

Aquel habría sido un día normal. Un día cualquiera en una sala cualquiera. Un niño pequeño y su abuelo estaban sentados en el sofá. El niño empezaba a desesperarse en la tranquilidad de aquel lugar. Su abuelo, intuyendo esto, le llevaría un libro de coloridos dibujos. Aquel niño, señalando sonrientemente uno de los dibujos, habría empezado a intentar frenéticamente «ampliarlo» separando sus dedos sin cesar. Sus padres se reían; su abuelo no entendía el por qué.

Esta historia forma parte de uno de los muchos momentos que me habrían hecho más consciente del papel que las nuevas tecnologías y medios toman en la construcción del mundo cotidiano de nuestros hijos. Aquel niño experimenta

una interacción natural con la imagen. La reacción esperada de la imagen al movimiento de su dedo, sin embargo, resultaría en una realidad diferente a la vivida en un teléfono inteligente. Su abuelo, que era ajeno a este comportamiento nativo digital, no conseguía explicarse la reacción de los padres. Si bien compartimos un mismo mundo, nuestra forma de percibir sus «realidades» es obviamente diferente. Y al igual que nuestros hijos perciben una «realidad» diferente a la nuestra, así también difieren nuestras etnografías actuales a las de aquellas, sus imágenes fundadoras. Mis investigaciones acerca de las prácticas musicales en la aplicación para teléfonos inteligentes TikTok son un ejemplo de esto.

TikTok es una aplicación para teléfonos inteligentes desde la que se puede crear y distribuir videos cortos (entre quince y sesenta segundos). Esta tiene una presencia global y está disponible en más de treinta idiomas. Además, fue una de las aplicaciones más descargadas durante 2019 a nivel mundial.¹ Al ser una plataforma digital con más de mil millones de usuarios en todo el mundo, TikTok es el espacio de interacción para innumerables prácticas musicales y de video. Una de estas prácticas me habría llamado la atención y pronto comencé a investigarla científicamente. La idea básica de esta práctica musical es filmarse con la cámara de su propio teléfono inteligente y mover los labios sincrónicamente a una canción auto elegida.

Se podría pensar que aquellas viejas historias de hombres solitarios en tierras lejanas descubriendo mundos vírgenes y exóticos son, hoy en día, tan solo postales románticas de un pasado lejano en nuestra disciplina. Estas imágenes, sin embargo, resultan ser una insistente «maldición» que en algunos casos aún determina la comprensión de nuestro trabajo etnográfico. Es así que, en ocasiones, mis investigaciones se habrían enfrentado a una resistencia académica, al estar frecuentemente en contradicción con aquellas imágenes normativas.

¿Qué música? Si nadie toca... si nadie sabe... Reflexionando el etnografiar de un *musicking* digital

Juan Bermúdez

¹ Ver: <https://sensortower.com>. Revisado el 20 de diciembre del 2019.

El estudio de un *musicking*² multimedia desterritorializado, como el de TikTok, presenta innumerables posibilidades teóricas, pero también desafíos teórico-prácticos. En un mundo con interacciones más allá de lo físico cada vez más intensas, los (etno)musicólogos tenemos el desafío no solo de expandir nuestro *campo*, sino también de ampliar el acceso y los métodos y adaptarlos a estas realidades multimedia. A continuación, reflexionaré sobre estos desafíos y posibilidades, así como sobre sus consecuencias para el trabajo etnográfico y, utilizando el ejemplo del *musicking* de TikTok, discutiré un camino hacia un modelo etnográfico musical interdisciplinario para la exploración de prácticas musicales multimedia y multilocales.

TIKTOK COMO PERFORMANCE

En un sentido amplio, la etnomusicología puede ser entendida como «el estudio del por qué y el cómo los seres humanos somos musicales».³ Un entendimiento no reducido a un solo tipo de «música», sino «musical» en el sentido del término desarrollado por Christopher Small; «*musicking*»: «Musical es tomar parte, de cualquier capacidad, en un performance musical, ya sea como intérprete, como receptor, ensayando o practicando, u ofreciendo material para la performance (lo que se conoce como componer), o bailando».⁴ Esto, a pesar de que muchas de nuestras etnografías —como ya Bruno Nettl habría hecho notar— aún reproducen una imagen muy parecida a la de nuestros padres fundadores.⁵ Por lo tanto, el estudio de un *musicking* como el desarrollado en TikTok no genera primeramente un problema metodológico, sino que promueve una reflexión sobre algunas presunciones básicas de nuestras prácticas musicales.

¿Qué es un performance? ¿Qué hace a un performance un performance musical? ¿Y qué convierte a este en una cultura musical? ¿Qué lo convierte en música? ¿Qué es música? Preguntas que la etnomusicología se ha venido haciendo. ¿Acaso puede un performance musical ser solamente «música» o «verdadero» cuando este es desarrollado física, presentativamente⁶ y con músicos de «verdad»?

Muchas prácticas musicales contemporáneas muestran una realidad diferente a la del ideal de Malinowski.⁷ Su localidad no tiene una ubicación física clara o es casi solamente existente como una construcción abstracta e imaginaria.⁸ Muchas de estas prácticas no necesitan del contacto cara a cara entre sus actantes para mantener sus mecanismos de producción y experiencia de su conocimiento auditivo. En otros casos, como Wicke habría hecho notar, estas prácticas apenas experimentan una ubicación concreta al momento

² Christopher Small: *Musicking. The Meanings of Performing and Listening*, 1998.

³ Cita original: «the study of why, and how, human beings are musical». Timothy Rice: *Ethnomusicology. A Very Short Introduction*, 2014, p. 1.

⁴ Cita original: «To music is to take part, in any capacity, in a musical performance, whether by performing, by listening, by rehearsing or practicing, by providing material for performance (what is called composing), or by dancing». Small: *Op. cit.*, 1998, p. 9.

⁵ Ver Bruno Nettl: *The Study of Ethnomusicology. Twenty-nine Issues and Concepts*, 1983, p. 4

⁶ Véase Thomas Turino: *Music as Social Life. The Politics of Participations*, 2008.

⁷ Ver Bronislaw Malinowski: *Argonauts of the West Pacific. An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea*, 1922.

⁸ Consúltense Benedict Anderson: *Imagined Communities, Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, 1992.

de su recepción.⁹ Procesos que han vuelto innecesaria la experiencia sincrónica del performance físico por parte de los actantes.

Otras prácticas musicales también evidencian una comprensión diferente del que-hacer musical. Así como la experiencia sincrónica de un performance puede volverse superfluo en algunas prácticas, también la producción sonora sincrónica puede volverse irrelevante. La generación, el procesamiento y la experiencia del sonido pueden llevarse a cabo independientemente el uno de la otra en diferentes lugares y tiempos. Prácticas como *djing*, *remixing*, *mashups* o *karaoke* generan, negocian y editan productos auditivos pre-producidos asincrónicamente durante sus performances.¹⁰ Prácticas como *air guitar* o *lip-syncing* utilizan más bien una performatividad aditiva, al desarrollar productos auditivos preexistentes a través de un performance mimético. Otras prácticas musicales donde, por ejemplo, músicos de todo el mundo interconectados a través del internet performan un concierto de rock con guitarras de plástico, como en Guitar Hero, representan en cambio una comprensión diferente del cómo hacer música.¹¹

Detrás de muchas de nuestras presunciones nos encontramos con «imágenes» de un tipo específico de performance, las cuales restringen nuestro entendimiento del *musicking* humano. Para estudiar las prácticas musicales mediatizadas, primeramente, es necesario entender los medios digitales y analógicos como prácticas que se generan, negocian y experimentan de forma sincrónica y asincrónica en diversas situaciones y contextos cotidianos. Se trata de enfocarse hacia lo que las personas hacen activamente *con* y *en* entornos mediatizados y, por lo tanto, en contra de un discurso que solo acepta a los medios digitales como canales de comunicación o representación de los actantes físicos. De moverse en contra de un discurso que deja en el olvido al diseño y negociación activos que realizan las personas que actúan físicamente detrás de estas interacciones multimedia y quienes experimentan multisensorialmente la virtualidad de estas supuestas prácticas pasivas. Todo ello refuerza la necesidad de ver el paradigma de investigación de los medios digitales «no como texto o economía de producción sino, primero y sobre todo, como práctica».¹²

GEOGRAFÍAS MUSICALES

Los (etno)musicólogos a menudo se trasladan al *campo* para observar, analizar y describir las prácticas que permiten la construcción de un conocimiento auditivo en una tradición musical. Pero ¿cómo funciona esto con TikTok? ¿Dónde tendría lugar esta práctica? ¿En el video de TikTok mismo? ¿En su desarrollo performativo? ¿En su recepción? ¿Asincrónicamente en los tres terrenos? ¿en otro lado?

Aún cuando se llegara a ser partidario de la idea de la multilocalidad asincrónica de las prácticas musicales, la presunción de la existencia de una interacción física preponderante en estas prácticas puede llegar a ser un «problema» para la investigación de espacios de interacción físicos y virtuales multilocales, ya que se tiende a percibir estos espacios de interacción como polos duales opuestos. Por un lado, «nuestro mundo real»: ahí donde nos encontramos e interactuamos; aquel lugar donde los performances tienen lugar; ahí,

⁹ Peter Wicke: *Von Mozart zu Madonna. Eine Kulturgeschichte der Popmusik*, 2001, p. 25.

¹⁰ Ver Ruben López-Cano: *Música Dispersa. Apropiación, influencias, robos y remix en la era de la escucha digital*, 2018.

¹¹ Véase Kiri Miller: *Playing Along. Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*, 2012.

¹² Cita original: «not as a text or production economy, but first and foremost as practice». Nick Couldry: «Theorising media as practice», 2010, p. 35.

donde la música es hecha. Por el otro lado, «el ciberespacio»: «el internet»; «los medios»; esa cosa rara en la «tierra de ninguna parte»; ahí donde únicamente representaciones, discursos, textos, etc., sobre lo «real» son (re)presentadas; ahí, donde solamente se encuentran representaciones de performances «verdaderos». En la «vida real» performamos; en un mundo virtual «solo hacemos como si».

Al favorecer una fuerte separación dicotómica entre la realidad y la virtualidad, construimos un discurso científico que no percibe a los medios digitales como una práctica de negociación del conocimiento, sino solo como una práctica de representación pasiva. Bajo este paradigma existe el peligro de reducir la experiencia de los usuarios de los medios digitales a la simple referencia de la información digital de la red. Como resultado quedan en el olvido los procesos de diseño y negociación de los diversos actantes que operan físicamente detrás de estas interacciones y experiencias multimedia y quienes negocian activamente la virtualidad de esta práctica supuestamente pasiva. Tendencia que puede llevar a un nuevo tipo de etnomusicología de escritorio (*armchair ethnomusicology*).

Otro enfoque de la relación entre realidad y virtualidad se puede encontrar en la filosofía escolástica: «En la filosofía escolástica, «real» y «virtual» existen en una relación dialéctica más que en una oposición radical: lo virtual no es aquello privado de existencia, sino lo que posee el potencial o la fuerza para desarrollarse hacia la existencia real». ¹³ Esta interrelación dialéctica entre una realidad que se está experimentando *realmente* y una realidad *experimentada, potencial o imaginada* —la virtualidad— influye en la percepción de cada una de nuestras prácticas culturales. Tom Boellstorff habría mencionado acertadamente: «[...] nuestra vida «real» ha sido «virtual» todo el tiempo. Es en ser virtual que somos humanos: desde que es parte de la «naturaleza» humana experimentar la vida a través del prisma de la cultura, el ser humano siempre ha sido un ser virtual». ¹⁴

Si la relación entre «real» y «virtual» se encuentra más en una relación dialéctica que en un contraste dicotómico, entonces aquellas prácticas musicales que tienen lugar predominantemente en espacios digitales se desarrollan en una interrelación dialéctica similar entre realidades experimentadas y realidades imaginadas. Las interacciones e interrelaciones entre los actores de estas prácticas musicales tienen lugar en un flujo dinámico entre mundos físicos y digitales entrelazados, entre realidades imaginadas y experimentadas. Un enfoque «no mediocéntrico», es decir, un enfoque hacia lo que los actantes hacen activamente, bajo diferentes circunstancias y contextos, *con* y *en* entornos mediatizados, es por lo tanto necesario para entender «las formas en los que los procesos mediáticos y la vida diaria se interceptan mutuamente». ¹⁵

En prácticas musicales, como las desarrolladas en TikTok, el «campo» no se encuentra en un espacio geográfico físicamente cerrado. La generación, experiencia y negociación

¹³ Cita original: «In scholastic philosophy «actual» and «virtual» exist in a dialectical relation rather than in one of radical opposition: the virtual is not that which is deprived of existence, but that which possesses the potential, or force of developing into actual existence». Marie-Laure Ryan: «Cyberspace, Virtuality, and the Text», 1999, p. 88.

¹⁴ Cita original: «[...] our «real» lives have been «virtual» all along. It is in being virtual that we are human: since it is human «nature» to experience life through the prism of culture, human being has always been virtual being». Tom Boellstorff: *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, 2008, p. 5.

¹⁵ Cita original: «the ways in which media processes and everyday life are interwoven with each other». David Morley: *Media, Modernity and Technology. The Geography of the New*, 2007, p. 20.

del conocimiento auditivo de tales prácticas ocurre de manera asincrónica a través de complejos procesos multimedia en espacios de interacción muy diferentes y globalmente dispersos. Aquí no hay un espacio preexistente al cual entrar. El «campo» se construye y negocia primeramente a través de la constante interacción multimedia de diversos actores físicos y digitales. Entonces, si las prácticas musicales no están constituidas por la interacción de cuerpos físicos, sino por la interacción de identidades o *personae*,¹⁶ entonces su «geografía musical» no es más que la proyección que estas *personae* producen de estas interacciones a lo largo del tiempo. Tanto física como virtualmente. Tanto sincrónica como asincrónicamente.

Dado que aquí no hay un espacio particular preexistente, sino que este espacio solo se construye y negocia a través y durante la interacción e interrelación de los actantes, es importante entender esa «[...] (interacción local) [como el] ensamblaje de todas las *otras* interacciones locales distribuidas por doquier en tiempo y espacio, las cuales han sido aplicadas en la escena a través de los relevos de varios actores no-humanos»¹⁷ para así, enfocándonos en las actividades que los actantes realizan bajo diferentes circunstancias y contextos *con* y *en* entornos mediatizados, (re)construir teóricamente la geografía física «inexistente» de estas prácticas musicales. Ello implica que el campo etnomusicológico apenas obtiene un «territorio tangible y delimitable» a través de la (re)producción y la inmersión en el *musicking* investigado. Durante un instante, todas estas localidades generadas y experimentadas asincrónicamente se unen para formar una propia localidad multimedia. Durante un corto instante, nuestra práctica musical digital obtiene su propio «campo geográfico», su propio espacio de interacción, el cual no está en una ubicación física particular «X» o en una ubicación física particular «Y», sino que está estacionada en un espacio-tiempo negociado, construido a través de los discursos e interacciones asociados de los actores en espacios on, offline y mixtos.

MÉTODOS

No es un hallazgo particularmente nuevo que nuestro mundo posmoderno y desterritorializado, así como nuestras prácticas musicales contemporáneas, experimenten y formen una realidad completamente nueva que la de los padres fundadores de la etnomusicología. El estudio de un *musicking* multimedia desterritorializado, como el desarrollado en TikTok, presenta innumerables posibilidades teóricas, pero también desafíos teórico-prácticos. Muchas prácticas musicales contemporáneas no tienen una ubicación física clara o casi únicamente se encuentran presentes como una construcción abstracta imaginada. Otras, en cambio, crean una comprensión diferente del quehacer musical «tradicional» al demostrar que la generación, el procesamiento y la experiencia del sonido pueden llevarse a cabo independientemente el uno de la otra en diferentes lugares y tiempos, o al utilizar más bien una performatividad aditiva, desarrollando productos auditivos preexistentes a través de un performance mimético. ¿Cómo podemos entonces lidiar con tales prácticas musicales digitales o multimedia? ¿Nos encontramos todavía como disciplina, y como (etno)musicólogos, en la posición (epistemológica) para explorar

¹⁶ Philip Auslander: «Musical Personae», 2006.

¹⁷ Cita original: «[...] [local interaction] [as] the assemblage of all the *other* local interactions distributed elsewhere in time and space, which have been brought to bear on the scene through the relays of various non-human actors». Bruno Latour: *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, 2005, p. 194.

tales prácticas musicales? Creo que el método etnográfico, basado en ciertas presunciones y teorías, es adecuado para el estudio de todas las formas del *musicizing* humano. No importa si hablamos de gagaku o Lady Gaga; jodel o mariachi, Verdi o TikTok. Los (etno)musicólogos pueden investigar todas las prácticas musicales en el mundo desde una perspectiva cultural relativista.

Alan P. Merriam presentó en su libro *The Anthropology of Music* (1964) un modelo que debía fungir como base para el trabajo etnomusicológico. Este modelo implica el estudio de la música bajo tres niveles analíticos: conceptualización sobre música (*conceptualization about music*), comportamientos relacionados con la música (*behavior in relation to music*) y el propio sonido musical (*music sound itself*).

El modelo aquí propuesto es simple, y aún así parece cumplir con estos requerimientos. Este incluye estudios en tres niveles analíticos —conceptualización sobre música, comportamientos relacionados con la música y el propio sonido musical [...]. El sonido tiene estructura, y puede tener un sistema, pero no puede existir independientemente del ser humano; el sonido musical debe ser entendido como el producto del comportamiento que lo produce. [...] Pero el comportamiento está, a su vez, subrayado por el tercer nivel, el nivel de conceptualización sobre música. Para actuar en un sistema musical, el individuo debe primero conceptualizar qué clase de comportamiento va a producir el sonido requerido. [...] Es a este nivel que los valores sobre la música se encuentran, y es precisamente este valor el que se filtra de manera ascendente a través del sistema para lograr el producto final.¹⁸

Este modelo fue ampliado en los años ochenta por Timothy Rice, quien fue influenciado por el trabajo de Clifford Geertz (1973). Rice agregaría al modelo de Merriam un enfoque al individuo y su experiencia en el proceso de hacer música, así como un nivel temporal. Cuando la música es construida históricamente y es experimentada en el presente, su preservación social es un hecho lógico. Por lo tanto, podemos decir que la música está *históricamente construida, socialmente preservada y es creada y experimentada individualmente* por las personas.¹⁹

La ampliación de Rice proporcionó al modelo de Merriam un nivel dialéctico adicional, al tomar en cuenta el papel que desempeña la generación y la experiencia de los actantes en diversas prácticas musicales. Sin embargo, este nivel analítico está centrado principalmente en los roles negociados por las músicas y las audiencias, pero no por otros actores que pueden estar involucrados en la construcción y la negociación auditiva de las prácticas musicales. En 2016 Julio Mendivil llamó la atención sobre esta limitación y

¹⁸ Cita original: «The model proposed here is a simple one and yet it seems to fulfill these requirements. It involves study on three analytical levels —conceptualization about music, behavior in relation to music, and music sound itself. [...] The sound has structure, and it may be a system, but it cannot exist independently of human beings; music sound must be as the product of the behavior that produces it. [...] But behavior is itself underlain by a third level, the level of conceptualization about music. In order to act in a music system, the individual must first conceptualize what kind of behavior will produce the requisite sound. [...] It is at this level that the values about music are found, and it is precisely these values that filter upward through the system to effect the final product». Alan Merriam: *The Anthropology of Music*, 1964, pp. 32-33.

¹⁹ Ver Timothy Rice: «Toward the Remodeling of Ethnomusicology», 1987.

sugirió utilizar el término *musicking*,²⁰ introducido por Christopher Small en el modelo, mencionando que: «[...] tal aproximación nos permite analizar la formación histórica de la estructura, el comportamiento y conceptos del sonido como un proceso particular en un tiempo y lugar determinados, que incluye el *musicking* de todos los actores (no solo interpretando y oyendo, como define Rice)». ²¹ Estas dos extensiones refuerzan el modelo de Merriam para hacerlo una base excelente para el estudio de cualquier práctica musical. Especialmente porque al usar este enfoque podemos evitar «ser capturados en una u otra faceta de la música —sociología sin prestar atención al sonido, análisis del performance sin prestar atención a los procesos sociales, el estudio de la música que ignora el movimiento, y así sucesivamente». ²² Sin embargo, el estudio de prácticas musicales multimedia, como las existentes en TikTok, requiere un poco más que un modelo etnomusicológico exitoso. Su estudio requiere métodos y enfoques que nos permitan una conceptualización más allá de la dicotomía analógico/virtual y que a su vez entiendan a estos medios digitales como una práctica.

Para superar estos desafíos, propongo que el internet y sus prácticas (musicales) deben entenderse, como postula Christine Hine,²³ como una experiencia contextualizada, cotidiana y muy corporal (*embedded, embodied, everyday*).

Para desarrollar una estrategia etnográfica para el Internet, parece particularmente significativo que esté enclavado [*embedded*] en varios marcos contextualizados, instituciones y dispositivos, que la experiencia de su uso es corporal [*embodied*] y, por tanto, altamente personal y cotidiana [*everyday*], a menudo tratado como una infraestructura ordinaria y mundana, más que como algo que las personas no discuten a no ser que algo significativo salga mal. Estas tres «E» —en abreviatura, el Internet E3— proporcionan un telón de fondo para pensar por qué resulta difícil aplicar los principios etnográficos al Internet contemporáneo, y cómo podemos llevarlo a cabo de manera exitosa.²⁴

Esta nueva forma de pensar el significado del internet en la vida cotidiana de los actores, así como de sus prácticas musicales, y el reconocimiento del internet como una

²⁰ Small: Op. cit., 1998.

²¹ Cita original: «[...]such an approach allows us to analyze the historical formation of sound's structures, behavior and concepts as a particular process in a given time and place, which involves all the actors musicking (not only playing and hearing, as Rice defines it)». Julio Mendivil: «The Battle of Evermore. Music as a Never-ending Struggle for the Construction of Meaning», 2016, p. 73.

²² Cita original: «[that we are] getting caught up in one facet or another of music —sociology without attention to sound, analysis of performance without attention to social processes, the study of music that ignores movement, and so forth». Anthony Seeger: «Lost Lineages and Neglected Peers: Ethnomusicologists outside Academia», 2006, p. 229.

²³ Christine Hine: *Ethnography for the Internet. Embedded, Embodied and Everyday*, 2015.

²⁴ Cita original: «For development of an ethnographic strategy for the Internet, it has seemed particularly significant that it is embedded in various contextualizing frameworks, institutions, and devices, that the experience of using it is embodied and hence highly personal and that it is everyday, often treated as an unremarkable and mundane infrastructure rather than something that people talk about in itself unless something significant goes wrong. These three «Es» —for shorthand purposes, the E3 Internet— provided a backdrop for thinking about why it is difficult to apply ethnographic principles to the contemporary Internet, and how we might do so successfully». Hine: Op. cit., 2015, p. 32.

experiencia corporal, la cual influencia y determina la forma de las interacciones entre humanos y no-humanos por medio de formas, discursos, tiempos, metas, —«the E3 Internet», de Hine—, nos permite ampliar el método de Merriam (1964) con un nuevo nivel analítico, el cual puede reflejar de mejor manera las realidades de un mundo desterritorializado y multimedial.

Como etnomusicólogo, creo en una etnografía basada en las experiencias y encuentros entre actores humanos y no-humanos para la construcción de su conocimiento, en un método que no solo observa estáticamente estas interacciones y prácticas, sino que requiere de una participación activa en ellas. Por lo tanto, estoy convencido de que una observación participativa intensiva, bajo un enfoque hermenéutico-fenomenológico²⁵ a través de realidades mixtas, es la mejor base metodológica para explorar un *musicking* digital. La antropóloga Manuela Carneiro da Cunha apunta que existen dos tipos de cultura en una sociedad.²⁶ Primeramente, la cultura: la práctica del conocimiento cotidiano; una práctica de conocimiento reservada para la vida privada. Y luego, la «cultura»: una práctica representativa, la cual está destinada a la vida pública performativa. Y es esta «cultura» la que nosotros como (etno)musicólogos estudiamos:²⁷ la experimentación de esta «cultura» y los mecanismos que permiten y mantienen la construcción de su conocimiento.²⁸ ¿Qué es mejor entonces que negociar un cierto tipo de conocimiento con otras personas a través de una experiencia compartida y al mismo tiempo entender los mecanismos que la hacen posible?

CONCLUSIÓN

Estoy convencido que nuestros métodos y teorías son adecuados para el estudio de cualquier cultura musical. El modelo de Alan P. Merriam (1964) proporcionó la base de un paradigma musicológico, el cual puede capturar, desde una perspectiva relativista, a las músicas en su performatividad holística. Este modelo ha sido percibido, utilizado, discutido, negociado, redefinido y ampliado a lo largo de los años. Estoy convencido de que el pensamiento etnográfico, y especialmente el modelo de Merriam, son una excelente base para el estudio de cualquier cultura musical en el mundo; presunción que ha sido compartida por varios musicólogos en el pasado, y quienes pondrían a discusión y reflexión las ideas de este método basados en sus respectivos espíritus de la época. Las ampliaciones realizadas por Timothy Rice (1987) y Julio Mendivil (2016) al modelo de Merriam habrían ayudado a la mejor comprensión de las realidades de los mundos musicales de principios de siglo. Mis propuestas actuales están tratando de acercar este modelo a las realidades musicales de una nueva generación de jóvenes.

Con la aparición y expansión del internet, y de la resultante evolución de nuevos dispositivos, plataformas, así como nuevas formas digitales de comunicación, una gran cantidad de interrelaciones entre espacios físicos y virtuales multilocales y multimedia han cambiado tanto que las nuevas generaciones —los llamados nativos digitales— han

²⁵ Véase Paul Ricoeur: *Hermeneutics and the Human Sciences*, 1981; George Marcus: «Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography», 1995; y Timothy Rice: *Modeling Ethnomusicology*, 2017.

²⁶ Manuela Carneiro da Cunha: *Cultura com aspas: e outros ensaios*, 2009.

²⁷ Véase Cunha: *Op. cit.*, 2009.

²⁸ Ver Juan Bermúdez et al: «Von Klang(-)Wissen und anderen Fischen. Auditive Wissenskulturen von Konzertfach- und Musikologiestudierenden im Vergleich», 2018.

llegado a ver estas como una extensión de su propia realidad. Muchas de nuestras prácticas musicales contemporáneas no tienen una ubicación física clara o existen casi únicamente como una construcción imaginaria abstracta. Otras, por otro lado, muestran una comprensión diferente de la creación musical «tradicional», en el sentido de que la generación, el procesamiento y la experiencia del sonido pueden tener lugar independientemente unos de los otros en tiempos y espacios diferentes. Prácticas musicales, como las existentes en TikTok, desafían muchas de nuestras presunciones, métodos y teorías. Sin embargo, nos otorgan la oportunidad de repensarlas y, en su caso, de redirigirlas.

A través del enfoque presentado por Christine Hine (2015) y de un paradigma de investigación que ve a los medios digitales no como un canal pasivo de representación o producto económico, sino sobre todo como una práctica, el modelo de Merriam (1964) obtiene el empoderamiento necesario para ver las oportunidades y superar los desafíos que las realidades de nuestras prácticas musicales contemporáneas suponen. Es así que una E³tnografía nos permite observar los conceptos, comportamientos y sonidos de los diferentes actantes de un *musicking* y que son construidos históricamente bajo diferentes contextos, mantenidos socialmente y creados y experimentados individualmente bajo situaciones multimedia sincrónicas y/o asincrónicas cotidianas. Un enfoque que también resuena más allá de nuestros discursos etnomusicológicos habituales y que puede proporcionar un camino hacia un modelo músico-etnográfico interdisciplinario para el estudio de prácticas musicales multimedia y multilocales.

REFERENCIAS

- Anderson, Benedict: *Imagined Communities, Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Verso, London-New York, 2006.
- Appadurai, Arjun: *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London, 1996.
- Auslander, Philip: «Musical Personae», en *The Drama Review* 50 (1), 2006, pp. 100-119.
- Bermúdez, Juan et al: «Von Klang(-)Wissen und anderen Fischen. Auditive Wissenskulturen von Konzertfach- und Musikologiestudierenden im Vergleich», en Bernd Bräbec de Mori & Martin Winter (Ed.): *Auditive Wissenskulturen. Das Wissen klanglicher Praxis*, Springer VS, Wiesbaden, 2018, pp. 283-302.
- Boellstorff, Tom: *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, Princeton, 2008.
- Couldry, Nick: «Theorising media as practice», en Birgit Bräuchler & John Postill (Ed.), *Theorising Media and Practice*, Oxford und New York: Berghahn, 2010, pp. 35-54.
- Cunha, Manuela Carneiro da: *Cultura com asas: e outros ensaios*, Cosac Naify, São Paulo, 2009.
- Geertz, Clifford: *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*, Basic Books, New York, 1973.
- Hine, Christine: *Ethnography for the Internet. Embedded, Embodied and Everyday*, Bloomsbury, London u. a., 2015.
- Latour, Bruno: *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford u.a., 2005.
- López-Cano, Ruben: *Música Dispersa. Apropiación, influencias, robos y remix en la era de la escucha digital*, Musikeon Books, Barcelona, 2018.

- Malinowski, Bronislaw: *Argonauts of the West Pacific. An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea*, E.P. Dutton & Co. Inc., New York, 1922.
- Marcus, George: «Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography», en *Annual Review of Anthropology* 24, 1995, pp. 95-117.
- Mendivil, Julio: «The Battle of Evermore. Music as a Never-ending Struggle for the Construction of Meaning», en Regine Allgayer-Kaufmann (Ed.): *World Music Studies*, Logos Verlag, Berlin, 2016, pp. 67-91.
- Merriam, Alan P.: *The Anthropology of Music*, Northwestern University Press, Evanston, 1964.
- Miller, Kiri: *Playing Along. Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*, Oxford University, New York, 2012.
- Morley, David: *Media. Modernity and Technology. The Geography of the New*, Routledge, Oxford, 2007.
- Nettl, Bruno: *The Study of Ethnomusicology. Twenty-nine Issues and Concepts*, University of Illinois Press, Urbana-Chicago, 1983.
- Rice, Timothy: «Toward the Remodeling of Ethnomusicology», en *Ethnomusicology* 31 (3), 1987, pp. 469-488.
- _____ : *Ethnomusicology. A Very Short Introduction*, Oxford University Press, New York, 2014.
- _____ : *Modeling Ethnomusicology*, Oxford University Press, New York, 2017.
- Ricoeur, Paul: *Hermeneutics and the Human Sciences*, Cambridge University Press, Cambridge, 1981.
- Ryan, Marie-Laure: «Cyberspace, Virtuality, and the Text», en Marie-Laure Ryan (Ed.): *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington, 1999.
- Seeger, Anthony: «Lost Lineages and Neglected Peers: Ethnomusicologists outside Academia», en *Ethnomusicology* 50 (2), 2006, pp. 214-135.
- Small, Christopher: *Musicking. The Meanings of Performing and Listening*, Wesleyan University Press, Middletown, 1998.
- Turino, Thomas: *Music as Social Life. The Politics of Participations*, The University of Chicago Press Chicago-London, 2008.
- Wicke, Peter: *Von Mozart zu Madonna. Eine Kulturgeschichte der Popmusik*, Suhrkamp, Baden, 2001. ■

Juan Bermúdez. México. Etnomusicólogo. Realizó estudios superiores de música (marimba) en la *Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas* (México), así como de etnomusicología en la *Universidad de Música y Arte Dramático* de Graz (Austria), donde también participó en varios proyectos de investigación. Actualmente es candidato a doctor (etnomusicología) y *uni:docs Fellow* por la *Universidad de Viena*. Su investigación actual se centra en identidades, performances y significados en la aplicación de Smartphone *TikTok*.