entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

Comunidades Virtuales de Músicos

Comunidades Virtuales de Músicos

Aldo Márquez Sánchez

Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Virtual Communities of Musicians

Resumen

Existe un número creciente de sitios Web dedicados a comunidades virtuales de músicos, con diversas características propias que las distinguen entre sí.

A grosso modo se pueden observar dos categorías: la del público general, que descubre música en el ciberespacio y que puede o no dedicarse completamente a ella; y la del público profesional, destinada a aquellos que están inmersos en la industria musical, generalmente independiente.

En el presente artículo se abordan los aspectos que caracterizan a estas importantes comunidades de músicos; su funcionalidad, y las nuevas formas de interacción entre sus usuarios.

Palabras clave:

Comunidades, interacción, interactividad, identidad, Web, UX, usabilidad, música, músicos, virtual, social.

Virtual Communities of Musicians

Abstract

There are a growing number of websites dedicated to virtual communities of musicians, each with their own distinctive characteristics. They are several, each with a point of interest for the user, although it is possible to distinguish two main categories: those designed for a general public that discovers music in cyberspace and may or may not engage professionally in music; and those for people dedicated to the profession and environment of the music industry, who are usually independent. This article addresses aspects that characterize the most important communities of musicians and their functionality, providing a reflection on the immediate future, given the new way of interacting among the users of these sites, in order to determine the types of interaction that occur within them

Keywords:
Communities, interaction, interactivity, identity, Web, UX, usability, music, musicians, virtual, social.

Introducción

Revisar el concepto de comunidades virtuales como consecuencia de un acto social dentro de un nuevo espacio: no físico ni geográfico, lleva a considerar al ciberespacio. Este es un lugar donde transcurre el intercambio de ideas, la interacción, así como la experiencia de usuario (UX), entorno a comunidades establecidas en Internet. Se promete que toda persona puede acceder a cualquier contenido que exista en la Web, así como crear los propios con aumento de la interactividad[1] e interacciones, lo que aparentemente ha definido una relación horizontal.

Cabe decir que la razón de la interactividad e interacción[2] es la comunicación, y en ese sentido Internet posee características únicas, que favorecen la existencia de comunidades especializadas en el ciberespacio, que se desarrollan y construyen desde la actividad de los usuarios. Estos construyen a la comunidad y a la vez constituyen su realidad-virtual; es decir, una comunidad virtual tiene como base la interacción e interactividad.

En lo que respecta a las comunidades virtuales de músicos, el fácil uso de sus tecnologías y la participación o actividad de sus usuarios a partir de elementos muy específicos y sencillos, favorecen su crecimiento. Hoy un número creciente de cibernautas que se dedican profesionalmente o por pasatiempo, a la música, desean ser parte de una comunidad virtual e interactuar con otros usuarios con su mismo interés. Pero ¿qué características tienen los sitios de músicos?

1. Antecedentes de comunidades virtuales de músicos

Las comunidades son consecuencia de la naturaleza social del hombre y ahora se manifiestan como redes virtuales; formas de comunicación global que no requieren de fronteras geográficas ni

[1] La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). (Estebanell 23) Danvers dice que: "… el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en cualidad y en cantidad; y esta relación se podría poner en paralelo con el esquema de comunicación: emisor, receptor, respuesta (en feedback)" (en Estebanell 25).

[2] En la teoría de la comunicación se entiende por interacción un tipo de actividad comunicativa realizada por dos o más participantes que se influyen mutuamente, en un intercambio de acciones y reacciones verbales y no verbales. El uso interaccional de la lengua, orientado a las relaciones sociales […] orientado al intercambio de ideas (Centro Virtual Cervantes <URL>).

espacio-temporales. Estas comunidades generan nuevos tipos de individuos a los que se les podría denominar "nuevos ciudadanos virtuales", que siguen las reglas establecidas por el ciberespacio. Cada comunidad tiene sus reglas y códigos, que orientan a estos «nuevos ciudadanos virtuales» para que se manejen dentro de dichos límites. Los códigos de comunicación suelen ser fácilmente aprendidos por los usuarios y comunidades, lo que inhibe agresiones o insultos; aunque existen otras que pueden ser permisibles siempre que nadie reporte quejas.

Las comunidades virtuales dedicadas a la música están orientadas a creadores o escuchas. Se propone para el cuerpo del presente documento distinguirlas como comunidades generales y comunidades especializadas. Las generales son abiertas a cualquier persona, sean o no músicos, es decir, están pensadas para el público interesado en algún género musical. Ejemplo de ello es Spotify, aplicación que permite la creación de comunidades virtuales vinculable a Facebook, que facilita que usuarios puedan «seguir» a otros para saber qué música escuchan, así como descubrir a través de ellos a nuevos artistas, en pocas palabras, Spotify es un sitio diseñado para escuchar y socializar.

Las comunidades especializadas[3] se conforman por músicos profesionales, gente que toca instrumentos y se relaciona con el medio. Un ejemplo es el sitio Sonicbids, en el cual los músicos realizan acciones concretas bajo la lógica del sitio Web. Ahí los usuarios pueden participar en la selección de bandas para un evento específico (a realizarse por la misma empresa, a través de un comité que les permite actuar en vivo en eventos ahí anunciados). Estos son variados y van de lo estrictamente local hasta lo masivo, como por ejemplo, el festival Lollapalooza.

Desde comienzos del siglo XXI han surgido diferentes comunidades especializadas en torno a la industria de la música, tal es el caso de MySpace (Beverly Hills CA 2003),

[3] Se hace la distinción en este trabajo de estos dos tipos de comunidades, pero al no existir conceptos que las definan, se propone en este documento de manera inicial esos nombres para identificarlas: comunidades especializadas y comunidades generales.

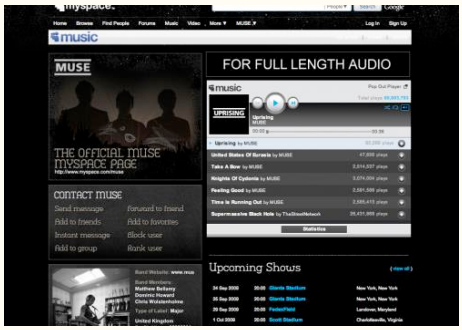

Imagen 1.Portada de página de Muse, grupo de rock inglés, en MySpace antes del 2012.

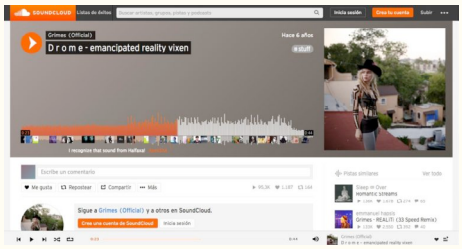

Imagen 2. Página en Soundcloud de la cantante canadiense Grimes

cuya interface mostraba hace algún tiempo, una playlist o lista de canciones que el músico o grupo de música decidía subir al sitio, acompañada con una imagen que generalmente representaba la portada de un álbum. La idea era mostrar el concepto de "álbum discográfico", aunque los músicos no subieran las canciones correspondientes a un álbum precisamente. MySpace, una de las primeras comunidades con gran popularidad fue reconocida desde sus inicios, a pesar de no haber sido la primera dirigida a músicos; su popularidad descendió tiempo después, hasta ser vendida; y como consecuencia Tom Anderson[4] dejó de ser el amigo de todos. Este sitio aún existe y lo hace con una lógica de negocio similar al de sus inicios: abierto a toda clase de artistas e intereses en el área musical, visual, literaria y un largo etcétera entorno al arte. Su problema fundamental es que la interfaz se observa poco usable, consecuencia de la gran cantidad de categorías que tiene, lo cual limita las posibilidades de artistas independientes de ser descubiertos.

En el año 2007, se creó un nuevo servicio nombrado Soundcloud. Este sitio aporta una nueva posibilidad de interacción en la pistas de audio insertadas, que se presentan en forma de onda y donde el usuario puede agregar comentarios en una parte específica de la canción, de ese modo cualquier usuario puede leer las anotaciones que otros han hecho.[5] Algo que distingue a Soundcloud, es que los usuarios pueden expresar su gusto por algún fragmento de la canción que escuchan, aspecto a destacar si se toma en cuenta que se vive en una época en la que el público está acostumbrado a recibir fragmentos de información (leer fragmentos de notas, escuchar fragmentos de música o de un disco).[6]

Otros sitios dedicados a formar comunidades de músicos, son: el ya mencionado Sonicbids (1999 Brookling NY), Solomusicos (2005,

[4] Al crearse una nueva cuenta de MySpace el primer amigo que aparecía por default era "Tom Anderson" creador del sitio.

[5] En el viejo MySpace los comentarios estaban agrupados en una ventana y los usuarios podían dejar mensajes más generales.

[6] Parece que se ha perdido la capacidad de leer, escuchar, apreciar un concepto o producción de principio a fin. Quizás esa sea una razón por la que los festivales han ganado gran popularidad alrededor del mundo, ya que el público escucha en un concierto, el fragmento de la producción de un grupo y luego de otro, etcétera.

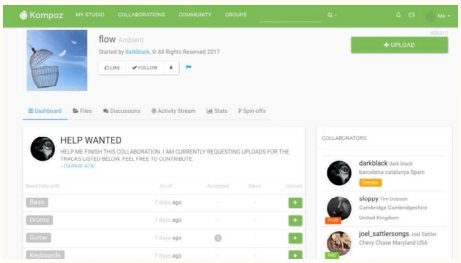

Imagen 3. Página de un artista en Kompoz .

Barcelona), Kompoz (2007 Miami Fl), Meet&jam (2013 Londres), Downtojam (2014 Toronto).

Kompoz, cuyo nombre sugiere la idea de composition, es un sitio creado para que los usuarios, todos ellos músicos, puedan subir sus pistas de audio e invitar, o esperar a que otros músicos-usuarios colaboren en sus composiciones. Un elemento motivador es que estas pueden ser publicadas en Soundblend, sitio que también crea una comunidad general. Además, permite subir pistas de audio de alta calidad, por ejemplo, bajo la extensión de archivo .avi. La novedad de este sitio es la interacción que se da entre los usuarios al colaborar con la música compuesta por otros músicos, cuya probabilidad de haberse conocido en el "mundo real" sería mínima. En esta comunidad hay usuarios de Estados Unidos, Canadá, México, Italia, España, Inglaterra, entre otros países.

Meet & Jam, en tono similar, es un sitio dedicado a conectar a músicos, pero que esencialmente viven en Inglaterra; con el objetivo de crear un espacio virtual, donde se favorezca su encuentro.[7] El mayor interés de este sitio es promover encuentros entre los músicos jóvenes que viven en la isla británica, a través de la organización de jams (encuentros reales en distintos bares de Inglaterra donde los músicos pueden realizar sus jam sessions). Down to Jam, otra comunidad, tiene una idea muy similar a Meet & Jam, pero miras internacionales.

Sonicbids, señalada ya en un par de ocasiones, es en esencia la primera comunidad especializada en músicos y fue ideada en 1999, aunque se lanzó hasta el año 2000. Ha crecido tanto a través de los años, que es considerada en la actualidad como una de las comunidades más importantes en lo que este tipo de comunidades se refiere. La idea inicial en este sitio, es que un músico pueda "apostar"

[7] Como el histórico entre Keith Richards y Mick Jagger en la estación del tren Dartford, antecedente de la banda de rock The Rolling Stones.

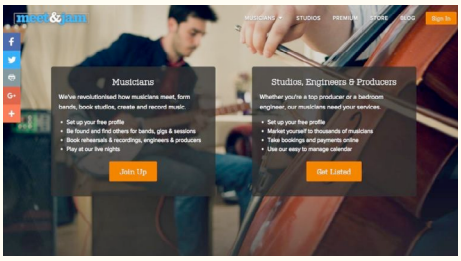

Imagen 4. Portada del sitio WEB Meet & Jam.

(de ahí su nombre Sonic Bids) por un evento anunciado y ser elegido para presentarse en él. Ha sido tan significativo el crecimiento de esta comunidad, que Sonicbids tiene apartado un número de lugares para ciertos festivales de carácter internacional como es el Lollapalooza. Existe cualquier cantidad de músicos y promotores que organizan eventos y los anuncian principalmente en todos los Estados Unidos, así como productores, lo que ha hecho de Sonicbids una comunidad más dinámica.

En cuanto a las comunidades generales, para ejemplificar está el previamente mencionado Soundcloud, un sitio que desde su creación ha ganado popularidad. Su idea es muy sencilla, se dedica exclusivamente a la reproducción de pistas de audio. Ahí se encuentran tanto proyectos musicales como podcasts para radio. Una de las características que sobresalen es la posibilidad de comentar las propuestas y que cualquier usuario pueda leerlos, así como escribir los suyos; lo que da cabida a la interacción.

Otras comunidades similares son Spotify[8] (2006 Estocolmo), Bandcamp (2007), Reverb Nation (2006 Morrisville NC), Tribe of Noise (2008 Amsterdam). La particularidad de ellas, a excepción de Spotify, es que los artistas que allí publican su música, son independientes o al menos la mayoría de ellos no son estrellas pop famosas.[9]

Indudablemente la creación de comunidades especializadas en música ha permitido que numerosos músicos alrededor del mundo, no solo quieran compartir su música a través de sitios como Spotify o Bandcamp, sino que también puedan conocer a otros como en el caso de Meet & Jam, o de crear nueva música como el caso de Kompoz, en el que la interacción se define con el propósito de la creación entre músicos diferentes que no precisamente se conocerán en persona y donde el proceso de producción discográfica no se da en la manera tradicional.

[8] Fundación: 2006; lanzamiento en los países escandinavos, Reino Unido, Francia y España en 2008; en México es lanzado en 2013.

[9] Básicamente se puede considerar a un músico pop exitoso, como aquel que tiene la suficiente popularidad como para llenar recintos reconocidos y lo suficientemente grandes (10,000 personas o más) para ofrecer conciertos alrededor del mundo.

Imagen 5. Infografía elaborada por el autor.

Cabe destacar dos cosas: la primera es que al revisar estos sitios llama la atención constatar la cantidad de músicos que existen, dedicados a una gran variedad de proyectos, cuyas producciones pueden ser escuchadas o no; y se presume que hay propuestas originales a la espera de ser descubiertas. La segunda es que las nuevas tecnologías han contribuido y facilitado que millones de músicos en todo el mundo coincidan en diferentes proyectos, que van desde formar bandas hasta colaborar en grabaciones, así como en producciones musicales importantes. A continuación se presenta un esquema con los diferentes sitios antes comentados.

De lo expuesto se identifica que las comunidades especializadas se dirigen a la interacción entre usuarios-músicos y cada sitio tiene características que lo distinguen de los demás. Por su parte, las comunidades generales, se dirigen al público general y su función es difundir música o cualquier pista de audio, por ejemplo un podcast, que puede ser compartida entre los usuarios. Estas comunidades se organizan en redes sociales.

2. La interacción en una comunidad de músicos

El contacto entre los usuarios puede favorecerse y modificarse gracias a las nuevas propuestas de interacción de un sitio Web. De esa manera, la colaboración es lo que marca la evolución o el cambio en la forma de comunicarse entre todos quienes pertenecen a una comunidad, en la cual se seguirán los principios aceptados y se actuará bajo los mismos. En el caso de una comunidad virtual, se construye también una realidad virtual, en donde los creadores de esas comunidades juegan un rol: el de crear un sitio de interés común. Pero se necesita de la interactividad, es decir, que el usuario sea más activo que pasivo, por eso las tendencias se dirigen a diseños de sitios Web más interactivos y esto se posibilita mediante flujos

10. Véase Fugmann (2012) basado en Lane (2001), párrafo sobre el planteamiento ontológico.

11. Signo puede ser por ejemplo: objeto, ser vivo, cambio, aparición o desaparición, acto, lingüístico, etc. (nota de la autora).

12. En alemán: Kraftorte. „Ort" se traduce como "lugar" y "Kraft mayormente como "fuerza", también como "energía" y "poder", entre otros.

de energía[10] que pueden ser aprovechados para crear relaciones simbióticas.[11] Al definir estas relaciones, se establecen los elementos de interactividad para la UX de un sitio Web.

La interacción es una cualidad que ha hecho que algunas comunidades hayan logrado ser exitosas por sus propuestas, por su atractivo visual y por su concepto, como en el caso de los ejemplos señalados en el anterior subtema. La posibilidad de contactar mediante Internet con otro músico y establecer un diálogo, a través de un simple chat o de anunciar un concierto y que todos aquellos interesados con tan solo apretar un botón puedan participar en un proceso de selección para tocar en festivales importantes; o de subir una pista de audio para recibir ideas musicales nuevas; o de contactar con un productor, o simplemente con la gente ideal para determinado proyecto, es lo que las ha llevado, entre otras cosas, a su reconocimiento.

Al revisar en orden cronológico qué elementos de interacción ha creado cada comunidad, los hallazgos detectados son los siguientes:

1. Sonicbids es una propuesta para contactar a músicos, músicos con productores y promotores, al mismo tiempo es un contacto para participar en conciertos, festivales y eventos.

2. MySpace surge para que artistas descubran otros artistas, así como para que un público general descubra a estos artistas y posibilita un feedback.

3. En Kompoz el interés está puesto en componer música y colaborar con otros músicos en sus composiciones.

4. Soundcloud ofrece una idea para que todo público comente en la pista con forma de onda de audio.

5. Meet & Jam desarrolla un software basado en algunas posibilidades similares que ofrece Facebook, donde los usuarios

[10] De Landa, Manuel,hace una analogía donde observa cómo "… los centros urbanos y las criaturas vivas deben ser vistos como diferentes sistemas dinámicos, operando lejos del equilibrio, recorridos por flujos intensos de materia y energía generando sus metamorfosis particulares." (De Landa 27) En donde un flujo de energía es la cantidad de energía en forma de alimento que es aprovechada por una comunidad. En un punto de vista social, el flujo de energía puede ser desde una idea en abstracto hasta la concreción de la misma en forma de arte, por ejemplo.

[11] Idem En entrevista de Landa explica que "… si las partes se constituyen mutuamente por sus relaciones de interioridad, entonces son inseparables del todo […] y el todo se vuelve indivisible. Pero en un ensamblaje un componente sí se puede separar y volverse parte de otro ensamblaje. Las relaciones de exterioridad entre partes son interacciones en las que las partes ejercitan ciertas capacidades de afectar, y de ser afectadas por, otras partes, pero el ejercicio de esas capacidades no determina su identidad." Agrega "Aquí la distinción que importa es entre propiedades y capacidades. Las propiedades […] siempre son actuales y, por tanto, sí son determinantes de la identidad de una parte, mientras que las capacidades sólo son actuales cuando son ejercidas en una interacción […] Por tanto, no pueden definir la identidad de algo actual. Cuando uno separa una parte de un todo, una persona de una comunidad […] por ejemplo, las capacidades que esa persona ejercía en esos ensamblajes dejan de ser ejercidas, pero la persona no pierde sus propiedades ni su identidad.(de Landa en Farias, Ignacio).

pueden contactarse, chatear y también participar en eventos organizados por los mismos creadores del sitio, con la idea de llevar la interacción del ciberespacio al mundo físico, pero exclusivamente en Inglaterra.

6. Down to Jam busca lo mismo que Meet & Jam, pero ahora en un plano internacional.

Parece que la interacción evoluciona y se traslada de Internet al mundo físico, pero con la posibilidad de crear música a distancia en tiempo real en el presente. El futuro lleva a suponer que todo seguirá por ese mismo camino, ejemplo de ello es la canción Imagine de John Lennon interpretada por distintos músicos de Estados Unidos, de la India, de Brasil, Argentina, Holanda, Japón, Nigeria, Nepal, Mali, Ghana y Sudáfrica.[12] Reunidos con el fin de expresar unión y paz alrededor del mundo; lo cual hace ver que se habla de música globalizada.

Otro ejemplo es el que presenta James Burns, que publicó un libro donde un DVD titulado Female Voices from an Ewe Dance-drumming Community in Ghana: Our Music Has Become a Divine Spirit. Ahí el autor explicó la importancia de una comunidad de mujeres cantantes de Ghana, cuyas canciones tratan de los problemas que vive la comunidad: las mujeres a través de las letras protestan y confrontan sus problemáticas, porque ellas saben y reconocen el poder que tiene la música para generar cambios. Esta es una comunidad que forma lineamientos y da fuerza a ese tipo de música, que es originada por una causa específica. En la introducción, James Burns dice lo siguiente:

> Las líderes de la alabanza de Dzigbordi ven su música como adekedeha, o canciones de inconformidad o desagravio. Utilizan la música para hacer frente a los problemas sociales en su comunidad, el Habcbc de Dzigbordi demuestra cómo la danza al

[12] Since 2007, thanks to your support, The Playing For Change Foundation has helped promote peace across borders by brining music education programs an instruments to children in comunities around the globe. playinforchange.org.

> ritmo de los tambores continúa siendo cultural y artísticamente relevante para un grupo de mujeres rurales de Ewe que viven en la Ghana del siglo XXI […] En este contexto, encontraremos que cantar canciones es una forma importante en la que las mujeres demuestran y renuevan sus creencias. Este vínculo con la música crea alianzas basadas en la ascendencia, creencias e intereses comunes entre las mujeres.[13] (Burns 1).

Entonces, con lo dicho se puede notar que existen sitios creados para que los músicos den a conocer sus proyectos; para crear conexiones con otros artistas aunque no todos sean músicos; para organizar eventos, conciertos o para contactarse con productores o managers; para colaborar en las composiciones de otros usuarios que residan en cualquier otra parte del planeta; para establecer comunicación con intérpretes, instrumentistas o concertistas de la misma región donde viven; para contactar músicos con la idea de tocar con ellos donde sea que residan, para generar protestas y un largo etcétera.

Conclusión

Las comunidades virtuales son un recurso de comunicación poderoso y eficaz, cuyos cambios por ahora han sido significativos en la forma de socializar y de conectarse con el medio de la industria musical, sobre todo independiente. La pregunta central de este trabajo fue ¿qué características tienen los sitios de y para músicos? La respuesta se presenta a continuación:

Existen dos tipos de comunidades virtuales dedicadas al entorno de la música: las generales y las especializadas. En el caso de las comunidades generales existe un cambio que engloba las nuevas formas de consumo musical y que está directamente relacionado con un público heterogéneo que encuentra

[13] The female song leaders of Dzigbordi see their music as adekedeha, or songs of complaint or redress. Using music to confont ongoing social issues in their community, the Dzigbordi Habcbc demonstrates how dance-drumming continues to be culturally and artistically relevant to a group of rural Ewe women living in twenty-first-century Ghana […] Within this context, we will find that singing songs is an important way in which women demonstrate and renew their beliefs. Music associations build alliances between women, based upon common descent, beliefs and interests.

en ciertos sitios Web alguna facilidad para encontrar música de todo tipo. Además ha contribuido a la creación de aparatos y dispositivos para escuchar música a través de aplicaciones, así como la mercadotecnia para promocionar o relanzar nuevos formatos de audio compatibles con estas.

En cuanto a las comunidades especializadas, estas favorecen una interacción dinámica entre los usuarios-músicos y no pueden definirse por un solo tipo, sino por el conjunto de ellas. Cada una han originado un cambio significativo en la lógica de negocios, el cual puede ser reconocido por el nombre del sitio, así Meet & Jam significa "Conocer y Tocar" o improvisar; la idea del proyecto está clara desde el nombre. En el caso de Kompoz, es un sitio que está hecho para la creación o composición de música entre distintos usuarios. Sonicbids es un sitio que crea conexión entre músicos, productores y promotores de eventos, que ofrece la posibilidad de que cualquier usuario pueda tocar en cualquiera de los eventos que estén programados, inscribiéndose para participar en una selección o bien y también apostar y ganar la posibilidad de participar en el evento.

Fuentes de consulta

Albertos González, David y Arbelo Román, Felix Javier.Sitio Web, Texto y Video. Solomusicos. 2005. Web.

Anderson, Tom y Dewolfe, Chris. Sitio Web, Texto, Audio y Video. MySpace. 2003. Web.

Burns, James Female Voices from an Ewe Dance-druming Community in Ghana. Farnham: Ashgate, 2009. Impreso.

Centro Virtual Cervantes. "Interacción". Centro Virtual Cervantes. 1997. Web.

Estebanell Minguell, Meritxell. "Interactividad e Interacción" Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. 2002. 23-32. "Impreso".

Fiol, Raf.Sitio Web, Texto, Audio y Video. Kompoz. 2007. Web.

Ford-Young,Nick. Sitio Web, Texto, Audio y Video. Meet & Jam. 2013. Web.

Landa, Manuel De, Mil años de historia no lineal. Barcelona: Gedisa, 2012. Impreso.

Ljung, Alexander y Whalforss, Eric. Sitio Web, Texto y Audio. Soundcloud. 2008. Web.

Singha, Shaan et al.Sitio Web, Texto, Audio y Video. Down to Jam. 2014. Web.

Sonicbids. Sitio Web, Texto, Audio y Video. Sonicbids. 1999. Web.

Semblanza curricular

Aldo Márquez

Formación académica: Es maestro en Comunicación con Medios Virtuales por ICONOS, instituto de Investigación en Comunicación y Cultura; tiene una Especialidad en Fotografía comercial y publicitaria por el Colegio Americano Ansel Adams; Licenciatura en Comunicación Social por la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco.

Actividad laboral: Su perfil se ha dirigido a los medios audiovisuales, ha trabajado como fotógrafo, videasta y como músico, ha participado en proyectos en cada una de estas disciplinas. Realizó un documental fotográfico entorno a los magueyes; así como un cortometraje de ficción escrito y dirigido por él mismo. En la música grabó un EP con un proyecto de Rock. En el ámbito académico, ha impartido clases a nivel universitario desde el 2009 en diferentes universidades como la UACM unidad Cuautepéc, la UAM unidad Cuajimalpa, la UDF Santamaría, el Instituto de Comunicación y Filosofía COMFIL, entre otras. Las asignaturas que ha impartido son Medios Audiovisuales, Fotografía, Análisis de los discursos Audiovisuales entre otras. También ofreció el taller de música y guitarra para niños en el Liceo Franco Mexicano como parte de las clases extraescolares.

Contacto: **aldo4321@yahoo.com**

Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 5, volumen 1, No. 8, abril 2018 a Septiembre 2018, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www. iconos.edu. mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales. El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición: Abril 2018 a Septiembre 2018
Año: 5
Volumen: 1
Número: 8-2018
ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM) †
Dra. Julieta Haidar (ENAH)
Dr. Julio César Schara (UAQ)
Dra. Teresa Carbó (CIESAS)
Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)
Dra. Graciela Sánchez (UACM)
Dr. Félix Beltrán (UAM-Azcapotzalco)
Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco)

Equipo Editorial

Editor en Jefe: Dr. J. Rafael Mauleón
Editores: Mtra. Adriana Barragán Nájera
Editor de desarrollo: Cristian David López Campos
Editora Web: Mtra. Roselena Vargas
Diseño Web: ICONOS Diseño
Corrección de estilo: José Luis Flores
Relaciones Públicas: Mtro. Francisco Mitre
Traducción: Diego Pineda