

**“Antes solo una elite podía hacer música electrónica, hoy en día cualquier niño que tenga un computador puede hacerlo”**

Entrevista con Daniel Nieto

Entrevista realizada por Carolina Gainza<sup>1</sup>

Daniel Nieto es ingeniero y músico electrónico chileno. Es uno de los miembros fundacionales de la electrónica en Chile. Su obra se basa en la experimentación con sonidos, imágenes, programación e instalaciones interactivas. Es fundador, junto a Claudio Cisterna, del primer netlabel chileno ‘Impar’. La entrevista se enmarca en el trabajo de investigación vinculado al proyecto Fondecyt “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”.

**¿Hace cuanto tiempo estás trabajando en música?**

Yo empecé en el colegio haciendo música electrónica con sintetizadores análogos, cuando estos no eran tan valorados. A fines de los 90’s, tuve la oportunidad de comprarlos más baratos. Con algunos amigos creamos un colectivo, juntamos máquinas y empezamos a generar una onda musical y cultural, comenzamos a sonar en la radio y, de la radio, hicimos contacto con otros colectivos.

**¿Qué colectivo se formó?**

‘Ojo de Apolo’. Era un sello donde se grababan discos en formato físico. Luego, el formato MP3 derivó al mundo de los netlabels. Teníamos cosas de música en la web, pero eran solo demostrativas, para escuchar solo un rato. Aparte, no había muy buena conexión a internet ni banda ancha. Había solo conexión por teléfono y para poder descargar un disco todavía faltaban unos años. Bueno, también estaba el programa de radio de la Universidad de Chile ‘Perdidos en el espacio’, que todavía sigue, y ‘Súper 45’ que estaba empezando, entre otros programas radiales que ya no existen.

---

<sup>1</sup> Académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales y directora del proyecto Fondecyt iniciación N°11140247, “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”. Entrevista realizada en mayo de 2017.

### **¿Eran todos de música electrónica?**

De música electrónica y post rock, música más experimental.

### **Y, luego de la formación de esos colectivos, ¿Seguiste haciendo música de ese tipo?**

Sí. Hay momentos en que todos terminan la universidad, siguen rumbos distintos, sobre todo si se casan y tienen hijos, se olvidan de la música, pero como yo era más chico, me quedé. De esas personas quedaron muy pocos y yo seguí mi camino, junto a Claudio Cisterna sacamos nuestro propio sello llamado 'Impar', alojado en impar.cl, donde se puede descargar música gratuitamente, fue el primer netlabel formal. Algo similar hicimos con 'Ojo de Apolo'. Subíamos música, pero nunca lo definimos como netlabels, porque en ese tiempo no existía el concepto, después desapareció. 'Impar' fue financiado por Fondart. Fue súper innovador en esa época, de hecho, no existía el Fondo de la Música. Éramos los más chicos en ese tiempo, íbamos a las reuniones y nos decían que éramos cabros chicos casi de colegio. Entonces, hasta ese momento, éramos la generación más joven que haya ganado Fondart, por eso nos bromeaban. Luego se creó el Fondo de la Música, pero era mucho más restrictivo, más bajo presupuesto, no fue tan atractivo.

### **Después de 'Impar', ¿continuaste en el mundo de los Netlabels?**

Sí. Después de 'Impar' Mika Martini y Daniel Jeffs lanzaron el Netlabel 'Pueblo Nuevo'. En esos años estábamos haciendo hartas actividades en conjunto, nos veíamos todas las semanas, casi a diario a veces. Muy rápidamente me empezaron a llegar muchos demos, mucha música, aunque nunca tanto como la que llegaba a 'Pueblo Nuevo' porque ellos cubrían un área mucho más extensa de estilos. Yo era súper específico en lo que pedía, si enviaban demos tenían que enviarme justo lo que yo quería, música electrónica y nada que fuera repetido. Sacaba un disco al año, aproximadamente. Bueno, al principio, con Fondart teníamos el compromiso de sacar discos cada dos meses, luego, una vez que se terminó el proyecto, empezamos a sacar música de otra gente, pero con más tiempo. La curatoría era súper exigente.

### **¿Cómo definirías tu propia música? ¿Qué tipo de música haces tú?**

En definitiva, es música experimental, aunque también depende del contexto. Hago música que es súper 'ambient', a veces puede ser rítmica, armónica o disonante, es como lo que se me antoja en el momento. Ahora, lo que conoce la gente es lo importante, lo que toco en vivo, porque en realidad tampoco he sacado muchas cosas, no he publicado recientemente, he preferido que la gente vaya a ver el concierto, porque también utilizo el formato audiovisual, no es lo mismo que tener la música sola. Entonces, al publicar la

música, creo que estoy rebanando la obra en dos y no me parece. Tendría que elaborar un trabajo más complicado, tendría que capturar todo en audiovisual, producirlo, gestionar una plataforma distinta a Vimeo o YouTube, nada comercial, me gustaría que fuera algo nacional.

### **¿Qué te motiva a experimentar con el formato digital?**

Fue parte de la evolución tecnológica. Yo recopilo de todo un poco, o sea, cosas más antiguas y cosas más contemporáneas y ahí hago un collage de todo eso. No es que me amarre a un formato más que otro, me fijo en los resultados que puede generar, al final, las tecnologías son herramientas. Es lo mismo que le preguntes a un escultor si prefiere una herramienta que hace los pulidos más finos o realizarla a la antigua, seguramente va a decir; *“si lo hago más rápido y me queda con mejor calidad, entonces utilizaré una tecnología más nueva”*.

### **¿Hay algún área de la electrónica que trabaje solo con lo digital, o trabajar con distintos formatos es una tendencia general de la electrónica?**

Creo que tiene que ver con la facilidad que te da el mundo digital ahora. Por ejemplo, un celular, hoy tiene variadas funciones; te deja enviar un e-mail, puedes ver la hora, hablar por teléfono, grabar una conversación, etcétera. Entonces, la gente tiene aparatos como éste o un laptop y puede hacer desde el trabajo para la universidad, hasta música o un trabajo audiovisual, y todo con la misma herramienta. Entonces, las facilidades que te da la tecnología hacen que haya más música digital, por una cuestión de comodidad, aunque depende de la exigencia del músico.

### **¿Crees que lo digital ha transformado la forma de hacer música? Porque me parece que el principal impacto de lo digital en la música tiene que ver con la circulación, pero, en el hacer música, ¿cuál sería ese impacto?**

La tecnología digital en la música apareció en los años 80' y, en ese entonces, la revolución era escuchar música pop que fuera electrónica. En esa época, había mucha resistencia a esa música, era tildada de ser una música fría y sin sentimientos, como si los pianos tuvieran vida propia. Entonces, la discusión se centró entre lo que era real y lo que era artificial. En los 80', la tecnología se empezó a asimilar lentamente porque a la gente mayor no le importaba la música electrónica, pero las nuevas generaciones, que somos las que estamos viviendo hoy, que somos autores de la música- asimilamos mucho más fácil eso, porque éramos niños. Los primeros computadores fueron entre los años 70s - 80s y eran carísimos. Creo que el factor del por qué no impacto antes debe haber sido monetario, porque la tecnología ha existido hace más de treinta años, pero el hecho que

sea más barato, más accesible, hace una diferencia. Antes solo una elite podía hacer música electrónica, hoy en día cualquier niño que tenga un computador puede hacerlo.

**Y, en términos de experimentación, ¿qué puertas abre lo digital? ¿Hay elementos o experiencias que solo puedan ser creadas en el formato digital?**

Al menos en mí caso, creo que la música no ha variado tanto con las nuevas tecnologías, al menos los últimos diez años, quizás sí hace diez años atrás porque la tecnología digital y los computadores no eran tan avanzados como los de hoy. Creo que hoy es posible experimentar más con lo audiovisual. Ahora, estoy experimentando cosas que antes no podía. Siempre me interesó el mundo de la fotografía, la pintura y todo lo que era visual.

**¿Crees que lo digital permite un cruce entre la música y lo visual?**

Sí, aunque lo digital ha tomado fuerza hace pocos años. Yo era demasiado chico en los 90's, solo en el 2000 me interioricé más sobre lo digital, por medio de Enrique Rivera y 'Plataforma de Cultura Digital', un colectivo de varios amigos del mundo del arte. Juntos hicimos varias actividades en el Museo de Arte Contemporáneo.

**¿Consideras que existe algún tipo de música o procedimientos que sean propiamente digitales, es decir, que hayan nacido en ese formato? Estoy pensando en el remix, la apropiación, los sampling.**

Es que eso se remonta a los años 80'. En ese tiempo, la revolución fue poder digitalizar sonidos de la naturaleza, donde lo más típico era la voz humana. Eso se generó por medio de samplers a máquinas donde podías tocar, era algo súper revolucionario, un sueño. Así también, el hecho de que fuera automatizable, que un computador pudiera reproducir todo lo que tocaba el músico y el músico pudiera hacer cosas súper complejas que eran imposibles de tocar por un humano, solo lo podía tocar únicamente una máquina, con mucha precisión y con mucha velocidad. En ese momento, más programadores que compositor se introdujeron en la música. Hasta el día de hoy puedes encontrar en los créditos de un disco que el músico que está sintetizando es un programador, porque programa ritmos, programa secuencias.

**Genera algoritmos.**

Claro. Porque uno se imagina que el compositor es el que está con el pentagrama, escribiendo a la antigua. El cambio de formato, trabajar con un lenguaje distinto, hace que ya deje de ser compositor y se convierta en un programador, porque lo que ese programador está haciendo es crear música. Yo lo veo como una segunda forma más contemporánea de componer.

## **¿Hoy esas tecnologías están más extendidas?, ¿Es más fácil porque las herramientas son más fáciles de utilizar?**

Yo creo que solo usa otro lenguaje. Antes también era simple, apretabas Rec, Play y te ponías a tocar, no había que poner códigos ni nada, era algo súper simple. En los 80's, alguien que ocupaba una casetera podía poner REC, Play, tocar y maquillar la grabación.

### **Pero en esa época, no cualquiera 'maquillaba' la grabación.**

Básicamente, porque eran equipos muy caros. Cuando tuve un Atari, me puse a leer los libros de códigos para ver si se podía generar sonido, siempre tuve esa inquietud, y generaba sonidos rarísimos. Entonces, de a poco aprendí a hacer cosas muy simples, pero era por curiosidad solamente. Pero eso empezó a ser accesible después, por un tema de acceso. Ya, a fines de los 90's, empezaron a salir cosas súper nuevas, porque empezó a aparecer el mundo virtual, que es algo más que digital. Lo digital tiene que ver con el lenguaje del computador, que puede ser digital o cuántico. Cuando estudié ingeniería electrónica me empecé a dar cuenta de cómo era la evolución de las tecnologías, fue súper interesante. En lo virtual, suelen aparecer no músicos, sino programadores que incursionaban en la música y lo hicieron desde su punto de vista de programadores, con código fuente que pudieran empezar a hacer algoritmos complicados y los traducían a texturas y sonidos. Entonces, ahí sí podías hacer cosas que eran completamente novedosas, podían hacer cosas con algoritmos genéticos, redes neuronales, cosas que en realidad son súper científicas, podían traducirse a sonido y texturas que no eran ni siquiera pensables por un humano, aunque eso no era producto de una computadora, sino de la experimentación con algoritmos y texturas, donde siempre aparecen cosas súper interesantes.

### **En esa línea, ¿a quién podrías nombrar ahí? ¿Hay alguien en Chile que esté haciendo algo así?**

La gente que está en la música electroacústica experimenta mucho con eso. Toda la gente que está en la comunidad electroacústica está metida en la programación con Max MSP. Max MSP es un software para trabajar con sonidos, programación. Aunque hay varios softwares, Max MSP es el favorito, aunque hay otros como 'Reaktor' de Native Instruments, ambos usados por el músico Robert Henke. Él es ingeniero y ha venido varias veces a tocar. Como programador, creó un software llamado Ableton Live. Todo el mundo quedaba maravillado escuchando las cosas que creaba, porque eran muy novedosas, eran básicamente algoritmos que conocía dentro del mundo de la informática y la programación y lo incorporó en la música, entonces se generaron nuevos sonidos.

### **¿Similar a lo que hace 'Sonidos de ALMA'?**

Claro, lo interesante es la conversión del lenguaje. De hecho, todas las imágenes que llegan desde el espacio, después se traducen a sonido. Toda la energía, todas las radiaciones que están en el espacio, son en su mayoría invisibles para el ojo humano y por más aparatos ópticos que tengan, maquinas que pueden captar eso, tienen que transformar lo invisible en algo que sea entendible por el cerebro humano; imágenes o formato sónico.

### **¿Qué diferencias hay entre la música que se hace con procedimientos electrónicos analógicos y la música que se hace con un computador?**

Bueno, los computadores están virtualizados, y el mundo virtual no necesariamente cumple las reglas del mundo real, depende del artista darle esa forma si realmente quiere hacer algo natural. Si es que el artista no conoce el mundo natural, va a empezar a generar música muy alienante, alienígena. Hay mucha música que es así. Es muy típico en la música digital encontrar cosas que son súper alienantes y estresantes. En cambio, la música que es analógica está más sujeta al mundo real, las condiciones físicas de la electrónica son mucho más cercanas a lo que uno conoce, no es virtual es electrónica real y puede generar los mismos sonidos de ambos mundos. Pero lo digital tiene muchas más posibilidades.

### **Con alienantes, ¿te refieres a formas o maneras artificiales?**

Sí, que pueden fácilmente romper las leyes de la física. Entonces, al momento que rompen las leyes uno queda medio choqueado, encuentra que esos sonidos son realmente raros. Aparte, uno está acostumbrado a que un sonido grave está asociado a un instrumento grande, voluminoso, y que un sonido agudo tiene que ver con un instrumento que es más delicado, más pequeño, como comparar un trombón con una flauta. Pero en el mundo digital tú puedes hacer lo inverso; hacer que una flauta suene como un terremoto y que un trombón suene como un pajarito. Son cosas que al principio te las presentan y no tienen sentido, aunque son interesantes, te rompen los esquemas en tu cabeza.

### **¿Qué tipos de géneros musicales han sido más proclives a utilizar procedimientos digitales en la música?, ¿Hay otros más aparte de la electrónica y electroacústica?**

Sí, aunque todo parte de ahí. La electroacústica y la electrónica han ido evolucionando y siempre hay tendencias populares y otras más académicas o experimentales, aunque primero está lo experimental y después lo académico, incluso los académicos tienen que

afirmarse de algo. Siempre está la experimentación, luego lo académico y después empiezan a parecer las primeras cosas populares.

**¿Tú crees que lo digital abre un espacio para que existan más de esas experiencias populares?**

Es parte de la evolución de las cosas, primero experimentación, luego academia y luego lo popular. Pueden pasar veinte años hasta que alguien que experimentó con sonido, de pronto, aparezca sonando en la radio. Hoy, puedes escuchar en la radio que están todos sonando como robot.

**Claro, eso empezó en los 80's.**

Sí, pero los artistas populares no manejaban todo eso. De hecho, los músicos populares que suena en la radio tienen menos problemas porque la tecnología esta toda elaborada por toda esa gente que pasó por una etapa anterior. Cuando llega el artista popular, lo único que tiene que hacer es apretar un par de botones y empezar a tocar, pero todo el trabajo lo hizo un montón de gente antes, incluso los mismos fabricantes de las tecnologías son gente que proviene de la experimentación en la academia que terminan trabajando en software y diseñando máquinas.

**A través de la investigación hemos visto como lo digital potencia lo interactivo, en el sentido de otorgar cierto grado de participación a los usuarios. ¿Tú ves que eso ocurre en la música?**

O sea, por ejemplo, aplicaciones en el celular o en el navegador, donde te ponen un video clip y uno puede pasar el mouse y cambiar la historia o los sonidos, claro que tiene que ver con nuevas tecnologías digitales, nuevos medios, que son nuevas formas de lenguaje que aparecen gracias a que existe más acceso.

**Por ejemplo, 'Sonidos de ALMA' tiene los sonidos disponibles no solo para los expertos o músicos, en el fondo, cualquiera podría agarrar esos sonidos y hacer algo con ellos.**

Claro, es más participativo, más sinérgico, pero no sé si interactivo. Para mí lo interactivo es cuando el que está escuchando interactúa con la obra musical y podría suceder con una aplicación web, que es producto de HTML5. Esto no apareció de buenas a primeras, fue paulatino y, a medida que fue evolucionando, empezó a generar ideas de aplicaciones 3D que usan la cámara web para interactuar, igual que con la música.

**Si pensamos en 'Proto Project' de Los Electros, donde el movimiento es captado por sensores para crear sonido, o 'EDIPA – Escucha y Danza: Interacción/Percepción/Acción'**

**de José Miguel Candela y Georgia del Campo Andrade, donde se establece un diálogo con un sistema Musical Computacional Interactivo y Auto-generativo (sistema MUCIA), ¿crees que ahí hay interacción?**

Claro, pero eso también está más relacionado con el arte de carácter instalativo y la performance. Ahí hay una mixtura de un montón de disciplinas, está interactuando la performance y la instalación. Para mí, interactivo es cuando participan los espectadores que están fuera de la obra, ahí se vuelve interactivo, pero eso también es antiguo. Antes se podía hacer con sensores que eran claramente electrónicos, no digitales. Sensores como los que se utilizan en los sistemas de seguridad de los museos para que la gente no se acerque demasiado a la obra, sensores de proximidad, si tú te acercabas había una interacción, se prendía una luz o aparecía un sonido completamente analógico. Entonces, ahora todo puede ser digital porque son más populares las cámaras web, por ejemplo, no necesitas tener un montón de sensores activos, es súper fácil, descargas el software, luego la aplicación, la haces correr, le pones la cámara web y está listo.

**Tú, en tu propia producción musical, ¿qué relaciones creativas estableces con el remix, la copia, la apropiación, el sampling?, ¿Son procedimientos que utilizas en tu propia producción?**

Yo solamente he hecho remixes cuando me lo han pedido. O sea, un músico me envía todas sus pistas, sus sonidos y pide un remix para potenciar un disco. Ocupo esos sonidos, los meto en mis máquinas y hago un tema con eso, pero nunca me he puesto a grabar discos, CD o vinilos para rescatar sonidos antiguos; me da un poquito de lata, no es parte de lo mío. Tengo ese concepto de generar cosas nuevas, tratar de despertar la imaginación, abrir más el horizonte creativo y si muestro cosas que ya fueron hechas creo que no cumple mi propósito.

**¿Tú crees en la idea de que las tecnologías digitales democratizan el hacer música?, ¿Piensas que hoy cualquiera puede hacer música?**

Ojalá todos tuviéramos el acceso para hacer lo que uno quisiera, esa es la gracia de ser libre y no estar sujeto a la precariedad material, que aunque tengas todo el talento, no podrás hacerlo porque no tienes la plata. Quizás, cuántas veces grandes genios quedaron tirados en la pobreza y no pudieron expresarse porque no tenían los medios. Hoy en día, ojalá todos los estudiantes de Chile y el mundo pudieran tener frente a ellos un computador para no solamente hacer sus trabajos, sino escarbar formas distintas de hacer música, sería increíble. Que las clases de música pudieran tener un software y cambiar el lenguaje de la música, que ya no tiene por qué ser necesariamente una partitura a la antigua, que es demasiado retrogrado. De hecho, a mí me da lata ver esas partituras,



¿porque por qué tengo que cruzar esto en mi cabeza si en realidad lo puede hacer una máquina? ojalá pudiera deshacerme de todo eso, que lo haga la máquina, y yo solamente hacer lo más divertido.

**En ese sentido ¿Crees que lo digital sí ha democratizado el hacer música?, ¿Piensas que hoy día hay más acceso?**

Sí, pero no creo que sea por el hecho de ser digital. La industrialización ha abaratado los costos y hace accesibles los instrumentos. Por ejemplo, para comprar un laptop en los años 90's tenias que ser rico y no sabías si después de tres años el laptop iba a caducar. Pero hoy en día todos tienen laptop.

**Además el lenguaje digital potencia la apropiación, es decir, el que tú puedas crear a partir de bases que ya otros han hecho. En ese sentido, no sé si estás de acuerdo conmigo, una de las cuestiones que ha potenciado lo digital en la música es la transformación de cosas que ya se han hecho.**

Sí, es que el hecho de entregar las herramientas, permite descubrir cómo la gente se relaciona con ellas. En realidad empiezas a descubrir cómo es la gente. Si le entregas las herramientas a la gente descubres de qué son capaces, y si van a hacer remixes, van a robar o van a hacer algo auténtico, va a depender de ellos y de su cultura.

**Respecto a la cuestión de la piratería en la música, que ha ocurrido siempre, finalmente, uno se da cuenta que no hay nada original, siempre se basa en lo que han hecho otros. Sin embargo, hoy lo digital hace más visible esa práctica y la potencia. Entonces, ¿cómo crees tú que eso modifica la autoría? Sobre todo, en el caso de la música donde la discusión sobre los derechos de propiedad intelectual ha sido fuerte.**

Eso pasa mucho en la música popular. Ocupan una receta y después la van complementando un poquito más para que vendan, porque, finalmente, toda la música popular, radial o industrial está dentro de lo comercial y el fin último es ganar dinero, no crear ni tampoco comunicar algo. Muchas veces, la música comercial ni siquiera tiene un propósito artístico, solamente hacer más popular a un artista y que el sello gane más plata. En ese proceso hay un montón de marcas involucradas y, al final, el arte es un pelo en la cola, a nadie le interesa eso. Yo no voy por ese lado, nunca me interesó la música comercial, básicamente porque el propósito no es artístico, el propósito es ganar dinero, es la industria. Pero, al menos en la música que yo escucho, eso no sucede y depende de cada quién. Si tú focalizas la mirada en distintos ámbitos, te vas a dar cuenta de que basarse en otros para crear, pasa en el ámbito comercial pero no pasa en un ámbito más experimental. De todas formas, siempre hay una tendencia de la gente, sobre todo la

gente que está aprendiendo, a basarse en algo, apoyarse en algo para poder crecer. Aparte, sobre todo la gente más joven busca aceptación, entonces dicen; *“quiero hacer mi música pero también quiero hacerla pública y quiero que a la gente le guste. ¿Qué es lo que le gusta a la gente? Voy a sacar esto de aquí y esto de allá y lo voy meter en la juguera para ver si me resulta”*. Entonces, normalmente, se ponen a copiar, pero eso depende de la cultura de la gente, es algo más de psicología que de tecnología, diría yo.

**¿Qué opinión tienes tú, desde tu trayectoria y experiencia musical, en relación a los derechos de propiedad intelectual y cómo cambian?**

Igual hay dos temas, uno es la propiedad intelectual y lo otro son los derechos de autor. La propiedad intelectual certifica quien fue el autor. Por otro lado, derechos de autor se encarga de cobrarle a la gente que está publicando todo lo que está dentro del repertorio de la Sociedad de Derechos de Autor, que cada vez tiene menos. Quieren cobrar por todo, indistintamente si es parte del repertorio o no, por eso van a las radios, cobran y no dicen nada, a la gente de restaurantes también le cobran y no tienen idea por qué tienen que pagarle a la SCD. Claro, estás poniendo música y por eso tienes que pagar, pero sí y solo sí lo que estás reproduciendo es parte del repertorio de la SCD o cualquiera sociedad de derechos, porque la idea es que ellos cobran por lo que les pertenece, no pueden estar cobrando por algo que no es de ellos, y cada vez hay más cosas libres de las sociedades de derechos. Si yo tengo un restaurante o un club y solamente pongo música de creative commons, libres de derecho, solo el artista puede decir cuándo y qué cobrar.

**Claro, en el fondo, esa es la base de creative commons. La propiedad intelectual tiene un trasfondo moral, el reconocimiento del autor, y la visión comercial, los derechos de autor, es lo que se vuelve incontrolable en el ámbito de lo digital.**

Sí, la parte comercial está súper revolucionada porque han cambiado los formatos y todo es etéreo, no palpable, no pueden medirlo ni dimensionarlo, es toda una fantasía, sobre todo para los directores de estas sociedades de derecho, que son todos artistas de edad y están súper distantes de lo que es el mundo computacional y digital, y se resisten a que todo esto suceda.

**¿Cómo lo haces tú? Porque, tu música está en internet, tenías un netlabel y tienes tu página web donde subes tus obras. Entonces, dado que el lenguaje digital es manipulable, está el potencial de que alguien podría venir, agarrar tu obra y hacer otra cosa con ella.**

Me ha pasado.

### **¿Y qué te provoca a ti como autor?**

Te roban. De todas formas, nunca he estado en el mundo comercial porque sé que, en el momento en que me meta al mundo comercial, va a ser como prostituir mi arte y espero que nunca suceda. He visto que hay artistas que parten con un interés por hacer cosas artísticas y experimentales y terminan como DJs comerciales, odiando al mundo porque piensan que se les vino todo abajo. Partieron como artistas, teniendo un espíritu de artista y terminan forrados de plata pero infelices, porque es algo inevitable, finalmente el dinero es una cuestión accesorio. Para un artista experimental, copiar es muy fácil, porque experimentando se aprende mucho más que copiando. Entonces, es súper seductor para alguien que está con necesidades económicas meterse al mundo comercial siendo músico experimental, el problema es que después no hay vuelta atrás, sobre todo los DJs top que están en un ambiente súper mafioso de fiestas electrónicas oscuras y ellos saben que están metidos en todo un rollo.

### **Pero, ¿qué te pasa a ti cuando toman tu música y hacen otra cosa?**

Sí, hacen comerciales con mi música.

### **Una cosa es que lo tome una empresa, una industria. Pero, ¿qué pasa si una persona común y corriente toma un pedazo de producción tuya y hace otra cosa con fines artísticos?**

Por lo general, la gente bien educada pregunta si puede ocuparla y envían un correo; *“disculpa, estoy haciendo un trabajo o una tesis, ¿podría usar esto?”* Claro, mientras no salga a un mundo empresarial y comercial, y se mantenga en el ámbito académico usa lo que quieras, obviamente, siempre pregunta y pon los créditos, esa es la condición, pero si ya es comercial y hay dinero de por medio, tiene que haber un trato justo.

### **Respecto a los públicos, ¿cómo crees tú que cambian?**

Cambia el paso de lo académico a lo popular. Antes, en las tocatas experimentales, eran todos artistas, eran todos personajes, tú los veías con sus peinados especiales, extravagantes. Después, estaban llegando gente más ordenadita, con corbata, con lentes, haciendo estudios, haciendo entrevistas bien interesantes. Entonces, viene público más común, gente que es de la academia y también gente que quiere escuchar música electrónica, también llegan científicos que van ver el trabajo de sus colegas que estaban proyectando. Entonces, se conjuga un montón de gente.

### **En ese sentido, ¿crees que con lo digital se ha generado una apertura hacia la música más experimental?**

Lo interesante de lo digital es que es un lenguaje común para distintas disciplinas, entonces puedes hacer una convergencia, ejemplo, astronomía, artes visuales y música.