



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRO 2014

**FLUJO DE CONTENIDOS EN LA RED: SU INFLUENCIA
EN LAS COMUNIDADES DE PRÁCTICA Y EL
PERFORMANCE ARTÍSTICO.**

CALDAS, C.A; CORREDOR, J.

FLUJO DE CONTENIDOS EN LA RED: SU INFLUENCIA EN LAS COMUNIDADES DE PRÁCTICA Y EL PERFORMANCE ARTÍSTICO

Carlos Andrés Caldas Quintero – Javier Alejandro Corredor Aristizabal

Universidad Nacional de Colombia

cacaldasq@unal.edu.co – jacorredora@unal.edu.co

Introducción

Después de una revisión detallada de la literatura especializada en el flujo de contenidos en la web, podemos ver la relevancia que ha tomado el intercambio y circulación de contenidos, presentes en diferentes formatos, por ejemplo, música, videos, películas, textos, etc. Esta literatura también señala las implicaciones de estos intercambios tanto a nivel social, como a nivel individual, haciendo énfasis en diferentes áreas como la política, la educación, la religión, las leyes, entre otras (Halverson, 2010). Jenkins (2004) propone un modelo de convergencia, el cual busca cambiar un paradigma imperante, en éste, las grandes empresas eran las encargadas del manejo de recursos mediáticos. A partir de la convergencia, se propone que el flujo de contenidos puede venir de cualquier persona, restándole el poder mediático a estas grandes corporaciones y abriendo nuevos y complejos caminos en el manejo de información.

En este sentido, la convergencia da un rol activo a los consumidores de contenidos en la web y les proporciona un empoderamiento en el control del flujo de la información. Este empoderamiento va en contravía a las grandes industrias culturales y traspasa fronteras geográficas (Jenkins, 2004, Halverson 2012). Jenkins (2006) propone que este flujo de contenidos es un proceso que se da al interior del cerebro de las personas, socializándolo con otros sujetos, dando paso a la llamada inteligencia colectiva. Este concepto sostiene que todas las personas tienen algo que compartir, y en la interacción, se llega a una inteligencia compartida, residente en todas las personas en el mundo (Levy, 2007).

En la actualidad, el objeto central del modelo de convergencia es el celular. Esto se debe a que por medio de este dispositivo móvil podemos tener acceso desde cualquier ubicación a contenidos, así como compartir información en cualquier formato (audio, video, texto). Estas dinámicas sirven como incentivo para que el rol del consumidor pasivo cambie por el de uno activo, además, posibilita que cualquier persona pueda ser productora de contenidos en la web (Jenkins, 2006).

Desde otro punto de vista, Erica Halverson (2012) propone que la producción de este tipo de contenidos, especialmente filmicos, tiene un gran impacto en la formación psicológica de la persona. Es así, que se propone que los contenidos filmicos influyen la construcción de identidad de las personas, debido al trabajo de autoexploración y autoconocimiento presentes en los mismos. Estos contenidos filmicos contienen las narrativas propias de jóvenes productores, ayudando a consolidar estas identidades emergentes, ya sea por los procesos de autoexploración

o por la retroalimentación proporcionada por los pares a la hora de un trabajo conjunto. Este proceso de formación de identidad a partir de medios digitales, promueve el uso de herramientas que estimulan funciones de lenguaje, toma de iniciativa, autoestima, toma de decisiones y riesgos, formando seres productivos y seguros en su vida adulta (Halverson, 2010).

En relación con lo anterior, el proceso de creación de contenidos fílmicos también ayuda a los adolescentes a adquirir un set de herramientas que promueven el agenciamiento en la producción, ayudando al desarrollo de elementos internos (psicológicos), elementos de interacción (personales) y de reconocimiento de su ubicación en un espacio determinado (sociales) (Halverson, 2010).

Nuevas lógicas de producción cultural

Si nos sumergimos en el estudio de las diversas producciones culturales, podemos resaltar a Henry Jenkins como uno de los teóricos más representativos. Entre sus investigaciones, Jenkins (2004) propone que los medios en la actualidad se enfrentan a dos tendencias contradictorias: una, los bajos costos de producción y distribución de las tecnologías, y por otro lado, la concentración de los medios *mainstream*, en la que una pequeña cantidad de compañías domina todos los sectores de la industria del entretenimiento.

El modelo de convergencia propuesto por Jenkins (2006), trata de la reconfiguración del poder mediático y la formación de la estética y la economía de los medios, en donde la industria, el mercado y otros elementos entran en juego. Hay empresas especializadas en algunas producciones -por ejemplo, Hollywood con el cine - pero se han creado grandes conglomerados que concentran la producción de diferentes tipos de contenidos. Lo anterior lo podemos ver en Viacom, en donde se produce múltiples contenidos como música, videos, fotos, entre otros, bajo un mismo sello. Es así, que los adolescentes pueden realizar diferentes tareas simultáneamente (escuchar música, chatear, escribir, etc.). Esto permite que los sujetos puedan desplazarse entre diferentes tareas rápidamente, por lo cual, la convergencia se da a un nivel en el cual cualquier persona puede estar en contacto con los flujos de contenido.

Uno de los cambios culturales más importantes que estimula a la convergencia, tiene que ver con el uso de dispositivos móviles, y su gran importancia en la distribución de contenidos. Los celulares inteligentes, gracias a sus múltiples funciones, promueven las formas de distribución en los diferentes formatos en donde se puede leer, jugar video-juegos, escuchar conciertos y ver películas en un mismo dispositivo. A raíz de esto, Henry Jenkins (2004), argumenta que mientras muchos paradigmas proponen que la nueva tecnología desplaza a la antigua, en la convergencia se propone una interacción entre la vieja y la nueva tecnología en caminos diferentes.

Por otro lado, la convergencia concedió un empoderamiento de los consumidores. En donde, gracias a las nuevas prácticas en la web y las interacciones entre productores y consumidores, estos últimos adquieren una mayor relevancia. Es así que los consumidores adquieren un rol activo, de vigilancia y opinión acerca de los productos que consumen, llegando a incidir en el diseño y proceso de creación (Jenkins, 2006).

Así mismo, la convergencia permite la transmisión y transformación de contenidos entre usuarios, retando el poder de las grandes industrias, competencias económicas y fronteras, lo cual repercute en un cambio en la concepción de la religión, la política, la educación, entre otras (Jenkins, 2006). En este sentido, Jenkins (2004), también propone que se debe pasar de una cultura de interferencia hacia la cultura del Blogueo

(*Blogging*), en donde se motive la libertad de expresión y el flujo de contenidos de forma alternativa.

Por último, podemos encontrar en las nuevas herramientas de producción, otro factor importante para los nuevos procesos de creación y flujo de contenidos. Estas nuevas herramientas de producción de contenidos - como Ableton Live, Reason, Pro Tools, Cubase, Traktor, entre otros - permiten que el proceso de creación no tenga fronteras geográficas, además de ser operable por cualquier persona con cierto conocimiento en producción. Estos *Software*, algunos de libre descarga, sumado al masivo uso de computadores, facilitan una producción casera de contenidos, sin necesidad de grandes y dispendiosos equipos, siendo de fácil acceso para cualquier usuario.

Creación artística a nivel psicológico

En cuanto a los procesos psicológicos internos, presentes en la creación artística, Erica Halverson ha centrado sus estudios en explicar cómo se dan estos procesos, y sus implicaciones a nivel interno del individuo. Erica Halverson, Michelle Bass y David Woods (2012), proponen que la producción artística, en este caso fílmica, responde a una compleja interacción entre la exploración de la identidad y los recursos audiovisuales. Es así, que las producciones cinematográficas influyen en cómo los sujetos, principalmente adolescentes, representan la exploración de la identidad, así como la concepción subjetiva de su historia de vida (Halverson et. al, 2012).

En cuanto a la producción digital, las comunidades de jóvenes exploran constantemente su propia identidad, especialmente, los jóvenes marginados del *mainstream*. Estos jóvenes, generalmente tienen sentimientos negativos acerca de la formación de su *self*. Es así, que la construcción de representaciones multimodales, da un soporte para que los jóvenes tengan un desarrollo identitario normal, estimulado por los diferentes mecanismos alternativos en estos tipos de producciones (Halverson et. al, 2012).

También se pueden destacar los beneficios que trae la negociación de los jóvenes productores con las herramientas utilizadas para su producción fílmica. En esta relación, entre lo que ellos quieren plasmar en el video y la forma en que utilizan las herramientas de producción para lograrlo, hay una exploración de su identidad, reforzada por las infinitas posibilidades de plasmar su obra. Halverson, et. al (2012), plantea un modelo de X , en donde se encuentran 2 vectores, el primero, se refiere a los conceptos que jóvenes productores quieren representar, el segundo, habla de las herramientas que están a la disposición de los jóvenes para plasmar estos conceptos. Es así, que en la interacción de estos dos procesos y la búsqueda de recursos, hay una autoexploración de la identidad.

Por otro lado, Erica Halverson (2010) propone un modelo de desarrollo positivo, en donde argumenta que todo joven tiene potencial para la creación artística. Este modelo tiene en cuenta los cambios culturales a los que están expuestos los jóvenes, lo cual es beneficioso para su nascente identidad, resaltando su carácter adaptativo. Es así, que el desarrollo positivo en los jóvenes tiene lugar cuando se tiene los suficientes recursos individuales además del apoyo por parte de educadores y cuidadores.

En sus estudios sobre arte digital, Erica Halverson extiende su trabajo inicial en la producción artística offline, particularmente, la dramaturgia. Es así, que partir del arte, especialmente de la dramaturgia, se beneficia la construcción de la identidad

(Halverson 2010). En la dramaturgia los jóvenes pueden identificar el rol de la identidad en sus creaciones y personajes, lo cual apoya el desarrollo positivo de sus identidades.

Halverson (2010) también argumenta que la forma actual de enseñanza a los jóvenes no provee el apoyo suficiente para su buen desarrollo. Contrario a esto, existen organizaciones artísticas de jóvenes, las cuales son lugares propicios para el desarrollo de identidad, debido a procesos de autoconocimiento, autoexploración y refuerzo de marcadores culturales. Estos espacios, además de preparar a los jóvenes para una vida adulta productiva, desarrollan características como el lenguaje, iniciativa, toma de riesgos, entre otras.

Así mismo, a partir del arte, se puede expresar las propias identidades, además de explorarlas, prepararlas y presentarlas al otro (Halverson, 2012). En este procesos dramático se destacan tres aspectos: Contar, adaptar y representar. Cuando el joven cuenta la historia de sí mismo, está forjando su propia identidad, explorando a la vez que la presenta al mundo. Cuando adaptan la historia, entra en la negociación con pares, interactuando su emergente identidad con la opinión del otro. Por último, en la representación, la identidad da forma a la obra, ya que en la construcción y presentación de ésta a los demás, la identidad adquiere su inherente carácter social (Halverson, 2010).

Para terminar, podemos observar que a través del proceso dramático, se realizan procesos metacognitivos y emocionales que permite una exploración interna. De igual forma, por medio del arte, los jóvenes determinan sus deseos y miedos. Es así, que el proceso dramático es un proceso cognitivo y motivacional donde los jóvenes se encuentran a sí mismos por medio de la autoexploración, enmarcados en un contexto cultural, construyendo una adecuada realidad social (Halverson, 2010).

Contexto, Juventud y Medios Digitales

En la actualidad, gracias al cambio tecnológico que se está dando, se ha cambiado un paradigma que ha perdurado por siglos: el concepto de espacio físico como determinante en la interacción (Corredor, Pinzón & Guerrero, 2011). Para los nativos digitales, las nuevas herramientas de acceso de contenidos a la web, les han dado infinitas posibilidades de interacción en línea, lo cual crea una disputa entre lo físico y lo digital (Corredor et. al, 2011) De este modo, contenidos exclusivos o de difícil acceso, como por ejemplo, el cine arte o discos de música de famosos artistas, ahora son fácilmente encontrados en la web, y compartidos entre comunidades que anteriormente no tenían la posibilidad de contacto (Corredor et. al, 2011, Jenkins, 2006).

En relación con lo anterior, las comunidades de jóvenes también utilizan los mecanismos en la web para compartir productos realizados por ellos mismos. Es así, que en las interacciones al interior de las comunidades globales, con miembros de diversas procedencias, se llegan a crear novedosos productos culturales que no están encaminados a satisfacer la industria cultural (Jenkins, 2006). Por lo cual, gracias al cómodo manejo de la web y sus contenidos, se pueden crear versiones alternativas de canciones, videos y dibujos, y compartirlas en internet.

Un ejemplo de esto, lo podemos ver en la música, en donde anteriormente la cultura musical giraba alrededor de MTV, pero con la masificación del internet y la apertura de

los nuevos canales de información, cambió radicalmente. Por lo cual, en la actualidad existen múltiples subgéneros del Rock por ejemplo, los cuales se adecuan a las necesidades de ciertas comunidades, se establecen en ellas, y utilizan canales de información particulares en la web para el encuentro con sus seguidores (Corredor, et. al, 2011). A raíz de esto, es común que las nuevas bandas de música utilicen las redes sociales para estar contacto con sus fans, creen perfiles en Facebook o Myspace, y compartan su música y videos por YouTube. Esta nueva práctica, ha cambiado las prácticas culturales; como lo proponen Corredor et al. (2011), ya no habrán procesos de reconocimiento universal de bandas como *The Beatles* o Los *Rolling Stones*. En cambio, hay dinámicas en pequeñas comunidades, en donde comparten música de bandas alternativas alejadas del *mainstream*, reconocidas por el intercambio al interior de la misma comunidad y asumidas como parte de ésta.

Corredor et al. (2011), propone también, que a raíz de las características presentes en las redes sociales, por ejemplo, la *linkabilidad*, los jóvenes interactúan con contenidos que anteriormente eran inaccesibles, o simplemente desconocidos para ellos mismos. Por medio de estas herramientas virtuales los jóvenes entran en contacto con contenidos alternativos, lo cual ha llevado a los intelectuales en el tema a proponer el término “cosmopolitismo pop”. En el cosmopolitismo pop, los nuevos canales de información son los encargados del acceso a los nuevos contenidos, derivados de las comunidades de música, video-juegos, anime, entre otras, desprendiéndose de la influencia de la alta cultura (Corredor et al. 2011, Jenkins 2006) .

Otra herramienta, derivada de las nuevas formas de acceso a contenidos en la web, es Wikipedia, fuertemente relacionado con la inteligencia colectiva (Levy, 2007). En esta plataforma, mediante herramientas de fácil manejo, no solo se puede acceder a grandes cantidades de información, sino también editar y complementar información presente en ésta. Cabe resaltar que la información consignada en Wikipedia no es menos precisa que las grandes enciclopedias (Giles, 2005). Añadido a esto, se ha demostrado que los procesos colectivos son mucho más efectivos que un método individual, proporcionando mayor retroalimentación (Cho y Schunn, 2007) y mejores desempeños en procesos de razonamiento y descubrimiento científico (Okada y Simon, 1997). En definitiva, este tipo de plataformas permiten el acceso a contenidos desconocidos o restringidos, dando un poder público a lo que anteriormente estaba ligado a lo privado (Jenkins, 2006), siendo de fácil acceso y sin ninguna restricción.

Identidad y Redes sociales

Otro tema importante en las investigaciones alrededor del flujo de contenidos en la web, tiene que ver con las redes sociales y su impacto en la identidad de los usuarios. Danna Boyd (2008) ha centrado su trabajo en investigar como las redes sociales han influenciado cambios en las dinámicas de interacción entre los jóvenes, y su influencia en la construcción de su identidad.

Alrededor del mundo millones de jóvenes están *loggeados* en alguna red social. Por lo cual se puede destacar como un punto en común entre los jóvenes, el que hayan creado un perfil, por lo menos, en una red social, siendo cada vez más masivo su uso, y de gran relevancia en las interacciones con pares (Boyd, 2008). Estas tendencias actuales, sumado a las novedades en las tecnologías de la información y comunicación, impulsa a las redes sociales como un gran mecanismo de interacción entre pares, siendo casi indispensable en la vida social de los jóvenes a lo largo y ancho del planeta.

Estás interesantes dinámicas de interacción entre los jóvenes llevó a Danah Boyd a investigar los antecedentes de las redes sociales y su evolución a través del tiempo. Es así, que Boyd (2008) resalta como precursora de las redes sociales a Friendster, debido a sus funciones de crear y personalizar perfiles, comentarios públicos, publicidad y listas de amigos, características fundamentales en las redes sociales contemporáneas. En Friendster, además de intercambiar archivos, conocer gente nueva, e interactuar con compañeros y amigos, se crearon perfiles de bandas musicales, enfocados al entrenamiento de los usuarios y el contacto directo de los artistas con sus fans.

Después de esto, en el 2003, se lanzó MySpace, una red social con una novedosa plataforma enfocada a la cultura musical. Debido a su enfoque musical, MySpace atrajo la atención de miles de artistas independientes, que vieron en esta red social la oportunidad para llegar a todos sus fans e interactuar directamente con ellos (Boyd, 2008). Es así que los fans, al ver que sus artistas favoritos usaban MySpace, comenzaron a crear perfiles, bajar música e interactuar entre seguidores, siendo el inicio de diferentes tipos de comunidades. Gracias a esto, Danah Boyd (2008) propone que la cultura musical sirve como adhesivo (*glue*) entre los jóvenes, explicando la gran masificación de MySpace, así como la migración de los usuarios de las diferentes redes sociales a esta nueva plataforma.

Adicional a lo anterior, la implementación de comentarios en MySpace, proporcionó a los usuarios un mayor roce social y de interacción con sus amigos, trasladando la vida social a una vida virtual. Es así, que los jóvenes se *loggeaban* en MySpace para mantenerse en contacto con sus amigos que tenían perfiles en esta red social, teniendo como soporte social las interacciones virtuales con grupos preexistentes de amigos (Boyd, 2008). Por otro lado, otro punto importante por el cual los jóvenes comenzaron a usar MySpace, se refiere a la posibilidad de personalizar por completo su perfil, plasmado sus gustos y presentándolos a los demás en la página de perfil. En este proceso de creación, los jóvenes negociaban entre sus gustos y lo que es socialmente apropiado (Halverson, 2004), usando diferentes formatos para expresar los significados propios, en un medio social y potencialmente crítico (Boyd, 2008).

Por último, y siguiendo la línea de los medio virtuales, en donde las habilidades corporales no son las más importantes en la expresión, es necesario tener otros tipos de habilidades para interpretar y presentarse al mundo. Mientras que por medio del video, texto, imagen y sonido podemos tener una presencia virtual, la forma en que articulamos estas herramientas para presentarlas al mundo, difiere en como usamos los significados a través de nuestros cuerpos (Boyd, 2008). A partir de esto, Danah Boyd (2008) argumenta que se tiene un mayor control en el cuerpo virtual debido al constante auto-monitoreo, por medio del cual se decide que elementos salen a luz pública y cuales se eliminan.

Método

Participantes

Los participantes fueron 4 *Disc Jockeys* residentes en la ciudad de Bogotá, Colombia. Los participantes fueron divididos en 2 categorías dependiendo de su experticia, técnica y experiencia musical como DJs. En la primera categoría, donde se integraron los de menos experiencia como DJs, encontramos los *amateurs*. El *amateur* 1 cuenta con 2 años como Dj y productor de música electrónica, además de un conocimiento

musical básico. El *amateur 2* cuenta con 3 años y medio de experiencia como Dj, aparte de esto, cuenta con una formación intermedia en música.

En la otra categoría, donde se agrupan los Disc Jockeys expertos, se encuentran los de mayor bagaje como Djs y con un conocimiento musical más amplio. El profesional 1 tiene 10 años de experiencia como promotor de fiestas y como Dj en las mismas, además, tiene un conocimiento musical intermedio y un excelente manejo del software necesario. El profesional 2 tiene alrededor de 15 años como músico profesional y 2 años como Dj profesional, aparte de esto, tiene un conocimiento avanzado en música y óptimo manejo del software necesario para mezclar y producir.

Instrumento

Se utilizó una entrevista semiestructurada donde se abarcaron los temas relacionados con el acceso, interacción y circulación de contenidos en la web y su impacto en el performance artístico, a través de diferentes ítems.

Para comenzar encontramos el ítem cultural, donde se indagó acerca de los procesos al interior de la comunidad - relaciones intra- comunidad e inter-comunidades – y sobre el manejo individual de contenidos. En un segundo ítem se centró en el acceso a contenidos, en donde se pretendió explorar como es el proceso de búsqueda de contenidos y como se da éste en la relación comunidad- sujeto. Además de lo anterior, también se preguntó acerca de cómo es el flujo de estos contenidos en las diferentes subculturas ubicadas alrededor del mundo.

En un tercer ítem se abordó el tema de herramientas y recursos presentes en el trabajo como Disc Jockeys. En éste se pretende establecer que herramientas, ya sean análogas o digitales, utilizan tanto para la producción como para el intercambio de contenidos. Adicionalmente, ver en qué forma las nuevas tecnologías intervienen en el flujo de contenido. En un último ítem, encargado del proceso creativo y los procesos psicológicos presentes en el mismo, se centró el tema de cómo es el proceso creativo de los participantes en sus producciones. Además, se explorará que implicaciones tiene este proceso creativo musical en la formación psicológica del participante, así como los efectos que tiene el flujo de contenidos y las nuevas tecnologías en la vida cotidiana de las personas.

Procedimiento

El procedimiento consta de 2 fases. En la primera fase, se ubicó a los Disc Jockeys, programando entrevistas individuales por cada participante, en las cuales se aplicó el cuestionario presentado anteriormente. Se tendrá un registro de audio de la entrevista por medio de una grabadora de voz, previo consentimiento informado dado por los participantes. En una segunda fase, cada Dj realizó una mezcla en vivo y efectuando un *Thinking Aloud* simultáneo a esta actividad. Se grabó en audio toda la información expuesta en voz alta por los Djs, desde la preparación para la mezcla y la elección de las canciones hasta la finalización de la mezcla en vivo.

Después de la recolección de los datos, se codificaron los datos obtenidos a través del *Thinking Aloud* en 3 categorías: Técnico, Estético y *Mood*. En cada categoría se agruparon los procesos descritos durante la mezcla en vivo; en la categoría de elementos Técnicos se agruparon aquellas anotaciones en las cuales expresaban un uso técnico de los software y elementos físicos para la mezcla en vivo. Como Estético

se resaltó aquellos elementos en los cuales la parte artística musical estaba explícita en los comentarios del sujeto y cobraba una relevancia importante en la mezcla. Por último, en la categoría *Mood* se resaltaron los elementos que estaban centrados en el ambiente de fiesta y del público espectador de los Djs.

Consiguiente a esto, se realizó una tabla de frecuencias dividiendo cada código con su correspondiente categoría. Destacando el número de veces que cada categoría estaba presente en las informaciones dadas por el Dj y realizando los posteriores planteamientos a partir de la información recolectada.

Resultados

Como resultados generales entre los dos grupos de participantes (*Amateurs* y Profesionales) encontramos que los *amateur* utilizan un gran número de elementos técnicos en su mezcla; mientras que lo estético y lo relacionado con el *Mood*, se manifiesta de una forma considerablemente menor en comparación con lo técnico. De esta misma forma, aunque hay una similitud entre el número de elementos técnicos utilizados entre el *Amateur 1* (Figura 1) y el *Amateur 2* (Figura 2), existe diferencia entre la cantidad de informaciones que responden a lo estético o al *Mood*. En relación a esto, el *Amateur 2* expresó tener una mayor experiencia tocando en bares y sitios en la ciudad en comparación al *Amateur 1*, el cual tiene una menor experiencia en este sentido y su actividad como Dj se centra en transmisión *Streaming* de sus mezclas.

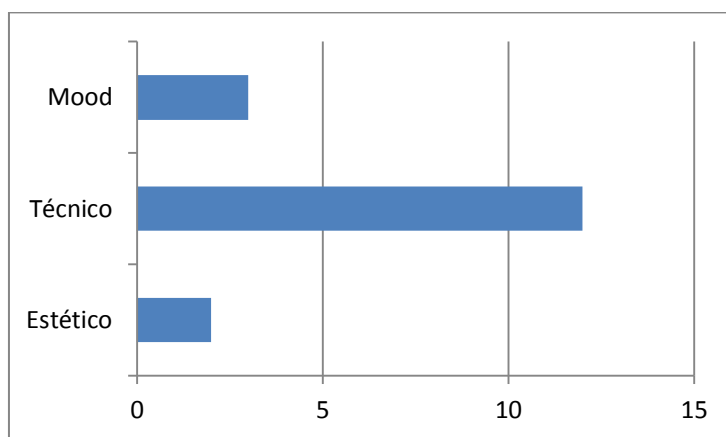


Fig. 1: Frecuencias Amateur 1

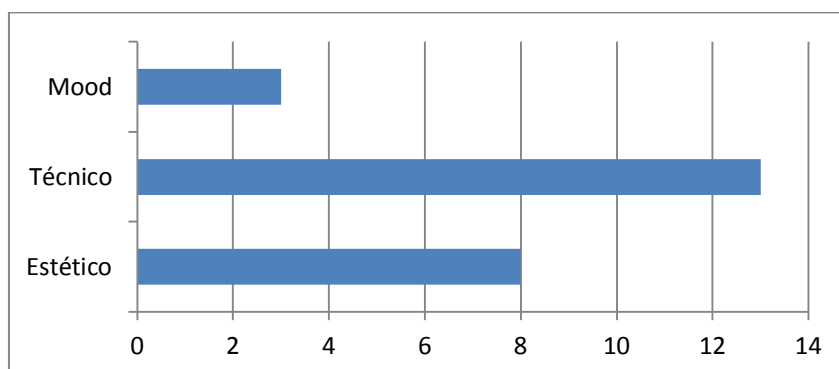


Fig. 2: Frecuencias Amateur 2

Por otro lado, en la categoría de Profesionales encontramos un mayor uso de notaciones estéticas y ligadas al Mood. Aun así, hay diferencias entre los dos Djs de esta categoría. El profesional 1 (Figura 3) manifiesta un mayor número de informaciones relacionadas con el Mood disminuyendo las estéticas y las técnicas. Esto manifiesta un mayor interés por el ambiente de fiesta y de un feedback positivo por parte de los espectadores y asistentes a sus shows en vivo.

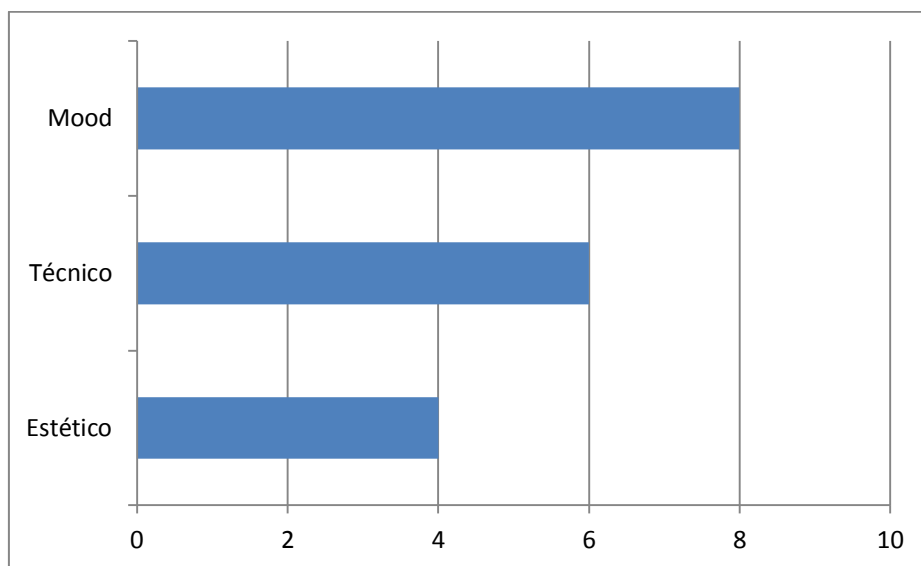


Fig. 3: Frecuencias Profesional 1

En cuanto al Profesional 2 (Figura 4), aunque contiene un número similar en el uso de elementos técnicos en comparación con el profesional 1, atribuye a su mezcla un número mayor de elementos estéticos. Esto puede responder a su actividad laboral como músico de profesión hace alrededor de 15 años, además de su conocimiento avanzado en la artística musical.

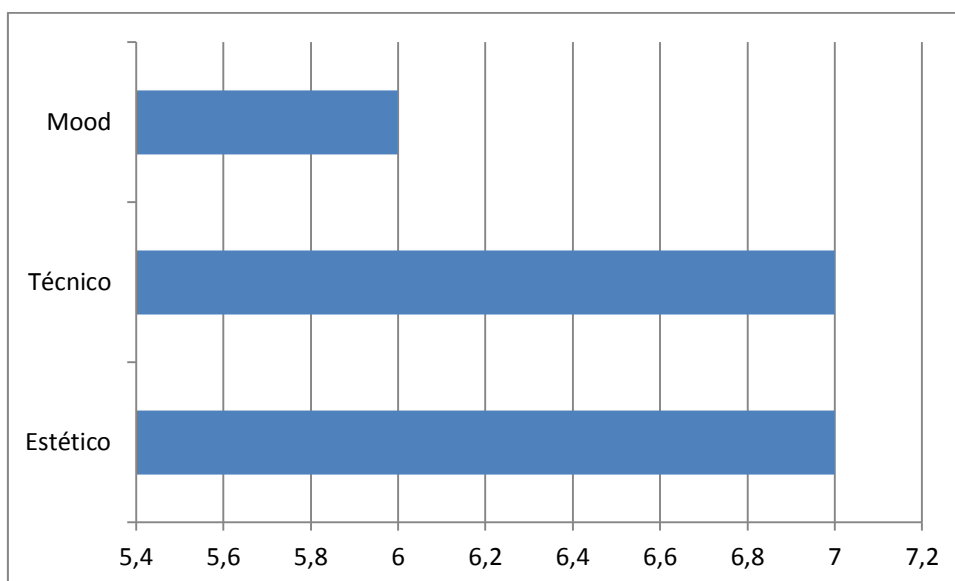


Fig. 4 Frecuencias Profesional 2

Se puede resaltar como un suceso de gran importancia en las informaciones suministradas por el Profesional 2, el hecho que en sus mezclas, las canciones tiene pasa por un filtro musical. Es decir, que un factor de gran importancia para la elección de las canciones para sus presentaciones, es la calidad musical, tanto en la composición como en la postproducción de las mismas; siendo el único de los Djs entrevistados que señala la práctica de este proceso.

A través del recuento de los resultados (Figura 5) se puede observar que los participantes *amateur* usaron un mayor número de elementos técnicos y un menor número de elementos estéticos y de *Mood* en comparación con los profesionales. Así mismo, se puede señalar que los elementos estéticos aumentaron en los profesionales, aunque difieren por sujeto. De esta forma se puede señalar que el profesional 2 es el que integra de una mejor forma las tres categorías presentes en la mezcla, casi utilizándolas en fracciones idénticas.

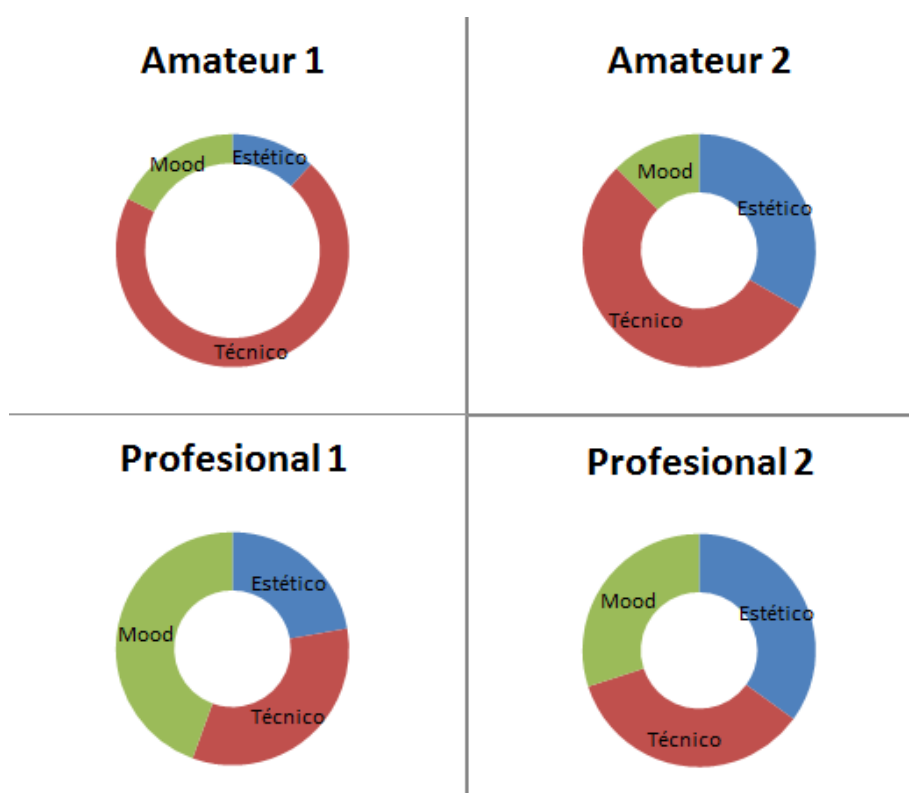


Fig 5. Esquema General

Por último, se puede resaltar que el elemento técnico está presente en gran medida en todas las informaciones presentadas por los Djs, siendo el de mayor referencia en todas las mezclas en vivo. Contrario a esto, la categoría estética es la que menos se presenta. En relación al *Mood*, se puede señalar que hace parte de las mezclas en una menor relación con todos los Djs, a excepción del profesional 1, que por expectativas y gustos personales, es la parte más importante de su trabajo como Dj.

Conclusiones

Tomando como base los resultados, podemos señalar que hay un mayor uso de elementos técnicos por parte de los *Amateurs* en comparación con los profesionales. Adicional a esto, en los amateurs el uso de la estética y del *Mood* se referencia en una menor proporción. Lo cual sugiere que la parte más relevante en la práctica para un principiante es la técnica de mezcla, aplicada en el software o en los dispositivos utilizados para la misma, dejando de lado el *Mood* y la estética propia de la canción.

Por otro lado, los profesionales, aunque utilizan frecuentemente la técnica, se centran en mayor medida en los elementos de *Mood* y en la estética musical. De este modo, se puede evidenciar diferencias entre la frecuencia en el uso de estos elementos, relacionado con la experiencia profesional de cada uno. Un ejemplo de lo anterior es el Profesional 1, el cual utilizó el *Mood* con mayor frecuencia que la demás categorías. Este sujeto expone que su vida laboral se ha desempeñado como promotor de eventos, y es evidente la relación entre el *Mood* y el *feedback* del público en relación con esta clase de eventos.

Además a lo anterior, se puede plantear que en una mezcla en vivo, hay una relación entre la integración de lo técnico, lo estético y el *Mood* con la formación musical y experiencia como DJ. Entre mayor sea la experticia en la mezcla, mejora el dominio de la técnica, añadiendo otros elementos – como la estética musical y el *Mood* - complementándola y realizando un *performance* con un alto nivel artístico. Es por esto, que el profesional 2, debido a que lleva más de 15 años en el medio artístico, es el que mejor integra lo técnico, lo artístico y el *Mood*.

En general, a medida que aumenta los años de experiencia como Dj, se suman nuevos elementos a la práctica artística, desligándose de lo técnico y acercándose a áreas más estéticas, alcanzando nuevos niveles en la práctica como *Disc Jockey*. Este acercamiento a contenidos artísticos de calidad esta mediado por las comunidades de práctica a las cuales pertenece cada sujeto, siendo un marcador artístico y estético en sus producciones. Es de esta forma, que la comunidad de práctica además de dar acceso a contenidos musicales, también puede ser usada como un medio de flujo de contenidos, en donde, dependiendo del nivel musical de la misma, tiene gran influencia en el *performance* artístico del DJ.

Referencias

Boyd, D. (2008). *Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life*". MacArthur Foundation Series on Digital Learning - Youth, Identity, and Digital Media Volume (ed. David Buckingham). Cambridge, MA: MIT Press, pp. 119-142.

Cho, K., Schunn, C. (2007). *Scaffolded Writing and Rewriting in the Discipline: A Webbased Reciprocal Peer Review System*. Computers and Education. Vol 48. No. 3. Pp 409-426.

Corredor, J., Pinzón, O., Guerrero, R. (2011). *Mundos sin centro: cultura, construcción de la identidad y cognición en la era digital*. Revista de Estudios Sociales. 2011. N°40. Universidad de los Andes. Pp 44-56.

Giles, Jim. (2005). *Special Report: Internet Encyclopedias Go Head to Head*. Nature. 2005. Vol 438. Pp 900-901.

Halverson, E., Bass, M., Woods, D. (2012). *The Process of Creation: A Novel Methodology for Analyzing Multimodal Data*. The Qualitative Report. 2012. Vol 17. Article 21. Pp 1-27

Halverson, E. (2010). *Artistic production processes as venues for positive youth development*. WCER Working Paper. 2010. Ed 2. Retrieved from University of Wisconsin–Madison, Wisconsin.

Jenkins, H. (2004) *The cultural logic of media convergence*. International Journal of Cultural Studies. 2004. Volume 7. Pp 33–43.

Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

Lemke, J. (2007). *Video epistemology in-and-outside the box: Traversing attentional spaces*. En R. Goldman, R. Pea, B. Barron, & S. Derry (Eds.). Video Research in the Learning Sciences. Pp. 39-52.

Lévy, Pierre (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. 2007. Ed. Anthropos. Mexico.

Manovich, L. (2002). *The language on new media*. Cambridge, MA. 2002. MIT Press.

Okada, T., Simon, H. (1997). *Collaborative Discovery in a Scientific Domain*. Cognitive Science. 1997. Vol 21. Pp 109-14.