna medida, un área vedada para la investigación, no debe olvidarse que, como mostraremos, las plataformas de comercialización de música mediante el cruce y procesamiento de información de distinta procedencia logran develar y recomendar usos concretos. En muchos casos esos usos son visibles y audibles, y dan cuenta tanto de los condicionamientos que fijan las plataformas, las aplicaciones y los dispositivos, como de la magnitud del empoderamiento del/la usuario/a. En lo que sigue ofrecemos una primera aproximación a los usos de las fijaciones sonoras a partir de la distinción de tres tipos: usos recomendados, usos condicionados y usos efectivos. Para detectar y discutir casos de cada uno de ellos revisamos: 1) los sistemas de recomendación de las plataformas de comercialización de música; 2) la presencia en la web de *playlists* destinadas a acompañar, estimular o inhibir actividades específicas –relajación, concentración, adoración, ejercitación física, etc.–; 3) la generación de mensajes de voz mediante aplicaciones de mensajería instantánea –en particular, WhatsApp–; 4) una página web con fijaciones sonoras –*Conserve the sound*–; y 5) un canal de YouTube con producciones audiovisuales en las que se hace palpable cómo se alteran los usos recomendados y condicionados, y cómo, muchas veces en clave lúdica, se experimenta con el sonido en los bordes de los lenguajes, los géneros y los medios. Este recorrido busca ensanchar la grieta en la caja negra de los usos de las fijaciones sonoras, no como un ejercicio de revelación sino de ampliación de interrogantes. El hecho de que una gran variedad de fijaciones sonoras pueda confluir mediante hipervínculos en las pantallas de los/as usuarios/as y de que su manipulación y creación sean en estos momentos una práctica masiva y cotidiana –como los mensajes de voz–, justifica el riesgo que asumimos en este artículo: la indagación del universo sonoro al que se accede a través de Internet como un todo.

2. Finalidad de creación y usos

Las fijaciones sonoras se crean con distintas finalidades: comunicacional, documental, comercial, lúdica, artística, didáctica, investigativa, terapéutica, publicitaria, colecciónista, evaluativa, punitiva, de alerta, de vigilancia, disciplinal, de

los/as usuarios/as logran posponerla por medio de la implementación de distintas estrategias para prolongar la vida del *software* y *hardware*. La piratería es una de las estrategias más extendidas a la hora de acceder a las versiones actualizadas de *software* comercial para diferentes sistemas operativos y dispositivos. Esto resulta posible gracias al *cracking*, práctica que consiste en eludir las restricciones de *software* mediante la modificación del fragmento de código en que se requiere el pago o registro de la licencia –a través de lo que se conoce como un *patch*–, o mediante la creación de programas generadores de números de licencia –llamados *keygens* o *key generators*. Con respecto al *hardware*, es muy frecuente la reparación y reemplazo de todo tipo de partes –por ejemplo, memorias, placas madre, discos rígidos, baterías, placas de video o audio, así como también pantallas o teclados– por repuestos originales o no, nuevos o usados, e, incluso, la intervención de los dispositivos para personalizarlos de acuerdo con el uso específico o la preferencia del/la usuario/a.

incitar, devocional, celebratoria, mnemotécnica y otras (GARCÍA y GONZÁLEZ, 2024). El reconocimiento de las finalidades con la cual se efectúa una fijación constituye la puerta de entrada al problema de sus usos. Es decir, la respuesta a la pregunta *¿con qué motivos fijamos el sonido?*, conduce directamente a otro interrogante: *¿cómo usamos las fijaciones sonoras a las que accedemos a través de Internet?* La revelación de la finalidad con la cual una fijación fue creada y la observación de los usos que recibe *a posteriori* dan cuenta de dos situaciones: a) el uso se ajusta a la finalidad –la grabación del latido del corazón, con tecnología y finalidad médica, es empleada para diagnosticar una patología– y b) el uso se desvía de la finalidad –la grabación del latido del corazón, con tecnología y finalidad médica, es empleada para crear una obra musical. Por varias razones, el escenario es más complejo de lo que esta simple dicotomía hace suponer. Las razones más evidentes de la restricción de este modelo dicotómico parecen ser dos: el hecho de que los/as usuarios/as no siempre conocen la finalidad con la cual fue creada la fijación que manipulan –por lo tanto, el desvío es solo advertido en el contexto de una especulación investigativa– y que haya una “alteración” de algún tipo en la creación misma de la fijación –la grabación del latido del corazón con tecnología médica **es gestada con una finalidad artística**, como insumo compositivo. En teoría, bajo ciertas condiciones, la traza de una fijación sonora puede pensarse como una metamorfosis de tres movimientos simultáneos y, en un sentido, fuera de control: replicación del objeto, transformación del objeto y variación de sus usos. Esta complejidad es, precisamente, lo que justifica adentrarse en esta problemática. Veamos ahora cuáles son las fuerzas que sugieren y condicionan los usos de las fijaciones sonoras y cómo los/as usuarios/as oscilamos entre ser dóciles a ellas y escabullirnos a su disciplinamiento para dar lugar a nuevas y aun impensadas expresiones.

3. Usos recomendados

Las plataformas de comercialización de música con las que interactúan a diario millones de personas recurren a sistemas de recomendación –*recommendation systems*– con el propósito de “personalizar” la experiencia de los/as usuarios/as a través de sugerencias de escucha. Para generar tales sugerencias, estos sistemas emplean más de un método⁵. Entre los más utilizados se encuentra el método de filtrado colaborativo que consiste en la recolección de datos de consumo de una gran cantidad de usuarios/as, y su comparación. El objetivo de este método es el de identificar “usuarios/as vecinos/as”, esto es, que tengan preferencias o hayan tomado decisiones semejantes y, a partir de eso, realizar recomendaciones individuales (MADATHIL, 2017). También, existen métodos –conocidos como *content-based*– que fundan sus recomendaciones en los comportamientos previos

⁵ El empleo de dos o más métodos de forma conjunta se conoce como *hybrid* o *mixed recommendation systems*. Una revisión de la bibliografía técnica sobre este tema se puede consultar en Çano y Morisio (2019).

y los intereses expresados por los/as usuarios/as mediante los *likes* o *dislikes*, la selección de artistas o géneros musicales, la cantidad de reproducciones, los álbumes guardados en la biblioteca personal, las canciones omitidas, las canciones escuchadas con mayor frecuencia, etc. (JANNACH, 2011)⁶. Además, se utilizan métodos centrados en la descripción y clasificación del objeto con el que interactúan los/as usuarios/as. Un ejemplo de esto lo constituye el *software* de análisis acústico utilizado por Spotify⁷ destinado a clasificar el extenso volumen de música que ofrece a partir de la identificación de diferentes rasgos sonoros –a los que denomina “eventos”⁸ (PREY, 2017). Esto permite establecer vínculos entre distintas expresiones musicales y realizar recomendaciones potencialmente más precisas, que no se basen únicamente en los consumos previos de un/a usuario/a o de otros/as usuarios/as con preferencias similares. Asimismo, algunas plataformas recurren a métodos de análisis semántico de las conversaciones o reflexiones vinculadas con la música que circulan por redes sociales, foros, secciones de comentarios, etc. Este es el caso, nuevamente, de Spotify que recopila las palabras clave utilizadas para describir determinados/as artistas, expresiones musicales o géneros, y las utiliza para establecer relaciones con otros/as artistas, expresiones musicales o géneros que, aun cuando no poseen rasgos sonoros semejantes, son descriptos con los mismos términos (PREY, 2017). También hay que destacar que ciertas plataformas incorporan métodos de análisis más complejos que tienen en cuenta la geolocalización de los/as usuarios/as al momento de escuchar música, el día de la semana, mes o estación del año e, incluso, el clima⁹.

Como fue mencionado, del entrecruzamiento de algunos o todos estos métodos –en determinados casos, unidos a las decisiones de editores/as o curadores/as musicales– surgen los sistemas de recomendación de las plataformas de comercialización de música. Estos sistemas son los encargados de generar *playlists* personalizadas¹⁰, en constante actualización, con sugerencias de uso –por ejemplo, “¡A limpiar con Pop!”, “A limpiar con ritmo”, “Cocina con punk”, “Carnita asada estilo norteño”, “Relax brunch”, “Mates y Música”, “Chill lofi study beats”,

⁶ En el caso de Spotify, esto se consigue gracias a la herramienta llamada taste profile, específicamente diseñada para capturar y registrar en tiempo real cada interacción de los/as usuarios/as con las fijaciones sonoras (PREY, 2017).

⁷ El sistema de recomendación de Spotify es mixto, es decir, combina métodos algorítmicos y curatoriales. A partir del 2014, debido a la compra de Echo Nest –la plataforma líder de administración de datos musicales e inteligencia musical– Spotify perfeccionó significativamente su sistema de recomendación (ver PREY, 2017). Respecto a esto, Bonini y Gandini (2019) afirman que uno de sus informantes –curador de Spotify– aseguró que la recomendación está conformada en un 50% por el algoritmo, un 40% por el factor editorial y un 10% por el gusto personal del/la editor/a o curador/a (p.6).

⁸ Estos “eventos” aluden a parámetros tales como la altura, el ritmo y la tonalidad y, también, a otros como la “bailabilidad” o cuán “alegre” o “triste” es una canción –*valence*.

⁹ Para un análisis detallado del caso de Spotify ver Erikson et al. 2019.

¹⁰ Austin Daboh, editor de contenido de Spotify, afirma que existen tres tipos de *playlists* en esa plataforma: creadas íntegramente por un/a curador/a o editor/a, basadas exclusivamente en decisiones algorítmicas y generadas por métodos híbridos –*algotorial playlists*– (ver BONINI y GANDINI 2019).

“Jazz for study” o “Corre con rock”¹¹. Según Spotify, se trata de un servicio que mejora la experiencia musical al ofrecer a los/as usuarios/as “la música perfecta para cada momento” o, dicho de otra manera, la *playlist* ideal para salir a correr, tener una cita romántica o cenar con amigos/as (ERIKSONN et al., 2019, p.65).

Las recomendaciones no quedan exclusivamente en manos de las plataformas de comercialización de música y sus sistemas de recomendación. Gracias a la variedad de herramientas que proporciona Internet para manipular las fijaciones y la emergencia de nuevas condiciones en el uso del sonido, los/as usuarios/as también generan *playlists* con sugerencias de uso, destinadas a acompañar, estimular o facilitar ciertas actividades –por ejemplo, “Música para trabajar activo y alegre”, “Música para estudiar, concentrarse y memorizar rápido”, “Música relajante anti estrés para calmar la mente”, “Music for Stores, Clothing Stores, Restobar, Bars, Restaurants”, “Music therapy for dogs that are left alone” o “Calming Music for Cats with Anxiety”¹². De hecho, algunas plataformas como Spotify, ofrecen a los/as

¹¹ ¡A limpiar con pop!:

https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DWZuiNTOGy18?si=nFX17QQtTBO_6CzXJrWc7Q&pi=u-fjXytB7TISx

A limpiar con ritmo:

<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DX1bl63ywBBgC?si=U-6HIWJ4TdG9qFkcBHlz1A&pi=u-WScSECAkT5i4>

Cocina con punk:

<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DXdMScvOPszco?si=5dSIOJlQLWtHaNnRR-Fpw&pi=u-WNrniJ91TNeb>

Carnita asada estilo norteño:

https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DWXLjydKDJPfJ?si=8Or8sMiDQRmMwO_3j3Aacw&pi=u-qXOvyKzBSd6U

Relax brunch:

https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DWVqFWv4EZA70?si=PufnQh7RSFSsGNApi7I-ow&pi=u-u_8GNtWHQXC9

Mates y música:

https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DWXTdx4nYEjeS?si=2BVyoragTY2UzObP-ta_kw&pi=u-JyZT8YCtQTWg

Chill lofi study beats:

<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DX8Uebhn9wzrS?si=DppIEeWURy-nBGUnDdxeVQ>

Jazz for study:

<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DX3SiCzCxMDOH?si=c9CiGxIIR6aaxfuwidrkAA&pi=u-OqYppzbKR7Gb>

Corre con rock:

<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DX8ucVJaqqjpS?si=mWnWOIgRHwwpbsTk5FhPg&pi=u-G63HzghNSheb>

¹² Música para trabajar activo y alegre:

https://www.youtube.com/watch?v=kkc5zG5i7TU&ab_channel=LegendMusic-M%C3%BAsicaElectr%C3%B3nica

Música para Estudiar, Concentrarse y Memorizar Rápido (Ondas Alfa):

https://www.youtube.com/watch?v=HQ40ksM2Vc0&ab_channel=Musicoterapia

Música relajante anti estrés para calmar la mente:

https://www.youtube.com/watch?v=d8GIXX3CXVg&ab_channel=Musicoterapia

Music for Stores, Clothing Stores, Restobar, Bars, Restaurants:

https://www.youtube.com/watch?v=ukcK7hCcP2o&ab_channel=DeepSounds

Music therapy for dogs that are left alone (8 HOURS OF MUSIC for dogs):

https://www.youtube.com/watch?v=gp2xW09FudY&ab_channel=Perrhijos

Calming Music for Cats with Anxiety:

https://www.youtube.com/watch?v=hk__iTdn9EO&ab_channel=RelaxMyCat-RelaxingMusicforCats

usuarios/as la posibilidad de crear, de manera sencilla, sus propias listas de reproducción “para tu mascota, tu próximo viaje, tu sesión de entrenamiento... ¡Para lo que quieras!”¹³. Lo cierto es que las *playlists* constituyen una de las prácticas de consumo musical e interacción más extendidas en la actualidad.

4. Usos condicionados

Llamamos usos condicionados a aquellos que están restringidos u orientados por las características de las aplicaciones o por las propiedades sonoras que presentan las fijaciones en consonancia con las delimitaciones temáticas y archivísticas de las páginas web. Esto significa que si bien los/as usuarios/as, en teoría, disponen de un gran margen de maniobra para decidir cómo usar una fijación sonora, los usos se dan en un entorno que fija límites. Todas las aplicaciones que permiten crear o emplear fijaciones sonoras están orientadas a usos específicos. Un caso paradigmático lo constituye las aplicaciones de mensajería instantáneas para teléfonos inteligentes, como WhatsApp, Telegram, y otras. Entre las funciones que ofrece WhatsApp se encuentra la creación y envío de mensajes de voz, una práctica que ha adquirido una presencia cotidiana y casi masiva. La especificidad de esta aplicación, en cuanto a las funciones que brinda, las características de los mensajes de voz –sin límite de duración y desde mayo de 2021 con la posibilidad de acelerar la velocidad de reproducción–, las promesas de seguridad –cifrado de extremo a extremo– y las recomendaciones de uso –“Muéstrate tal cual eres, habla con libertad y siéntete cerca de sus seres queridos, estén donde estén, con mensajes y llamadas privados”¹⁴–, confinan la creación y los usos de las fijaciones sonoras al ámbito privado y a un propósito comunicacional. No obstante, como veremos en el siguiente apartado, la creciente ampliación de la conectividad, sumada a la experticia y creatividad de los/as usuarios/as, hacen que los mensajes de voz puedan escapar a la esfera privada y adquirir usos divergentes con respecto al que estipula la aplicación.

Un caso de uso condicionado por las propiedades sonoras de las fijaciones en consonancia con las delimitaciones temáticas y archivísticas de las empresas o instituciones que las gestionan, se encuentra en el “museo online” *Conserve the sound*¹⁵, sitio dedicado a preservar sonidos que han desaparecido o están en peligro de extinción debido al hecho de que los dispositivos que los producen han caído en desuso o están en camino a ello. El sitio, diseñado por Chunderksen –empresa de producción audiovisual con base en Essen y Hamburgo, Alemania– y el apoyo financiero de la Film und Medien Stiftung NRW¹⁶, ofrece imágenes y sonidos del funcionamiento de aparatos tales como teléfonos, walkmans, máquinas de

¹³ <https://support.spotify.com/es/article/create-playlists/>

¹⁴ <https://www.whatsapp.com>

¹⁵ <https://www.conservethesound.de>

¹⁶ <https://www.filmstiftung.de>

escribir, módems, molinillos de café, cámaras fotográficas, reproductores de casetes, ventiladores, secadores de pelo, etc. *Conserve the sound* almacena las fijaciones sonoras con una finalidad documental en la medida en que su cometido es, como se consigna en su URL y header, preservar y divulgar las fijaciones que almacena. Paralelamente, persigue una finalidad “comercial”, dado que los/as usuarios/as son redirigidos a otra página que comercializa un paquete de 897 MB con las grabaciones del sitio –en formato WAV con resolución de 48kHz/24 bit¹⁷.

Cómo usan efectivamente los/as usuarios/as las fijaciones sonoras de *Conserve the sound* es nuevamente un interrogante difícil de responder, aunque si es evidente que la página condiciona los usos al menos en dos direcciones: por un lado, satisface a quienes miran con cierta nostalgia la tecnología del pasado y celebran su conservación por medio de la imagen y el registro sonoro y, por otro, sugiere un uso experto para “*sound designers, Netflix producers, sound artists and all the creators, who want to work with our sounds in a professional way*”. El sitio no solo sugiere cómo usar sus materiales sino también transmite una perspectiva que ubica a los objetos y sus sonidos en un contexto de neutralidad con respecto a las distinciones de clase, género y nacionalidad (LEE, 2018). Asimismo, evita ahondar en las historias específicas de esos objetos, las cuales deberían surgir al ubicarlos en los contextos históricos y sociales en los cuales fueron y son utilizados.

Figura 1 – Packaging de venta de *Conserve the sound*.



Fuente: <https://www.facebook.com/ConserveTheSound/> (2024).

¹⁷ <https://soundtaxi.com>

Evidentemente, todas las plataformas y sitios con acceso a fijaciones sonoras, mediante streaming o descarga, presuponen no solo un/a usuario/a ideal o muchos/as usuarios/as ideales diferentes –como sucede con la personalización de la oferta de las plataformas comerciales–, sino también las maneras en que los objetos digitales pueden ser utilizados, de ahí que sus diseños y consignas se materialicen como recomendaciones o condicionamientos. Este aspecto es lo que permite ver la grieta de la caja negra sobre los usos de las fijaciones sonoras. No obstante, muchas otras cosas suceden dentro de ella.

5. Usos efectivos

Llamamos usos efectivos a aquellos empleos de las fijaciones sonoras que resultan de las decisiones de los/as usuarios/as, quienes pueden someterse a las recomendaciones y los condicionamientos descriptos en los apartados anteriores o liberarse de ellos y dar lugar a nuevas prácticas y expresiones. Estas innovaciones son susceptibles de interpretarse como la consecuencia de operar en un entorno que las hace posibles y aun, en cierta medida, las estimula, aspecto descripto por Lev Manovich con los términos “meta-medio computacional” e “hibridación” (2012) y, a la vez, de la voluntad de los/as usuarios/as por explorar medios, lenguajes y géneros de manera no convencional o divergente.

En este apartado concentraremos la atención, precisamente, en usos en los cuales se observa la conjugación de recursos tecnológicos que estimulan la hibridación con la avidez de algunos/as usuarios/as por aventurarse más allá de las recomendaciones y los condicionamientos. Se trata de videos que teatralizan mensajes de voz creados con aplicaciones de mensajería instantánea. Los casos analizados se encuentran alojados en el canal de YouTube conocido como Gente Rota¹⁸ y corresponden, de acuerdo con las etiquetas asignadas por la plataforma, a “videos” y *shorts*. En ellos, fijaciones sonoras creadas con la finalidad de comunicar un mensaje, conforman el sustrato de productos de carácter narrativo generados mediante técnicas de animación¹⁹. Las resultantes de la juntura entre fijaciones sonoras e imágenes animadas pueden ser llamadas “videos de animación”; etiqueta que suele utilizarse para nombrar una amplia gama de producciones de animación. En estos videos se fusionan un género discursivo –mensaje de voz– y un género dramático audiovisual –video de animación (Ver imágenes 2, 3 y 4). El primero está sujeto a las reglas establecidas por la aplicación –WhatsApp– y el dispositivo con el que es creado y distribuido –Smartphone–, las cuales lo ubican en el orden de la oralidad, brevedad, consistencia y finalidad comunicativa. El segundo responde a las reglas y posibilidades fijadas por las herramientas con las cuales se crea –Adobe

¹⁸ En los últimos pocos años este canal, creado por Gabriel Lucero, ha alcanzado una considerable difusión. En el momento de la consulta (22-04-2024), cuenta con 807.000 subscriptores y algunos de sus videos han superado las 400.000 vistas. <https://www.youtube.com/@Genterota> También en otras plataformas, como Tik Tok e Instagram, se encuentran videos del mismo tipo.

¹⁹ Ver, por ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=C1dKyGXcp8>

After Effects u otra similar–, a los recursos que ofrece YouTube –como YouTube Studio²⁰–, a los dispositivos en los cuales se reproduce y al diálogo que su autor establece con las convenciones estéticas gestadas en derredor de ese y otros géneros audiovisuales.

Figura 2 – Gente Rota. Imagen del perfil con el ícono de WhatsApp en el centro.



Fuente: <https://www.youtube.com/@Genterota> (2024).

La transposición genérica que sufre la fijación sonora, de mensaje de voz a banda sonora de un video de animación, conlleva varias trasformaciones en la fijación misma. En el plano del *software*, se produce el pasaje de una aplicación de mensajería instantánea²¹ o *software* de gestión de comunicación²² para

²⁰ Se trata de la herramienta provista por la plataforma para que los/as creadores/as de contenido gestionen de manera sencilla, desde una computadora o cualquier dispositivo móvil, sus canales de YouTube. A través de la misma, pueden editar, cargar o programar la carga de videos, agregarles subtítulos, descargar música *royalty free* para sus productos audiovisuales, diseñar *playlists*, administrar la configuración general del canal y otorgar posibles “permisos” especiales a usuarios/as, gestionar los comentarios, acceder a los datos estadísticos de su canal y visualizar sus ganancias – en caso de que sea un canal monetizado.

²¹ La mensajería instantánea o *Instant Messaging* es una forma de comunicación en tiempo real –a menudo denominada *chat*– entre dos o más personas cuyos dispositivos se encuentran conectados a una red de Internet o de datos móviles (3G, 4G, 5G, etc.), que permite que los mensajes viajen de forma inmediata sin importar la distancia a la que se encuentren tales dispositivos (HORNSBY y WALSH, 2010).

²² El término *software* refiere al conjunto de componentes lógicos –instrucciones, reglas informáticas, etc.– escritos en un lenguaje de programación, que permiten que un dispositivo ejecute tareas específicas. De manera muy sintética, suele afirmarse que “Hardware is the tangible machine and software is the set of instructions that makes the machine operate in specific ways” (SUBER, 1988, p.89). Existen dos categorías básicas de *software*: el de sistema, que controla y organiza las tareas generales que realiza un dispositivo –por ejemplo, una computadora portátil o un teléfono móvil– y suele nombrarse como “sistema operativo”, y el *software* de aplicación, que apunta a tareas

*smartphones*²³ –en este caso, WhatsApp–, a una plataforma digital o web que permite a los/as usuarios/as subir, almacenar y reproducir videos –en este caso, YouTube. Al descargar WhatsApp en un teléfono inteligente, la plataforma se sincroniza con la agenda e incorpora automáticamente como contactos a quienes sean usuarios/as de la aplicación. A través de la misma, es posible intercambiar mensajes de texto, fotografías, videos, emoticones, *gifs* animados, coordenadas, documentos y contactos, además de mensajes de voz. La finalidad de esta aplicación es comunicar un mensaje de manera inmediata²⁴. Los mensajes producidos y reproducidos a través de WhatsApp pertenecen, primordialmente, al ámbito privado, y suelen poseer un carácter informal y un registro coloquial. WhatsApp emplea un protocolo abierto y extensible de mensajería conocido como XMPP (*Extensible Messaging and Presence Protocol*), que se caracteriza por ser adaptable y permitir el intercambio de datos XML²⁵.

Figura 3 – Gente Rota. Portada del video Censo 2022 con varios de sus personajes generando o escuchando mensajes de voz.



Fuente: <https://www.youtube.com/@Genterota> (2024).

específicas no esenciales para el funcionamiento del dispositivo. WhatsApp pertenece, precisamente, a esta segunda categoría.

²³ La aplicación está disponible para los sistemas operativos iOS, Android, BlackBerry OS y KaiOS. Cuenta, además, con una versión web.

²⁴ Con este propósito desplazó casi por completo al SMS o Short Message Service, que se circunscribía a los mensajes de texto, restringía la cantidad de caracteres de cada uno –entre 140 y 160–, sólo podía utilizarse entre teléfonos móviles que aplicaran los estándares GSM y significaba un gasto para el/la usuario/a por cada mensaje enviado.

²⁵ Dada su función y características, el dispositivo predilecto para el uso de WhatsApp es el teléfono inteligente que, gracias a su portabilidad, se ajusta al objetivo de establecer una comunicación inmediata y sencilla desde cualquier lugar. Si bien en la actualidad existe una versión web de esta aplicación que permite su acceso desde una computadora portátil o de escritorio, es necesario tener instalada la aplicación móvil para activarla. Además, suele promocionársela como una alternativa para situaciones específicas –por ejemplo, para ser usada cuando se trabaja en la computadora– y no como un reemplazo de la versión original. A la fecha, esta versión no permite compartir ubicación o coordenadas, crear estados –*stats*–, cambiar la configuración de privacidad, consultar el uso de datos y añadir contactos.

Con respecto a YouTube, se trata de una plataforma digital o web²⁶ que ofrece tanto el servicio de alojamiento como el de reproducción de videos *online*²⁷, y fomenta la interacción con estos contenidos –a partir de *likes*, *dislikes* y *shares*– y con otros/as usuarios/as – mediante, por ejemplo, comentarios escritos. Forma parte de las llamadas *media sharing platforms*²⁸ que son aquellas plataformas que permiten –y promueven– que los/as usuarios/as compartan contenido audiovisual, como imágenes, videos y audios, o que realicen transmisiones en directo. Para esto, utiliza un reproductor en línea basado en el lenguaje HTML o HyperText Markup Language –en la actualidad, en su quinta versión, es decir, HTML5– que es soportado por los navegadores web más populares. Además, permite que los *links* de los videos compartidos puedan incrustarse –*embedding*– en otras plataformas –como Facebook–, sitios webs personales o institucionales, mails, etc. De esta manera, favorece la circulación rápida de sus contenidos como así también su replica en múltiples plataformas. Mientras que los mensajes instantáneos de WhatsApp se circunscriben al ámbito privado, y se dirigen a un/a destinatario/a o un grupo preestablecido y específico, los contenidos que se comparten en YouTube son creados con la finalidad de alcanzar una cantidad potencialmente ilimitada de usuarios/as desconocidos/as.

²⁶ Desde el punto de vista informático, “plataforma” es un término general que refiere a la infraestructura web, es decir, al conjunto de programas y/o aplicaciones que se ejecutan de manera coordinada y dan por resultado un sitio web con una funcionalidad específica. Teniendo en cuenta esto, y tal como señalan Pelle Snickars y Patrick Vonderau (2009), YouTube podría ser considerada, simplemente, como una gran base de datos, semejante a un archivo. Sin embargo, el término plataforma se emplea, en el ámbito de las humanidades digitales, en un sentido más amplio y busca enfatizar el protagonismo que se le otorga a los/as usuarios/as en la creación de contenidos –*prosumers*. De hecho, YouTube, fue promocionada en sus inicios como una plataforma “vacía”, cuyo contenido dependía estrechamente de la producción de los/as usuarios/as, esto es, como una “*community-driven platform*” (SNICKARS y VONDERAU, 2009, p.10).

²⁷ En la versión paga –YouTube Premium– es posible descargar videos en los dispositivos móviles para verlos *offline* o en las computadoras, siempre que sea a través de los navegadores Chrome, Edge, Firefox y Opera.

²⁸ Otros ejemplos son Instagram, Snapchat o TikTok, las cuales son consideradas el territorio o dominio de los/as *influencers* (ver JANICE, 2015; HOOSE y ROSENBOHM, 2024).

Figura 4 – Gente Rota. Invitación a los usuarios para enviar “audios”.



Fuente: <https://www.youtube.com/@Genterota> (2024).

En síntesis, el pasaje de WhatsApp a YouTube que transita la fijación sonora provoca en ella las siguientes transformaciones:

- a) De tener cabida en un soporte de audio –ACC o AC3– a alojarse en un soporte de video –MPEG-2 o MPEG-4²⁹.
- b) De ser un registro de grabación, es decir, de ser la resultante de la fijación de un evento, a formar parte de un registro de edición, es decir, a constituir la dimensión sonora de una edición informática.
- c) De distribuirse fundamentalmente en un circuito bipolar –un/a emisor/a, uno/a o varios/as receptores/as identificados/as– a distribuirse bajo la lógica del *streaming* –un/a emisor/a, varios/as receptores/as no identificados/as.
- d) De poseer un carácter instrumental –serio o no– a otro cómico, logrado mediante la ridiculización del sentido original con el recurso de la imagen.
- e) De poseer una finalidad comunicacional a tener una finalidad lúdica y/o comercial.
- f) De constituirse mediante un lenguaje verbal y oral a plasmarse en un lenguaje audiovisual.

²⁹ Los requerimientos formales que establece YouTube para la carga de videos condicionan este aspecto. Si bien se aceptan, también, videos en .WMV, .AVI, .MOV y .FLV, los mismos son recodificados. Además, en el caso de los videos destinados a la venta o alquiler, YouTube exige una resolución mínima de 1920x1080pixeles y una relación de aspecto o ratio de 16: 9. Para el resto del contenido no existe ese requisito, aunque se recomienda una resolución de al menos 1280x720pixeles, con una relación de aspecto o ratio de 16: 9.

g) De ser un género discursivo autónomo a formar parte de un género audiovisual.

6. La hibridación como marco

Ahora, ¿existe un marco teórico adecuado para comprender la articulación de un mensaje de voz con un video de animación y el producto resultante de esa articulación? Al menos desde la aparición de *Understanding Media. The extensions of man* de Marshall McLuhan (1964), existe un variado repertorio de conceptos que permiten entender este tipo de casos. Entre esos conceptos se encuentran los de *cross-fertilization*, *remediation*, intermedialidad, hibridización y otros³⁰. McLuhan acuñó el término *cross-fertilization* para señalar el surgimiento de una zona híbrida como consecuencia de la ruptura de los límites de dos medios o su interpenetración. Un paso significativo en esa dirección fue dado por Jay Bolter y Richard Grusin (2000) con la introducción del concepto de *remediation*. Este concepto, aún muy influyente en los estudios del área, refiere a la incorporación o representación de un medio por otro. Según los/as autores/as, se trata de un proceso que puede ocurrir en dos direcciones: un nuevo medio incorpora un viejo medio –la televisión anexa aspectos de la radio– o viceversa –la televisión anexa aspectos de la WWW. Hay al menos dos fenómenos interrelacionados que destaca la teoría de la *remediation*: a) toda mediación es remediación y b) detrás de la búsqueda de lo que los/as autores/as llaman *immediacy* e *hypermediacy* yace una doble lógica que contrapone el deseo por multiplicar los medios con la intención de borrar toda huella de la mediación. Deudores/as del concepto ya canónico de “intertextualidad”, varios/as investigadores/as de distintas disciplinas han reflexionado en torno al concepto de “intermedialidad”. En el área de los estudios literarios y los llamados *interarts studies*, Irina O. Rajewsky (2020) distingue tres subcategorías del concepto, las cuales pueden manifestarse en forma individual o de manera simultánea en una misma configuración medial; estas son: transposición medial, combinación de medios y referencias intermediales. La transposición medial consiste en “la transformación de un producto medial (un texto, una película, etc.) o de su sustrato en otro medio [...] el texto ‘original’, película, etc., es la ‘fuente’ de un nuevo producto medial, cuya formación se basa necesariamente en un proceso de transformación intermedial específica del medio” (p.441-442). La combinación de medios refiere al “resultado o [al] mismo proceso de combinar al menos dos medios, o formas mediales de articulación, convencionalmente distintos” (p.442). Las

³⁰ La comparación de estos conceptos no es completamente fluida porque su enunciación se fundamenta sobre diferentes definiciones de lo que es un “medio”. El abanico de definiciones va desde algunas muy restringidas que ven al medio como un lenguaje –la pintura, por ejemplo– hasta otras muy abarcativas que lo ven como un conglomerado de empresas o como un nicho en el cual confluyen varios medios –Google, por ejemplo. No obstante, esta disparidad de base no inhibe por completo la posibilidad de poner los conceptos a dialogar debido a que: a) la mayoría de las definiciones presentan zonas comunes y b) los casos analizados surgen y se distribuyen en un entorno en el que la hibridación se manifiesta en varias dimensiones en forma simultánea, a nivel de los géneros, de los lenguajes, de la tecnología y también del mercado de plataformas y dispositivos.

referencias intermediales consisten en, por ejemplo, “las referencias a una película en un texto literario realizadas a través de la evocación o imitación de ciertas técnicas cinematográficas como el zoom, los fundidos, las transiciones y el montaje” (p.442)³¹.

Lev Manovich, tal vez uno de los más prolíficos investigadores de lo que ha dado en llamarse *Hybrid media theory*, retrata el escenario de los medios con los conceptos de “meta-medio computacional³²” e “hibridización”. El meta-medio computacional está constituido por diferentes medios y a la vez por “un sistema para generar nuevas herramientas de medios y nuevos tipos de medios” (MANOVICH, 2012, p.87). De manera tal que “una computadora puede ser usada para crear nuevas herramientas de trabajo con diferentes tipos de medios existentes y crear otras que aún no han sido inventadas” (p.88). Se trata de una “meta-generatividad” (NOAH WARDRIP-FRUIN apud MANOVICH, 2012, p.88) que es específica de las computadoras. En este marco, “todo es hibridación” (p.152), “los lenguajes de distintos medios se unen: intercambian propiedades, crean nuevas estructuras e interactúan en sus niveles más profundos” (p.146). Para Manovich, la hibridación se volvió la estética dominante y es empleada para “hacer una ingeniería de reacciones emocionales, contar historias y modelar experiencias de usuario” (p.152).

La transposición genérica que sufre la fijación sonora al metamorfosearse como la dimensión sonora y discursiva de un género dramático-narrativo puede ser enmarcada en los conceptos brevemente expuestos de *cross-fertilization*, *remediation* e intermedialidad –en particular en el de “transposición medial”. No obstante, la hibridación descripta por Manovich y el entorno en que ésta ocurre, cuya dinámica es retratada por el autor mediante la metáfora *remix ad infinitum* (2012, p.144), parece ser el marco más apropiado para entender su dinámica.

Con algunas diferencias con respecto a la definición que da Manovich del concepto de hibridación, surgidas mayormente debido a nuestro interés particular en las fijaciones sonoras, entendemos que dicho concepto es útil si señala más un proceso o las condiciones de producción de un entorno que un producto. Sin embargo, no puede negarse que la hibridación da como resultado productos concretos. Desde nuestra perspectiva, el proceso de hibridación en el entorno al que nos referimos no es un calco de lo que puede ocurrir en una población de organismos vivientes, ni los productos que genera requieren entidades no-híbridas en estado puro. Los productos que concibe la hibridación son susceptibles de volver

³¹ Este recorrido está limitado a los objetivos y a la extensión estipulados para este artículo. Los/as lectores/as interesados/as en este tema pueden consultar varios trabajos que sintetizan los abordajes referidos a los procesos mediales de hibridación, entre ellos se encuentran los de Tucker, Minichiello y Roxburgh (2019), López Cano (2018) –en particular en torno al llamado de reciclaje musical– y Scolari (2024) –en derredor del concepto de “intermedialidad”.

³² Expresión acuñada por el informático estadounidense Alan Kay.

a hibridarse, pero en ciertos momentos del proceso se estabilizan, es decir, devienen en expresiones más o menos persistentes –pensemos en los géneros musicales y discursivos. En este sentido, las expresiones que habitan en un entorno signado por la hibridación, están sometidas a una dinámica discontinua, con instancias de cambio y otras de estabilidad. Asimismo, dicha dinámica conlleva un amplio abanico de lo que podrían llamarse “políticas de hibridación”, en uno de cuyos extremos habitan políticas tendientes a que los receptores reconozcan las partes que componen un producto, mientras que en el otro residen políticas que procuran que las partes no sean diferenciadas.

En consonancia con lo dicho, puede suponerse que el producto de la conjunción entre la fijación sonora y la animación creada a partir de ella no es un ítem cerrado sino estabilizado, pues es susceptible de volver a hibridarse con otras expresiones. Además, a pesar de que los poderes en su afán monetarizador intentan guiar o determinar las rutinas de los/as usuarios/as, dicha conjugación se encuentra a la deriva desde el punto de vista de sus sentidos y usos. El caso analizado pone en evidencia que las fijaciones sonoras dibujan trazas erráticas que se mueven tanto en el eje de la sucesión como en el de la simultaneidad. Materializadas como *sound files*, las fijaciones se replican y se transforman en realidades sucesivas y paralelas; merced a estas realidades y a un entorno que es híbrido, interactivo y reticular, se conforma su ontología. Esto explica, al menos en parte, la enorme multiplicidad de usos efectivos que emergen entre los/as usuarios/as, más allá de las recomendaciones y los condicionamientos que los constriñen.

7. Conclusiones

La historia de las prácticas y los dispositivos de producción, distribución y consumo del sonido ha tenido varios momentos de aceleración. El último de ellos ocurrió en torno al surgimiento de Internet y a un abanico de innovaciones tecnológicas concomitantes, impulsadas fundamentalmente por el sector privado³³. Como ha sido señalado, en términos archivísticos Internet revive una promesa de totalidad que se remonta a las ambiciones científicas del siglo XIX (ROY, 2014). Esa utopía se alimenta de dos fuentes: de las estrategias discursivas implementadas por el marketing de la industria de la música y el entretenimiento, y de la euforia de algunos/as usuarios/as de cara a la cuantía y diversidad del universo sonoro al que tienen acceso. Aunque esa totalidad pertenece más al mundo de lo imaginario que al de lo real, no hay duda de que las fijaciones sonoras se alinean mayormente detrás de dos trayectorias convergentes: nacen *online* o surgen *offline* para ser distribuidas y reutilizadas online. Es decir, más allá de su inscripción de origen, la mayor parte de las fijaciones sonoras sigue una traza que incluye almacenamiento

³³ Queda aún por ver si la IA será la protagonista del próximo momento de aceleración de esa historia.

en un servidor web o en la memoria de un dispositivo personal y distribución por las redes.

En las páginas anteriores intentamos ampliar los interrogantes sobre los usos del universo sonoro al que accedemos a través de Internet. La discusión ha partido de la distinción entre usos recomendados, usos condicionados y usos efectivos; distinción puramente analítica que no señala tipos excluyentes dado que en la mayoría de los casos un uso efectivo es la aceptación de una recomendación bajo las condiciones que fijan el medio, el dispositivo, la interface, las características de la fijación misma y otras variables. Los usos efectivos son los que presentan las zonas más oscuras para la investigación y también las más desafiantes dado que en ellas es donde ocurren la novedad y la experimentación; donde algunos/as usuarios/as empoderados/as juegan con los lenguajes, los géneros y los medios; donde campea la intermedialidad y la hibridación; y donde la investigación tiene un escenario expansivo e inestable para explorar, comprender y, sobre todo, para evaluar sus consecuencias sociales, culturales y estéticas. Este artículo solo pretende ser un comienzo de esa tarea investigativa, la cual requiere reconocer que un entorno gobernado por la intermedialidad y la hibridación, y por usuarios/as ávidos y hábiles en explorar sus posibilidades, conduce a abordar el universo sonoro que ofrece Internet como un todo, es decir, pensar en conjunto la inmensa diversidad sonora que lo habita; una diversidad compuesta por fijaciones musicales y no-musical.

Referencias

- BOLTER, Jay D.; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MA: MIT Press, 2000.
- BONINI, Tiziano; GANDINI, Alessandro. 'First Week Is Editorial, Second Week Is Algorithmic': Platform Gatekeepers and the Platformization of Music Curation. **Social Media Society**, v.5, n.4, p.1-11, 2019. Doi: 10.1177/2056305119880006
- ÇANO, Erion; MORISIO, Maurizio. Hybrid Recommender Systems: A Systematic Literature Review. **Intelligent Data Analysis**, v.21, n.6, p.1487-1524, 2019.
- ERIKSONN, Maria et al. **Spotify Teardown. Inside the Black Box of Streaming Music**. Cambridge y Londres: The MIT Press, 2019.
- GARCIA, Miguel A.; GONZÁLEZ, Daniela A. Cómo un (aparente) caos puede devenir en un (posible) orden. Internet y la diversidad de fijaciones sonoras. **Resonancias**, v.28, n. 55, p. 161-180, 2024.
- GARCIA CANCLINI, Néstor. **Ciudadanos reemplazados por algoritmos**. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 2019.

HARDIE J. Tucker; MINICIELLO, Mario; ROXBURGH, Mark. Media and Hybrid Media. **The International Journal of New Media, Technology and the Arts**, v.14, n.4, p.11-27, 2019.

HOOSE, Fabian; ROSENBOHM, Sophie. Self-representation as Platform Work: Stories about Working as Social Media Content Creators. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, v.30, n.1, p.625-641, 2024.

HORNSBY, Adrian; WALSH, Rod. From Instant Messaging to Cloud Computing, an XMPP review. **Actas del 14º International Symposium on Consumer Electronics**. Braunschweig: Institute of Electrical Electronics Engineers standards, 2010.

JANNACH, Dietmar (ed.). **Recommender Systems: An Introduction**. Cambridge : Cambridge University Press, 2011.

LEE, Hojong. Sound-Oriented Archive as Prosthetic Memory? The Case of Conserve the Sound. **Interactive Media Archive: Collaborative Multimedia Resource**, 2018. Disponible en: <https://interactivemediaarchive.wordpress.com>. Acceso el: 10 jun. 2024

LINS RIBEIRO, Gustavo. El precio de la palabra: la hegemonía del capitalismo electrónico-informático y el googleísmo. **Desacato**, v.56, p.16-33, 2018.

LOPEZ-CANO, Rubén. **Música dispersa**. Barcelona: Musikeon Books, 2018.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Barcelona: Paidós, 2005.

MANOVICH, Lev. **El software toma el mando**. Traducción: Everardo Reyes-García, 2012.

MADATHIL, Mithun. Music Recommendation System - Spotify Collaborative Filtering. **Mus-17. Reports in Computer Music**. Aachen: Aachen University, 2017

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media. The Extensions of Man**. Massachusetts: The MIT Press, 1964.

PENNI, Janice (2015). The Online Evolution of Social Media: An Extensive Exploration of a Technological Phenomenon and its Extended Use in Various Activities. 2015. Tesis de Maestría - School of Computing and Engineering, University of Huddersfield, Queensgate, Reino Unido, 2015.

PREY, Robert. Nothing Personal: Algorithmic Individuation on Music Streaming Platforms. **Media, Culture and Society**, v.40, n.7, p.1086-1100, 2018. Doi: 10.1177/0163443717745147

RAJEWSKY Irina O. Intermedialidad, intertextualidad y remediación: una perspectiva literaria sobre la intermedialidad. **Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica**, v.6, n.6, p.432-461, 2020.

ROY, Elodie A. All the Memory in the World, All the Music in the World: Mediating Musical Patrimony in the Digital Age. **Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network**, v.7, n.2, 2014.

SCOLARI, Carlos A. **Sobre la evaluación de los medios. Emergencia, adaptación y supervivencia**. Buenos Aires: Ediciones Ampersand, 2024.

SNICKARS, Pelle; VONDERAU, Patrick (eds.). **The YouTube Reader**. Estocolmo: National Library of Sweden, 2009.

SUBER, Peter. What is Software?. **Journal of Speculative Philosophy**, v.2, n.2, p.89-119, 1988.