Traditions of Music and Dance (2025), 1–17
doi:10.1017/tmd.2025.10030

RESEARCH ARTICLE

El archivo sonoro global

Miguel A. García[1,2] y Daniela Anabel González[3]

[1]Instituto de Ciencias Antropológicas, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina; [2]Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina y [3]Departamento de Artes, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina
Autor de correspondencia: Miguel A. García; Email: magarcia@conicet.gov.ar

(Recibido el 15 de julio de 2025; revisado el 15 de julio de 2025; aceptado el 15 de julio de 2025)

Resumen

Mediante el concepto de archivo sonoro global proponemos una perspectiva holística para abordar el estudio del universo sonoro al que se accede a través de Internet. Dicho concepto hace referencia a un reservorio de fijaciones sonoras en extremo heterogéneo, expansivo e inestable que alberga expresiones musicales, paisajes sonoros, sonidos del cuerpo humano, mensajes de voz generados con aplicaciones de mensajería instantánea, *podcasts* y muchos otros fenómenos sonoros. En el desarrollo del artículo describimos cómo y qué agentes alimentan ese archivo, dónde se encuentran alojadas las fijaciones que lo integran y cuáles son sus atributos centrales sobre la base de los conceptos de diversidad, expansividad, inestabilidad, modularidad e intermedialidad.[1]

Palabras clave: archivo sonoro global; Internet; *sound file*; fijación sonora

Mediante acciones mayormente no coordinadas, diversos agentes alimentan y reestructuran un archivo sonoro de alcance global. Se trata de un reservorio diverso y multisituado que se expande y modifica sin interrupción. En él se

[1] Este artículo se realizó en el marco de proyectos financiados por el CONICET (PIP, "Metamorfosis de los archivos sonoros en el entorno virtual", dirigido por Miguel A. García) y la Universidad de Buenos Aires (UBACYT, "Nuevas políticas de almacenamiento y distribución de música en el entorno virtual", dirigido por Juliana Guerrero). Agradecemos los enriquecedores comentarios de Juliana Guerrero (UBA, CONICET), Matías Pragana (UBA), María Teresa Gil de Muro (CONICET), Valentín Mansilla (CONICET) y Abigail Bek (UBA).

© The Author(s), 2025. Published by Cambridge University Press on behalf of the International Council for Traditions of Music and Dance. This is an Open Access article, distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike licence (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the same Creative Commons licence is used to distribute the re-used or adapted article and the original article is properly cited. The written permission of Cambridge University Press must be obtained prior to any commercial use.

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

congregan fijaciones sonoras digitales y digitalizadas, musicales y no-musicales, registros de grabación y registros de edición[2] que contienen una amplia variedad de expresiones: música, paisajes sonoros, sonidos del cuerpo humano, mensajes de voz generados con aplicaciones de mensajería instantánea, podcasts, etc. Todo *sound file*[3] potencialmente accesible a través de Internet, sin importar el tipo de dispositivo o de interfaz que se emplee para acceder a él, forma parte de este archivo. Sus fondos están descentralizados, repartidos en distintos sitios controlados por instituciones estatales, Organizaciones No Gubernamentales, empresas comerciales, grupos de individuos e individuos orientados por intereses personales. En términos archivísticos, el acuerdo entre estos agentes es irregular, mayor entre las instituciones estatales y menor o inexistente entre ellas y el sector privado o los individuos.

En este artículo abordamos esa diversidad de fijaciones sonoras como una totalidad, bajo el concepto de archivo sonoro global.[4] La heterogeneidad, descentralización y la falta de una política archivística consensuada que presenta este archivo imponen dar prioridad a algunas cuestiones. En primer lugar, ¿qué razones justifican el tratamiento como un todo de una masa creciente de sound files que parecen encontrarse caóticamente diseminados por distintos sitios? Para responder esta pregunta pueden exponerse dos razones. Por un lado, una de carácter pragmático que surge al observar la experiencia de los/as usuarios/as, quienes, en un mismo sitio, con un mismo dispositivo y con unos pocos procedimientos acceden a y emplean sound files de distinta procedencia. Esto ocurre de manera tal que en escasos segundos una zona del archivo sonoro global, como ventanas activas y minimizadas,[5] se hace realidad en la pantalla del/la usuario/a. Éste puede ingresar a distintas zonas del archivo combinando diferentes sitios y aplicaciones. Varias de las acciones que realice sobre cada uno de ellos serán, en teoría, un cambio a nivel global que estará disponible o no para otros/as usuarios/as que ingresan en forma simultánea o sucesiva. Por otro lado, puede

[2] En otro artículo (García y González 2024) hemos definido todos estos conceptos. Sucintamente, la expresión fijación sonora refiere tanto a los registros de grabación como a los registros de edición. Los primeros consisten en fijaciones de eventos sonoros —*performance* musical, canto de un pájaro, conversación, paisaje sonoro, etc.—, es decir, de acontecimientos que transcurren en el tiempo de forma lineal. Los segundos consisten en fijaciones de ediciones sonoras efectuadas por medios informáticos —por ejemplo, el acompañamiento de una canción realizado con un *software* específico.

[3] En este escrito la expresión sound file refiere a la codificación digital de la fijación sonora.

[4] La expresión archivo sonoro global —*global sound archive*— ha sido empleada previamente por Noémie Fargier (2020) para referir a los mapas sonoros de carácter colaborativo que se realizan sobre la base de Google Earth. Como se pondrá en evidencia en el desarrollo del artículo, el significado que le damos a esta expresión difiere completamente del asignado por Fargier.

[5] El número de ventanas que pueden mantenerse simultáneamente abiertas, ya sea activas o minimizadas, depende del sistema operativo, del *hardware* del dispositivo empleado —por ejemplo, de la memoria y el almacenamiento disponibles— y de los recursos que demanden las aplicaciones o los sitios web abiertos —mientras los programas de procesamiento de texto consumen relativamente poco, los de edición de audio o video demandan más del doble. En el caso del sistema operativo Windows, por ejemplo, el número de ventanas que pueden abrirse en simultáneo es teórico y varía entre 10.000 y 20.000, según la versión que se utilice. En el caso de los *browsers* como, por ejemplo, Google Chrome, no existe un límite de pestañas activas. Nuevamente, las posibilidades reales dependen del hardware, en especial de la memoria RAM y de la capacidad del CPU.

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

ofrecerse una razón heurística que concierne a la terminología y a los interrogantes de la perspectiva que estamos proponiendo. La consideración como una totalidad de un conjunto extremadamente heterogéneo lleva casi compulsivamente a la comparación y ésta, a su vez, a una observación más atenta de las similitudes y diferencias. Este proceso tiene consecuencias: conmina a revisar y precisar la terminología necesaria para describir el fenómeno y genera interrogantes que no afloran si se aborda un conjunto homogéneo de fijaciones sonoras. Al estudiar como un todo un reservorio que contiene expresiones tan diferentes como lo son las canciones, los mensajes de voz, los sonidos para instrumentos digitales, los cantos de aves, los registros sonoros subacuáticos, las voces de protestas sociales y tal vez todo fenómeno sonoro existente, se abre un novedoso y desafiante abanico de interrogantes: ¿qué agentes alimentan el archivo sonoro global? ¿dónde se encuentran alojados los sound files que lo componen? ¿cuáles son sus atributos generales? ¿cómo pueden nombrarse y clasificarse las fijaciones sonoras contenidas en los sound files? ¿con qué finalidades se crean esas fijaciones? ¿cuáles son sus usos?, entre muchos otros. Es decir, creemos que el concepto de archivo sonoro global es doblemente fructuoso: contempla la perspectiva del/la usuario/a y ofrece una ventaja heurística frente a enfoques parciales del fenómeno —como sería acotar la observación a una o varias plataformas de *streaming.*

La segunda cuestión a resolver ataña al concepto de archivo, ¿por qué valerse de él para nombrar el resultado aleatorio y, a veces, efímero de la acción de agentes con propósitos que en oportunidades resultan antagónicos?[6] La respuesta es simple: no existen otros términos que estén libres de ambigüedades y contradicciones que puedan reemplazarlo. Dicho esto, consideramos que el archivo sonoro global se constituye mediante prácticas archivísticas tales como el almacenamiento, la preservación, la curaduría, la implementación de políticas de accesibilidad, la difusión, etc. Estas prácticas provienen de entornos físicos y digitales, pero se desarrollan en el entorno virtual mediante el uso de herramientas y dispositivos propios de ese entorno. Asimismo, los/las usuarios/as finales también disponen de herramientas específicas para encontrar lo que buscan, las cuales en alguna medida suplen el desorden provocado por la descentralización y la falta de consensos entre los agentes que conforman el archivo. Entre estas herramientas se encuentran los hipervínculos, los localizadores de recursos —URL— los browsers, el *tagging*, las huellas digitales o identificadores únicos y permanentes, —como el DOI—, etc. En síntesis, consideramos apto el concepto de archivo para nombrar y explicar lo que hay detrás de la puerta que abre Internet porque allí se encuentran metamorfoseadas en consonancia con el carácter virtual del entorno y con la emergencia de nuevos roles y actores, parte del viejo archivo físico y sus prácticas archivísticas.

El objetivo principal de este artículo consiste en describir el archivo sonoro global y, en torno a él, expandir la agenda de investigación sobre el almacenamiento, la

[6] Una posición crítica con respecto al empleo del término "archivo" para designar el universo sonoro de este entorno, se encuentra plasmada en el concepto de *anarchive* (Ernst 2002 y 2006), el cual señala un desencuentro entre la aspiración archivística de orden, coherencia y origen develado de los documentos, y el desorden, fragmentación y multiplicidad de la información en el entorno virtual.

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

distribución y el empleo del sonido en el cambiante mundo de las redes y la virtualidad. A fin de cumplir con este propósito, nos adentramos en la descripción y análisis de quiénes y cómo alimentan el archivo sonoro global, dónde y cómo están almacenados sus fondos y cuáles son sus atributos generales —diversidad, expansividad, inestabilidad, modularidad e intermedialidad. Todos estos aspectos transitan en un entorno cambiante en términos tecnológicos, distributivos y de usos, lo cual hace de ellos materia de constante reconsideración. Lo que sigue es el análisis de un instante del devenir de lo que llamamos "archivo sonoro global".

¿Quiénes lo alimentan?

Como fue dicho, diversos agentes nutren y reestructuran sin interrupción el archivo sonoro global. Entre ellos se encuentran instituciones estatales, Organizaciones No Gubernamentales, empresas comerciales, grupos de individuos cohesionados en derredor de objetivos comunes e individuos movidos por intereses personales. A través de Internet, todos ellos intervienen en el archivo sonoro global tanto por medio de la carga, descarga, modificación, el desagregado y agregado de sound files, como así también de la asociación y disociación de esos files a imágenes —fijas o en movimiento— y metadatos, y la implementación de distintas estrategias de accesibilidad que van del acceso abierto al acceso restringido. La heterogeneidad de los agentes que contribuyen a la existencia del archivo, expresada en un amplio abanico de objetivos y políticas, se espeja en la heterogeneidad de la contextura misma del archivo. Sujeto a constantes reacomodamientos de instituciones e individuos, el accionar de todos estos agentes tiene lugar en un entorno de persistentes transformaciones tecnológicas regido por normativas superpuestas las cuales friccionan con usos no previstos y distintas modalidades de piratería.

Las **instituciones estatales**, abanderadas del acceso abierto y movidas por fines de preservación, demarcación cultural, ejercicio de la memoria o simplemente de difusión de las expresiones que albergan sus arcas sonoras —editadas o inéditas—, suelen alimentar el archivo sonoro global mediante la puesta en línea de fijaciones sonoras originadas en proyectos de investigación y en la labor de coleccionistas, recolectores y documentalistas. Sus aportes al archivo global pueden tener un carácter nacional[7] o ir más allá de sus fronteras.[8] En algunos casos, las fijaciones sonoras que exhiben develan haber sido gestadas bajo políticas eurocéntricas o coloniales.[9] Un área que ha quedado mayormente bajo la atención de las instituciones públicas corresponde a las dimensiones sonoras de los ecosistemas urbanos y rurales. Ejemplos paradigmáticos de este tipo de

[7] Ver, por ejemplo, los registros sonoros que integran el Catálogo Digital del Instituto Nacional de Musicología Carlos Vega de Argentina. https://coleccion.inmcv.gob.ar/index.php/Detail/series/3

[8] Ver, por ejemplo, el catálogo *online* del Centre de Recherche en Ethnomusicologie (CNRS). https://archives.crem-cnrs.fr/

[9] Ver, por ejemplo, los registros alojados en Lautachiv de Berlín efectuados con fines linguísticos y culturales por la Königlich Preußische Phonographische Kommission con prisioneros de la Primera Guerra Mundial —1915/18. https://www.lautarchiv.hu-berlin.de/collections-and-catalog/examples/phonographic-commission-war-poem/

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

aportes son el legado sonoro de R. Murray Schafer y el proyecto World Soundscape Project, alojado en la Simon Fraser University bajo el cuidado de Barry Truax,[10] y el proyecto Atlas de la Montana State University[11] que reúne más de 3000 *files* con sonidos de anfibios, pájaros, invertebrados, mamíferos, reptiles y ambientes. Otra área a la que también suelen contribuir las instituciones públicas es la de la documentación de géneros orales, como es el caso del Repositorio del Laboratorio Nacional de Materiales Orales de la Universidad Nacional Autónoma de México que busca reunir expresiones orales de todas las lenguas habladas en México.[12]

Las **Organizaciones No Gubernamentales**, devotas del acceso abierto al igual que las instituciones estatales, constituyen el vector más normativo del archivo sonoro global. Su presencia sobresale por la promulgación y recomendación de estándares internacionales referidos al almacenamiento, la preservación y el acceso a las fijaciones sonoras. Un hito de esta normativa está constituido por los llamados principios FAIR —*findability*, *accessibility*, *interoperability* y *reuse*—[13], adoptados por la European Data Protection Regulation en 2018[14] a fin de optimizar el uso de los datos (Wilkinson et al. 2016). Algunas de estas organizaciones, al menos las que tienen incidencia a nivel global, suelen actuar con políticas inclusivas atentas a las desigualdades en el acceso a la información y los bienes culturales. Asimismo, algunas de ellas propician la interoperabilidad y la centralización de colecciones sonoras. Un caso paradigmático es la iniciativa llamada Internet Archive,[15] cuyo objetivo consiste en "to provide universal access to all knowledge" a través del almacenamiento de sitios web, libros, textos, videos, imágenes, programas de computación y fijaciones sonoras. Al momento de la consulta, Internet Archive alberga 15 millones de fijaciones sonoras. Igualmente paradigmático es el programa Europeana,[16] financiado por la Unión Europea, cuya misión es buscar, guardar y compartir "arte, libros, películas y música de miles de instituciones culturales" pertenecientes al patrimonio digital europeo. Europeana brinda acceso, al momento de la consulta, a 50 millones de ítems, de los cuales 601.000 corresponden a la categoría "música" —fijaciones sonoras y otros contenidos. Los aspectos normativos y la búsqueda de estrategias colaborativas y centralizadas en la creación de archivos sonoros y multimediales se aprecian en la creación de Telemeta, sistema de *Media Asset Management* diseñado fundamentalmente para colecciones etnomusicológicas que ofrece herramientas "to archive, backup, transcode, analyse, annotate and publish any digitalized video or audio file with extensive metadata…through a smart and secure platform, in accordance with open web standards".[17]

[10] https://www.sfu.ca/sonic-studio/WSPDatabase/
[11] https://acousticatlas.org/index.php
[12] https://lanmo.unam.mx
[13] Ver *Turning FAIR into reality* (2018)
[14] https://gdpr-info.eu/
[15] https://archive.org
[16] https://www.europeana.eu
[17] https://parisson.github.io/Telemeta//

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

Una extensa variedad de **empresas comerciales** aporta formidables cantidades de fijaciones sonoras al archivo global. Varias fuentes[18] estiman que en 2023 se subieron alrededor de 43 millones de fijaciones sonoras, lo que da un promedio de carga de 120.000 ítems por día. Entre los aportantes de mayor cuantía se encuentran las plataformas de comercialización de música, las cuales controlan distintos niveles del mercado a partir de un sistema que ha sido denominado *platform ecosystem* (Van Dijck 2020). Un caso destacable no solo por la cantidad sino también por la diversidad de fijaciones sonoras que aloja es la plataforma YouTube,[19] una suerte de metonimia del archivo sonoro global. También es significativo el aporte de las empresas que comercializan fijaciones no-musicales, tales como sonidos *foley*, librerías de sonidos para programas de edición, bancos sonoros para instrumentos virtuales, música para distintos tipos de producciones mediales,[20] etc. Todas estas empresas logran convertir en mercancía tanto el sonido como los datos que adquieren a partir de su distribución. Sus ingresos provienen de la venta de espacios publicitarios e información sobre los hábitos de consumo o el cobro por el acceso a los servicios de streaming y de descarga. La injerencia de algunas de estas empresas en la conformación del archivo sonoro global alimenta su carácter descentrado, tal como lo hacen los otros agentes, pero su particularidad reside en el hecho de que dan lugar a la emergencia de zonas de acceso restringido.

Además de las instituciones públicas y las empresas privadas, pululan en torno a las redes **agregados de individuos** que, tras un fin común y muchas veces en disidencia con las políticas de mercantilización que llevan adelante las empresas distribuidoras de música, gestionan sitios web con fijaciones sonoras y otros tipos de contenidos digitales. Estos grupos pueden ser autogestionados o sustentarse gracias al apoyo financiero de instituciones estatales y Organizaciones No Gubernamentales, la publicidad o el aporte voluntario de sus seguidores. Mayormente de acceso abierto los sitios administrados por estos grupos se cohesionan en derredor de propósitos específicos, tales como la reivindicación de un pueblo,[21] la preservación o sostenibilidad de un patrimonio sonoro,[22] la difusión de un género musical,[23] la provisión de un servicio gratuito,[24] etc. Aunque su permanencia varía considerablemente de uno a otro, suelen constituir las porciones más efímeras del archivo sonoro global. Un caso particular de este tipo de grupos lo constituyen quienes reivindican de manera explícita el acceso

[18] Entre ellas, Luminate. Estadísticas sobre consumo 2023. https://luminatedata.com/reports/yearend-music-industry-report/

[19] Según una investigación realizada por Liikkanen y Salovaara (2015) sobre la circulación y el consumo musical en YouTube entre 2008 y 2014, la música representó el mayor porcentaje de búsquedas y reproducciones en la plataforma. Asimismo, puede encontrarse un análisis preliminar de la influencia del algoritmo de recomendación de YouTube en los patrones de consumo musical, así como en la clasificación y agrupación del contenido musical en la plataforma, en el trabajo de Airoldi, Beraldo y Gandini (2016).

[20] Ver, por ejemplo, https://freemusicarchive.org/home

[21] Ver, por ejemplo, https://www.archivosonoromapuche.cl

[22] Ver, por ejemplo, https://www.archivodemusicaoriginal.com

[23] Ver, por ejemplo, https://www.todotango.com

[24] Ver, por ejemplo, https://pixabay.com/es/music/search/genre/pop%20indie/

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

abierto, el código abierto y la privacidad de los sujetos, y no acuerdan con las licencias de propiedad restrictiva. Su accionar da lugar a desarrollos como Nuclear,[25] una aplicación web[26] gratuita, de código abierto, sin publicidad, que no recopila datos ni aplica telemetría,[27] y que cuenta con versiones para Linux, Windows y MacOs. Con una interfaz sencilla, similar a la de las plataformas comerciales de streaming, esta aplicación da acceso tanto a fijaciones sonoras como a metadatos de diferentes fuentes como SoundCloud, YouTube y Band-Camp, al tiempo que permite —mediante la instalación de diferentes *plugins*— añadir más fuentes.[28] Otro ejemplo de este tipo de desarrollos es Despotify,[29] un cliente de Spotify no oficial, gratuito y de código abierto, sin interfaz gráfica, que permite conectarse de manera rápida al servicio de Spotify a través de un *command line.* El mismo fue producido por un conjunto de programadores/as anónimos/as quienes, luego de un extenso trabajo de ingeniería inversa, consiguieron clonar el código de Spotify. Dadas sus características, este tipo de aplicaciones son particularmente inestables.

Además de los **individuos** guiados por los designios de las instituciones, empresas y organizaciones, existen otros que operan en el archivo global movidos por sus propios intereses —como quienes suben a las plataformas sus podcasts. En teoría, éstos se mueven sobre gran parte de la superficie del archivo —tanto aquellas de acceso abierto como aquellas otras de acceso restringido—, tienen disponible la totalidad de las operaciones técnicas que se pueden realizar sobre un sound file —carga, descarga, edición, compresión, desagregación, etc. — y aportan al archivo global una inmensa variedad de fijaciones —nuevamente la heterogeneidad que recoge YouTube puede citarse como ejemplo. En términos de consumo, el tipo de individuo al que nos referimos es frecuentemente retratado mediante el término "prosumidor". Este concepto señala el hecho de que sus acciones implican tanto la creación y agregación de contenidos como el uso de contenidos previamente creados. Los prosumidores conforman un conjunto muy heterogéneo en términos de experticia: algunos pueden relacionarse con la Web solo a partir de habilidades básicas como las de buscar, acceder a un file y reproducirlo, mientras que otros poseen habilidades de mayor complejidad que les permiten crear y editar sonido, generar productos multimediales, *hackear* un sitio, *crackear* un programa, etc. Un aporte exclusivo de los individuos al archivo sonoro global está dado por la producción de mensajes de voz con

[25] https://nuclear.js.org/

[26] Existen también aplicaciones móviles de streaming musical, gratuitas y sin anuncios. Una de las más utilizadas —solo disponible para Android— es RiMusic (https://rimusic.xyz/), que permite acceder al catálogo completo de YouTube Music. Otra de estas aplicaciones —extensamente difundida durante aproximadamente cuatro años y, actualmente, discontinuada por conflictos legales con Google— es YT Vanced.

[27] En su sitio web puede leerse: "Say goodbye to proprietary music players filled with ads, tracking, and profiling. Nuclear empowers you to listen to what you want, where you want, and how you want, for free".

[28] Otra aplicación con características similares es Fildo (https://fildo.net/android/en/), que también recupera música de diversas fuentes online. Sin embargo, a diferencia de Nuclear, no garantiza la ausencia de publicidad ni la privacidad de los datos.

[29] http://www.despotify.se/

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

aplicaciones de mensajería instantánea para *smartphones*, tales como WhatsApp, Telegram y otras. La masividad de este tipo de fijaciones sonoras, de uso cotidiano y principalmente restringidas al ámbito privado, permite nutrir continuamente el archivo global con materializaciones sonoras del lenguaje que expresan una amplia variedad de temas, estilos y expresiones emocionales, los llamados mensajes de voz.

Como fue dicho, el archivo sonoro global es producto de la acción de diversos agentes que operan como agregadores y modificadores no coordinados —o parcialmente coordinados—, sin ser todos ellos conscientes de que erigen con sus aportes parciales un archivo de alcance global. En teoría, todos ellos ofician de prosumidores porque, además de alimentarlo con fijaciones sonoras, lo dinamizan mediante acciones tales como la replicación, transformación, agregación y desagregación de files, como así también mediante la asociación y disociación de ellos a imágenes y metadatos, entre otras acciones. Aunque hemos delimitado cinco tipos de agentes —instituciones estatales, Organizaciones No Gubernamentales, empresas comerciales, grupos de individuos e individuos—, en la práctica sus particularidades suelen diluirse, enmascararse o superponerse. Por ejemplo, pensemos en el caso hipotético de un juez que en el marco de un proceso judicial escucha, descarga o replica un sound file cuyo contenido es el registro de una intervención telefónica. La escucha y manipulación de ese registro pueden ser realizadas por el juez en representación de la institución judicial o en nombre propio movido por la curiosidad o por algún tipo de satisfacción morbosa. También puede imaginarse el caso de un empleado de una compañía discográfica cuya manipulación de las grabaciones se acoge a los designios de la empresa que lo contrata —la grabación como mercancía— y simultánea o sucesivamente lleva adelante esa tarea, conducido por sus propias orientaciones estéticas y emocionales —la grabación es objeto de contemplación. Un último caso que puede citarse para relativizar la distinción de los agentes que hemos efectuado, lo conforma YouTube, en tanto vemos allí a individuos operando en nombre propio y a la vez alimentando los fondos de una empresa comercial que hará de ese individuo un consumidor de sus contenidos. Esta situación también se manifiesta, como señala Fargier (2020), en los mapas sonoros diseñados sobre la base de Google Earth que se nutren de fijaciones sonoras efectuadas por contribuyentes que no reciben remuneración alguna por su labor.

No obstante, en alguna medida, estas ambigüedades o yuxtaposiciones se resuelven si se recurre por un momento a un aspecto de la teoría latoureana y se piensa a todos estos agentes en términos de "actantes" (Akrich y Latour 1992), es decir, en términos de agentes que generan acción sobre el archivo y son poseedores de un conjunto de competencias particulares, más allá de si la formas que adquieren o los aspectos que presentan responden a instituciones, empresas o a individuos.

¿Dónde está alojado?

Los sound files que circulan a través de Internet, a los cuales accedemos cotidianamente y de forma inmediata desde múltiples dispositivos, se encuen-

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

tran almacenados en centros de datos —*data centres*—,[30] esto es, en locaciones o espacios físicos —edificios, salas, *containers*, etc.— distribuidos a lo largo del mundo[31], que cuentan con una infraestructura informática específica. La misma consiste en: un conjunto o *cluster* de computadoras organizadas en *racks* y conectadas en red de manera interna —local— y externa;[32] "controladores ambientales" que regulan de forma permanente y rigurosa la humedad y la temperatura —entre algunos otros factores—; y software de operaciones —*operational software*— que garantizan la estabilidad del flujo de datos —*dynamic load-balancing*—,[33] especialmente en situaciones de alta demanda, y resuelven posibles errores o fallos en la instancia de recuperación de datos.

Esta estructura general adquiere rasgos y dimensiones particulares en el caso de empresas comerciales como YouTube, que alojan y dan acceso a una inmensa cantidad de fijaciones sonoras, siempre asociadas a imágenes, fijas o en movimiento. Con un promedio de cuatrocientas horas de video subidas por minuto, cuatro millones de videos subidos por día y más de un millón de horas de video reproducidas a diario,[34] esta plataforma de streaming demanda una infraestructura especialmente potente, veloz y compleja. Desde el 2006, año en que Google compró la empresa, YouTube almacena sus datos en los llamados Google Modular Data Centers, que consisten en centros de datos portables, construidos dentro de containers, que cuentan con tecnología de avanzada y pueden ser fácilmente trasladados y re-localizados en función de la demanda. Si bien no se tiene información precisa sobre cuántos de esos módulos son exclusivamente destinados al almacenamiento y distribución de contenidos de YouTube ni, tampoco, dónde se encuentran específicamente geolocalizados, Google ofrece un listado de sus centros de datos ubicados en diferentes ciudades de Latinoamérica, Europa, Asia y los Estados Unidos.[35] Además de contar con centros de datos modulares

[30] Si bien suele utilizarse el término "*servers*" como sinónimo, es importante distinguir que los data centres son de dimensiones mayores, tienen una infraestructura más potente y, generalmente, contienen varios servidores. Esto se debe a que, mientras los servers tienen la capacidad de ejecutar un único "nodo informático", los data centres ejecutan numerosos nodos a la vez, lo que le otorga una capacidad operativa mucho mayor.

[31] Irónicamente, el musicólogo Nicholas Cook, refiriéndose al almacenamiento y distribución de la música, expresó: "the data are still held on physical devices, but these are relegated to server farms: **out of sight, out of mind**, rather like the mass export of European and American waste to India and China" (2019: 7). El énfasis es nuestro.

[32] Esta parte del hardware de la infraestructura puede subdividirse, a su vez, en servidores o servers —modulares o en rack— y dispositivos estrictamente de almacenamiento —como discos duros o unidades de estado sólido.

[33] Ver, por ejemplo, Adhikari, Jain, Chen y Zhang (2011) o Torres et al. (2011).

[34] Además de almacenar y distribuir videos, YouTube también recopila de manera permanente datos masivos —*Big data*— de sus usuarios/as, referidos fundamentalmente a sus intereses y consumos —videos preferidos, tiempo de permanencia, *likes*, comentarios, etc. (ver, por ejemplo, Finamore et al. 2011; Snickars y Vonderau 2009).

[35] https://www.google.com/about/datacenters/locations/. Esta información también puede revisarse en: https://en.wikipedia.org/wiki/Google_data_centers. Un mapa tentativo de la distribución geográfica de los servidores del CDN de YouTube elaborado a partir de un trabajo de ingeniería reversa realizado por un grupo de investigadores del *Department of Computer Science and Engineering* de la Universidad de Minnesota, puede verse en "Vivisecting YouTube: An Active Measurement Study" (Adhikari, Jain, Chen y Zhang 2011).

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

distribuidos por todo el mundo, YouTube utiliza una red de distribución de contenidos —*Content Distributor Network* (CDN)—, que consiste en una red superpuesta de computadoras —conjunto de servers—[36] con copias de un volumen significativo de videos, especialmente, de aquellos más populares o con más vistas. A través de esta duplicación de datos —*data redundancy*—, se garantiza a los/as usuarios/as acceso casi inmediato a la información al tiempo que se protegen los datos ante posibles deterioros de hardware o fallos de comunicación. Asimismo, cada vez que un/a usuario/a accede a un video, YouTube analiza desde qué lugar del mundo está realizándose esa interacción,[37] cuál de todos los servidores del CDN es el más cercano y cuán demandado se encuentra en ese momento, a fin de redirigir ese pedido de la manera más rápida y eficiente al contenido buscado. De esta forma, evita demoras o fallos por posibles sobrecargas —*overflows*— en los servidores y retarda el desgaste del hardware.

Con cobertura en 184 países y más de 610 millones de usuarios/as activos/as, de los/as cuales casi 240 millones son suscriptores/as de los servicios pagos, Spotify constituye otra de las plataformas de streaming musical con una influencia significativa en la conformación del archivo sonoro global. Durante aproximadamente una década —desde su fundación, en 2006, y posterior lanzamiento en 2008— Spotify almacenó sus contenidos en cuatro data centres propios, con alrededor de 5 mil servidores, ubicados en Europa —Estocolmo y Londres— y Estados Unidos —Ashburn y San José. A comienzos de 2016, la empresa inició un complejo proceso de migración de datos y servicios a Google Cloud Platform, que condujo al cierre de sus data centres a finales de 2017 y comienzos de 2018. Si bien no se conoce con exactitud en qué locaciones de la compleja y potente infraestructura de Google se encuentran almacenados los contenidos de Spotify, es probable que la arquitectura general y la red de distribución sea semejante a la de YouTube. Si bien YouTube y Spotify no son las únicas empresas comerciales de música que alimentan el archivo sonoro global, la manera en que almacenan, resguardan y recuperan la formidable cantidad de fijaciones sonoras que ponen a disposición de los/as usuarios/as, en cualquier dispositivo y a solo un clic, puede considerarse ejemplar.

Además de estas grandes empresas, las instituciones estatales y Organizaciones No Gubernamentales también almacenan, preservan y dan acceso a un vasto volumen de sound files. Si bien la arquitectura e infraestructura informáticas que garantizan su almacenamiento y recuperación es, en términos generales, la misma, su escala resulta muy variable. Esto dependerá de: el tipo de institución —por ejemplo, si se trata de un archivo nacional o provincial, o de una ONG de alcance internacional o regional—, el país en el que se encuentra, su presupuesto y procedencia —si emana del estado nacional, de donaciones, del aporte de miembros particulares, etc.—, la rigurosidad y consistencia en los procesos de digitalización y gestión documental, el tipo de políticas de

[36] También denominados en algunas investigaciones *caché servers* (Adhikari, Jain, Chen y Zhang 2011; Finamore et al. 2011).

[37] Adhikari, Jain, Chen y Zhang (2011) constataron que YouTube geolocaliza las solicitudes de videos de los/as usuarios/as —estrategia que denominan "*locality-aware DNS resolution*"— para responder de manera regional a las mismas.

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

conservación y su sistematicidad, la estructura material —espacios físicos, dispositivos, red de servicios, personal especializado, etc.—, las características y la cantidad de files, entre otras cosas. Como consecuencia de esta diversidad, es posible encontrar instituciones que cuentan con servers locales propios, que emplean servicios de almacenamiento en nubes privadas —*private cloud archive* — o en nubes públicas —como Google Drive o Dropbox—, que realizan copias de seguridad de manera sistemática en dispositivos de almacenamiento externo, que tienen sistemas de redundancia de datos en una o más ubicaciones remotas para garantizar la preservación de los files ante posibles fallos técnicos locales, o que, por el contrario, no cuentan con ningún sistema de respaldo.[38] Teniendo en cuenta esto, la estabilidad, integridad y persistencia de los contenidos que cada institución específica aporta al archivo sonoro global resulta diferente y potencialmente variable.

Finalmente hay que destacar que los individuos también contribuimos a la formación y transformación del archivo sonoro global con nuestros dispositivos personales. El envío de mensajes de audio a través de aplicaciones de mensajería instantánea —como WhatsApp y Telegram—, la creación de videos en muchos casos musicalizados —ya sea para registrar un evento, recordar una secuencia coreográfica, unirse a un *challenge* en una red social o compartir una rutina diaria de ejercicio— o, simplemente, la replicación de canciones en redes sociales, *playlists* o videos provenientes de plataformas de streaming —a través de las opciones "*share*" o "*copy link*"—, constituyen sólo algunas de las acciones mediante las cuales modificamos a diario ese cuantioso reservorio sonoro. Teniendo en cuenta esto, los dispositivos móviles y las computadoras personales devienen en unidades de almacenamiento que, a pesar de su capacidad limitada, potencial fragilidad y volatilidad, reúnen una variedad de contenidos que pueden aportar perspectivas y memorias individuales únicas al archivo sonoro global.[39]

[38] Los términos public y private cloud se utilizan en el ámbito informático para diferenciar dos tipos de servicios de almacenamiento en la nube. Las denominadas "public clouds" están disponibles para el público en general, instituciones y empresas, mediante el pago de una tarifa que varía en función de la capacidad de almacenamiento requerida —aunque muchas de ellas tienen versiones gratuitas. La gestión y mantenimiento de la infraestructura informática está a cargo de las empresas proveedoras del servicio y los/as usuarios/as necesitan únicamente tener acceso a internet para poder utilizarlo. Las public clouds no proveen información acerca de dónde se almacenan los datos, con qué frecuencia y cómo se realizan las copias de seguridad —*backups*—, ni cuáles son las estrategias de privacidad. Las "private clouds" poseen una infraestructura que es diseñada para una única institución o empresa; solo tienen acceso a la nube miembros autorizados —internos y externos— y, en muchos casos, los data centres donde se almacena la información se construyen y alojan dentro de las instalaciones del cliente. Este tipo de servicio jerarquiza la seguridad, el control de los datos y la privacidad. Para profundizar en los alcances, beneficios y problemas de estas infraestructuras ver: Solanke Vikas et al. (2013) y Sumit Goyal (2014).

[39] Una lúcida reflexión sobre la relación entre las tecnologías digitales y de comunicación, y la construcción de la memoria individual y colectiva se encuentra en el libro *Mediated Memories in the Digital Age* (2007) de José van Dijck. En el mismo, la autora se pregunta cómo las ubicuas tecnologías de los medios dan forma a la memoria y a los recuerdos individuales, y de qué manera afectan la relación entre lo privado y lo público. En busca de respuestas a estos interrogantes, formula el concepto de *mediated memories* con el cual designa las "actividades y los objetos que producimos y de los que nos apropiamos a través de las tecnologías de los medios de comunicación, para crear y recrear un sentido de nuestro pasado, presente y futuro en relación con otros" (21).

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

¿Cuáles son sus atributos?

La diversidad, expansividad, inestabilidad, modularidad e intermedialidad son algunos de los principales atributos del archivo sonoro global. Su contenido es extremadamente diverso en más de un sentido. Por un lado, congrega un conjunto de fijaciones sonoras tan heterogéneo que por momentos asoma la fantasía de que todo el universo sonoro audible está allí. Por otro lado, la diversidad se manifiesta en el plano de las unidades que lo componen, lo cual se hace evidente al constatar que una misma fijación sonora suele estar replicada en distintos sitios y poseer distintas compresiones de audio, metadatos, etiquetas, tipos de acceso, etc. Asimismo, la diversidad adquiere un aspecto irregular a lo largo de toda la superficie del archivo, con zonas de mucha diversidad, como YouTube, y otras de poca diversidad, como puede ser una librería de sonidos para la edición de música o cualquier otro sitio especializado. Sin embargo, los/as usuarios/as pueden llevar esa diversidad a su máxima expresión en las pantallas de sus dispositivos puesto que no hay restricciones tecnológicas que les impidan reunir un conjunto de fijaciones sonoras extremadamente heteróclito.

También la expansividad se manifiesta en varias dimensiones del archivo. Por un lado, como fue expresado, la masa de sound files que lo componen aumenta día a día gracias a la acción de todos/as los/as agentes que operan en él. Este incremento tiene origen en varias motivaciones: la pulsión de la industria de la música por ampliar sus ganancias poniendo a disposición de los/as usuarios/as la mayor cantidad posible de mercancías —*songs*, en términos de las principales plataformas de streaming—, la intención de las instituciones de hacer accesibles sus patrimonios sonoros y la cuantiosa generación de mensajes de voz. Por otro lado, ese aumento es concomitante con el acrecentamiento en la cantidad de usuarios/as, sitios web y centros de datos, como así también con las optimizaciones que ininterrumpidamente se efectúan en el rendimiento de los hardware y software de almacenamiento y distribución.

El archivo sonoro global también es inestable, puesto que suelen desaparecer de él files y sitios web o restringirse el acceso a ellos. Los motivos por los cuales esto sucede son varios: fallas informáticas, cierres voluntarios de sitios web, decisiones políticas de artistas encaminadas a retirar sus canciones de las plataformas,[40] cierres judiciales de páginas ilegales, decisiones comerciales o ideológicas de restringir el acceso en determinados países o para tipos específicos de usuarios/as, etc. Pero la inestabilidad tiene su contrapartida: aquello que desaparece de la red es probable que se encuentre almacenado en la memoria de un/a usuario/a, potencialmente disponible para volver a formar parte del archivo.

La modularidad es uno de los atributos más significativos del entorno y de los componentes del archivo. Lev Manovich destacó la importancia de la naturaleza modular de lo que llama "nuevos medios" (2005). El término modularidad señala

[40] Es conocida la decisión adoptada por varios artistas de retirar sus catálogos de Spotify como protesta a la difusión de propaganda antivacuna acaecida durante la pandemia del Covid (2022). Aunque al poco tiempo, en la mayoría de los casos, sucumbieron a la tentación del mercado y revirtieron sus posturas.

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

la propiedad que poseen algunos elementos de un sistema para cambiar de posición sin que se modifiquen, al menos como posibilidad, sus particularidades. El término aplica tanto al hardware y software como a los objetos digitales. Uno de los principales atributos del sound file en el entorno digital es la modularidad, la cual le otorga una alta versatilidad para agregarse y desagregarse,[41] transitar entre los entornos online y *offline*, replicarse y, en conjunción con la interoperabilidad de las plataformas y los dispositivos, para moverse tanto en el eje de las sucesión como en el de la simultaneidad. El formato de compresión de audio MP3 es uno de los desarrollos tecnológicos que le ha dado un carácter modular al archivo sonoro global. Debido a su requerimiento de poco espacio de almacenamiento y a su alta compatibilidad, el MP3 representa "el triunfo de la distribución" (Sterne, 2012) y ha hecho posible el uso modular de los files para usuarios/as de diferentes partes del mundo

Mediante conceptos tales como los de *cross-fertilization* (McLuhan 1964), *remediation* (Bolter y Grusin 2000), intermedialidad (Rajewsky 2020 [2005], entre otros) e hibridación (Manovich 2012),[42] se ha destacado la emergencia de objetos digitales que son el producto de la articulación de dos o más "medios".[43] El archivo sonoro global tiene una contextura intermedial en varios aspectos. El sonido que lo habita está frecuentemente asociado a la imagen y al habla, y también participa en la fusión de géneros, estilos, finalidades comunicativas, emociones y sentimientos a través de la conjugación de dispositivos y aplicaciones que fueron creados para usos particulares. Plataformas como YouTube, TikTok e Instagram ofrecen una amplia gama de producciones intermediales con sonido. Ejemplos de este tipo son los videos del diseñador de imagen argentino Gabriel Lucero, alojados en el canal de YouTube conocido como Gente Rota.[44]

[41] Para un mayor desarrollo de las dinámicas de agregación y desagregación ver García 2024.

[42] En un capítulo en el cual examinan el alcance y las limitaciones de estos conceptos aplicados a la música, Haworth y Born (2022) analizan cinco géneros musicales mediados por internet —*microsound*, *hauntology*, *hypnagogic pop*, *chillwave*, y *vaporwave*— con el objetivo de poner a prueba las perspectivas de los estudios sobre medios y comunicación. Los autores argumentan que estas perspectivas tienden a sobre enfatizar la convergencia e integración de los medios dentro del entorno virtual, lo que conduce a la representación de las prácticas musicales online como básicamente unificadas y coherentes. Mediante el análisis se proponen: revelar de qué manera las características de los medios que convergen en cada género fomentan prácticas afectivas y estéticas; explorar las complejas relaciones entre medios, formatos y plataformas (que pueden manifestarse como yuxtaposición, contigüidad, contradicción o integración); desplazar el enfoque desde cuestiones de "significado" a dimensiones estético-materiales; cuestionar la división rígida entre productores y consumidores; problematizar la noción de unidad de la obra de arte; y destacar las relaciones no lineales entre sonidos, discursos e interacciones sociales al interior de cada género. Para abordar estos fenómenos, introducen el concepto de intertextualidad intermedial, el cual hace énfasis, tal como señala Born en la introducción del libro, en "the ways in which old and new media/platforms/formats participate in the assemblage not as tabula rasa but (again) drenched in cultural-historical associations ripe to be ironised, parodied or détourned" (Born 2022: 37).

[43] Las comillas pretenden indicar que el significado del concepto de medio difiere de un/a autor/a a otro/a, e incluso pocos de ellos logran darle un único sentido dentro de sus propias obras. Por motivos evidentes, no es este el lugar donde dirimir esas discrepancias.

[44] https://www.youtube.com/@Genterota

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

Lucero crea videos de animación de carácter cómico empleando mensajes de voz reales, cuyos sentidos son satirizados o parodiados mediante la gestualidad, corporalidad, apariencia y el movimiento de sus personajes.

Pasaje a la abundancia. A modo de conclusión

Para quienes están interesados/as en el sonido —fans, artistas, técnicos/as, archivistas, investigadores/as, etc.— el archivo sonoro global es un fenómeno único en la historia, un pasaje precipitado, descontrolado e impredecible a la abundancia. Es probable que nada de esto sea sorprendente para los/as "nativos/as virtuales",[45] quienes se han socializado en derredor de las redes, las plataformas, los metaversos, los avatares, los *bots* y todas las formas de interacción e intercambio mediadas por la tecnología, mientras que, por el contrario, sea un prodigio para los/as "inmigrantes virtuales", aquellos/as otros/as que se han socializado en los momentos previos a la emergencia de Internet y los desarrollos tecnológicos concomitante. La diferencia de perspectiva entre unos/as y otros/as es significativa: para los/as primeros/as el archivo sonoro global es algo dado, mientras que para los segundos pertenece al orden de lo extraordinario.

En este trabajo hemos intentado abonar ese carácter extraordinario del archivo dándole a la expresión "archivo sonoro global" una doble carga semántica. Por un lado, le hemos otorgado un valor meramente referencial, pues con ella señalamos tanto la existencia de un acontecimiento —una configuración parcial y eventual del archivo sonoro global— que se hace presente a la conciencia de las personas gracias a las pantallas de sus dispositivos —"veo una multitud de sonidos disponibles"—, como las experiencias de intervención que las personas producen sobre el acontecimiento —"subo mi canción a YouTube." En este sentido, la expresión manifiesta un claro valor fenoménico. El "hallazgo" de este fenómeno ha sido el producto de posicionarnos nosotros mismos como usuario y usuaria finales y, en particular, como cibernautas empecinados por mapear, dimensionar y, sobre todo, comprender cómo funciona el reservorio sonoro al que nos abre la puerta Internet.

Por otro lado, con la expresión "archivo sonoro global" expresa una perspectiva teórico-metodológica que pretende destacar y poner a prueba una construcción del objeto de estudio y de análisis particular. Se trata de un enfoque que parte de una concepción holística del fenómeno al acentuar su alcance global, carácter colectivo no-coordinado, textura heteróclita y tendencia expansiva. Este punto de partida, como hemos dicho, abre algunos interrogantes novedosos, los cuales emergen al reunir bajo una misma pregunta expresiones tan disímiles como lo son una sonata y un mensaje de voz, el registro de un acontecimiento sonoro y un acompañamiento instrumental producido enteramente por medios

[45] Intencionalmente hemos reemplazado el adjetivo "digital" por el de "virtual" para destacar que, al menos en el campo de la distribución y los usos del sonido, la última transformación radical no fue el cambio del sistema analógico al digital —nombrado en su versión más abstracta como "digitalidad"—, sino la emergencia de las redes y la concomitante reestructuración de las prácticas musicales en torno a los datos, los software, las plataformas y los algoritmos.

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

computacionales o un sonido creado para perturbar y una canción gestada para apaciguar el ánimo, entre muchas otras. Hemos abordado solo algunos de los interrogantes que surgen de esas conjunciones en apariencia discordantes, aquellos referidos a quiénes alimentan y modifican el archivo sonoro global, dónde están alojados los objetos digitales que lo componen y cuáles son sus atributos principales. En definitiva, las respuestas a estos interrogantes abonan la descripción de lo que es el archivo sonoro global, cómo funciona y cómo puede ser abordado. Deliberadamente han quedado afuera del análisis otras cuestiones no menos relevantes, como es el caso del acceso que tienen los/as usuarios/as al archivo en cuestión. El acceso presenta una complejidad que no puede ser capturada con dicotomías tales como restringido/abierto o gratuito/pago dado que depende no solo de un amplio abanico de políticas instituciones, empresariales y personales sino también de marcos legales —e ilegales como la piratería —, disponibilidad tecnológica —hardware y software—, conectividad, roles de usuarios/as, etc.

Uno de los propósitos que perseguimos con este y otros artículos (García y González 2024) consiste en expandir la agenda de investigación de los temas referidos a la distribución y los usos del sonido en el entorno virtual. En varios puntos del desarrollo de las páginas anteriores intentamos hacer patente esa contribución. Queda por explicitar que esta perspectiva es complementaria con otras, tanto con aquellas que presentan un perfil comparativo amplio (por ejemplo, Beer y Barrows 2013) o acotado (por ejemplo, Hesmondhalgh, Jones y Rauh 2019), aquellas que ensayan enfoques sistémicos, como es el caso de Van Dijck (2020), quien usa la metáfora del árbol para explicar lo que denomina platform ecosystem, como con una gran variedad de trabajos que se adentran en el análisis detallado de sitios web específicos. Es justamente el diálogo y la complementación entre trabajos de muy diferentes orientaciones uno de los factores que puede mantener la agenda de investigación en constante cambio.

Bibliography

Adhikari, Vijay Kumar; Jain, Sourabh; Chen, Yingying y Zhi-li Zhang. 2011. "Vivisecting YouTube: An Active Measurement Study." *Reporte técnico, Department of Computer Science and Engineering*. Minnesota: University of Minnesota.

Airoldi, Massimo, Davide Beraldo, y Alessandro Gandini. 2016. "Follow the Algorithm: An Exploratory Investigation of Music on YouTube." *Poetics* 57: 1–13.

Akrich, Madeleine y Bruno Latour. 1992. "A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies." En *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*, eds. Wiebe E. Bijker y John Law. Cambridge: MIT Press.

Beer, David y Roger Burrows. 2013. "Popular Culture, Digital Archives and the New Social Life of Data." *Theory, Culture & Society* 30(4): 47–71.

Bolter, Jay D. y Richard Grusin. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Born, Georgina. 2022. "Introduction: Music, Digitization and Mediation –for a Planetary Anthropology." En *Music and Digital Media. A Planetary Anthropology*, ed. Georgina Born, 1–45. London: UCL Press.

Cook, Nicholas. 2019. "Digital Technology and Cultural Practice." En *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*, ed. Nicholas Cook, Monique M. Ingalls y David Trippett, 4–42. Cambridge: Cambridge University Press.

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

Ernst, Wolfgang. 2002. *Das Rumoren der Archive*. Berlin: Merve Verlag.

Ernst, Wolfgang. 2006. "Does the Archive Become Metaphorical in Multi-Media Space"? En *New Media/ Old Media: A History and Theory Reader*, eds. *Wendy Hui Kyong Chun y Thomas Keenan*, 105–124. New York: Routledge.

Fargier, Noémie. 2020. "Global Sound Archive. Soundmap Projects and the Perspective of Future." *IASH. Humanities of the Future: Perspectives from the Past and Present* 21: 83–97. https://hal.science/hal-03194051v1

Finamore, Alessandro et al. 2011. "YouTube Everywhere: Impact of Device and Infrastructure Synergies on User Experience." *Reporte técnico, Department of Electrical and Computer Engineering*. Indiana: Purdue University.

García, Miguel A. 2024. "La pantalla y el archivo. Sobre los registros sonoros en el entorno virtual." En *Oralidades en la era digital: archivos, activaciones, memorias y resonancias*, ed. Susana González Aktories y Mariana Masera, 442–468. Mexico: Universidad Nacional Autónoma de México.

García, Miguel A. y Daniela A. González. 2024. "Cómo un (aparente) caos puede devenir en un (posible) orden. Internet y la diversidad de fijaciones sonoras." *Resonancias* 28(55): 161–180.

Goyal, Sumit. 2014. "Public vs Private vs Hybrid vs Community. Cloud Computing: A Critical Review." *I.J. Computer Network and Information Security* 3: 20–29. https://doi.org/10.5815/ijcnis.2014.03.03

Hesmondhalgh, David, Ellis, Jones y Rauh Andreas. 2019. "SoundCloud and Bandcamp as Alternative Music Platforms." *Social Media + Society* 5(4). https://doi.org/10.1177/2056305119883429

Haworth, Christopher y Georgina Born. 2022. "Music and Intermediality after the Internet: Aesthetics, Materialities and Social Forms." En *Music and Digital Media. A Planetary Anthropology*, ed. Georgina Born, 378–438. London: UCL Press.

Liikkanen, Lassi A. y Antti Salovaara. 2015. "Music on YouTube: User Engagement with Traditional, User-appropriated and Derivative Videos." *Computers in Human Behavior* 50: 108–124.

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

Manovich, Lev. 2012. *El software toma el mando*, trad. de Everardo Reyes-García. Nueva York y Londres: Bloomsbury Publishing Plc.

McLuhan, Marshall. 1964. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

Rajewsky Irina O. 2020[2005]. "Intermedialidad, intertextualidad y remediación: una perspectiva literaria sobre la intermedialidad." *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica* 6(6): 432–461.

Snickars, Pelle y Patrick Vonderau, eds. 2009. *The YouTube Reader*. Estocolmo: National Library of Sweden.

Solanke, Vikas S. et al. 2013. "Private vs Public Cloud." *International Journal of Computer Science & Communication Networks* 3(2): 79–83.

Sterne, Jonathan. 2012. *MP3. The Meaning of a Format*. Durham and London: Duke University Press

Torres, Ruben et al. 2011. "Dissecting Video Server Selection Strategies in the YouTube CDN." *Actas del 31ª International Conference on Distributed Computing Systems*: 248–257. Minneapolis, USA. https://doi.org/10.1109/ICDCS.2011.43

Turning FAIR into reality. 2018. *Final Report and Action Plan from the European Commission Expert Group on FAIR Data*. Luxemburgo: European Union.

Van Dijck, José. 2007. *Mediated Memories in the Digital Age*. California: Standford University Press.

Van Dijck, José. 2020. "Seeing the Forest for the Trees: Visualizing Platformization and its Governance." *New media & society* 23(9): 2801–2819.

Wilkinson, Mark, Dumontier, Michel, Aalbersberg, IJsbrand et al. 2016. "The FAIR Guiding Principles for Scientific Data Management and Stewardship." *Sci Data* 3, 160018. https://doi.org/10.1038/sdata.2016.18

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press

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

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

Cite this article: García, Miguel A. and González, Daniela Anabel. 2025. "El archivo sonoro global." *Traditions of Music and Dance* 1–17, https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030

https://doi.org/10.1017/tmd.2025.10030 Published online by Cambridge University Press