



 *Conservatori Superior*
de Música de les Illes Balears

Analizando la música en los ascensores y por qué está desapareciendo

Tutor: Amadeu Corbera

Antonio Paredes Casasnovas

4º curso: TFE

AGRADECIMIENTOS:

Quiero mostrar mi agradecimiento a todos aquellos que me han servido de motivación a lo largo de todo el tiempo que he dedicado a este estudio ya que, si no fuese por ellos, esta investigación hubiese resultado un infierno.

Por ello me gustaría agradecer toda la dedicación que muestra la gente que escribe sobre ascensores y sobretodo, los que lo hacen sobre su música. Sin ellos, este trabajo directamente no sería posible.

Por otra parte también me gustaría agradecer al autor que más me ha ayudado a seguir adelante durante los momentos más duros; el creador de mi chiste de ascensores favorito:

- Conocí a mi novio en un ascensor
- + Eres el amor de subida

ABSTRACT:

La música que poblaba los ascensores, tan característica de finales del siglo pasado, ha visto mermada su fuerza y hoy en día se encierra en un reducto, cada vez menos presente en nuestras vidas. En este artículo nos preguntamos el porqué de este hecho, las razones que han llevado a nuestra sociedad a prescindir de dicha música: ¿Puede que sea por la visión que ofrece el cine?, ¿Habrá perdido la función que desempeñaba al haber quedado obsoleta?. Trazando un recorrido por diversos estudios de variedad de autores, pretendemos llegar a explicar lo mejor posible mentado hecho.

ÍNDICE

1– Introducción.....	Pág. 5
2– Metodología y marco conceptual.....	Pág. 12
· 2.1- Búsqueda bibliográfica.....	Pág. 13
· 2.2- Historia de los ascensores.....	Pág. 13
· 2.3- La música de ambiente.....	Pág. 13
· 2.4- Otros puntos de vista.....	Pág. 14
· 2.5- El punto de vista de las empresas.....	Pág. 17
· 2.6- Otras consideraciones.....	Pág. 17
3– Cuerpo del trabajo	
· 3.1- La historia del ascensor.....	Pág. 19
· 3.2- La muzak y sus tejemanajes.....	Pág. 24
· 3.3- La música de ambiente, desarrollada.....	Pág. 31
· 3.4- El ascensor y su música en el medio audiovisual.....	Pág. 36
· 3.5- La desaparición de la música en los ascensores.....	Pág. 53
4– Conclusión.....	Pág. 59
Bibliografía.....	Pág. 61

1 INTRODUCCIÓN

El tema que vamos a tratar en este texto está relacionado con la música de ambiente que podemos encontrar en los no-lugares hoy en día, centrándonos sobre todo en uno de los no-lugares por antonomasia, es decir: los ascensores.

Estos denominados no-lugares tienen un gran interés para el tema que tratamos ahora ya que son lugares de transición en los que la gente que los habita, normalmente por un período breve de tiempo, sólo está en ellos como un lugar de transición entre dos lugares propiamente dichos (Augé, 1992).

Por ejemplo, podríamos tratar de no lugares a los ascensores, ya que son un lugar en el que el transeúnte pasa como transición entre dos pisos que quiere visitar, un parking donde alguien deja su coche para asistir a un evento, una sala de espera del médico...

Diversas definiciones se le han dado al término al que nos referimos y encontramos debate entre las diferentes posiciones. Sin embargo, una de las más aceptadas es la que proporciona Augé (1992), en la que expone que un lugar en definitiva es “un espacio donde se puede leer la identidad, relación y la historia, el concepto de no-lugar es un espacio donde esto no es posible” (p.9-10), definición que también acoge Aláminos-Fernandez (2016).

Normalmente estos son los lugares donde se hace uso de la música de ambiente, precisamente para amenizar y envolver de una misma atmósfera a los usuarios presentes en un no-lugar y mejorar así su experiencia (Augé, 1992).

En un principio, cuando se debía establecer la cuestión sobre la que consistiría el trabajo, pensé en la música presente en los elevadores.

Sería muy interesante saber cuál sería en nuestros días el efecto que tendría en los transeúntes a la hora de usarlos.

No fue hasta un tiempo después, una vez ya había realizado una investigación sobre la historia de los ascensores y la música que había dentro de ellos, cuando me dispuse a encontrar ascensores que contasen con música dentro del habitáculo. Esto sirvió solo para darme cuenta de que me era prácticamente imposible debido a su extrema rareza.

Al percatarme de este hecho, se me planteó una duda más interesante que la que tenía la intención de resolver: ¿Por qué no puedo encontrar un elevador con música? Y, si antes sí había música en el habitáculo de forma habitual, ¿Qué ha sucedido para que desaparezca y yo no sea capaz hoy en día de encontrar uno con tales características?

Dicha coyuntura debía ser provocada por una razón, aunque fuera ésta el simple hecho de que la gente se hubiese aburrido de ello o que dotar los ascensores de música fuese una molestia más a la hora de instalarlo. De esta manera, después de leer el artículo de “La música de ascensores en el cine: un análisis semiótico” (Aláminos-Fernandez, 2015), me planteé la posibilidad de que la forma en la que caracterizaban en el cine estos elevadores y la música dentro de ellos podría haber sido decisiva en la forma en que los ojos de la sociedad los veían.

Visto de otra forma, también podría ser la situación opuesta; es decir, que fuese la forma en la que la sociedad percibe o piensa en los ascensores y su música la que influyese cómo muestra el arte audiovisual las escenas que suceden en un ascensor y la música que suena mientras.

Por otra parte, indagando más en el trabajo del mismo autor, que se especializa en la simbiosis entre la música y la sociedad, encontré otro artículo estrechamente relacionado con el tema. Éste, titulado “La música ambiental y los “no lugares” (Aláminos-Fernandez, 2014), exponía cómo a

lo largo de las últimas décadas había habido una evolución en términos de las burbujas colectivas e individuales ligado al desarrollo tecnológico. De esta manera, en un primer lugar, la sociedad había intentado crear burbujas colectivas, un “ambiente” que envolviese a todo aquel presente en un mismo no-lugar para dar una experiencia conjunta para después haber creado herramientas con las que las personas individuales podían crear sus propias burbujas (Aláminos-Fernandez, 2014). En este sentido, otra explicación al hecho que señalaba anteriormente podría ser uno de los propósitos de la música en los ascensores, es decir, crear burbujas colectivas en los usuarios. Por ello, al quedarse obsoleta debido a que hoy en día tenemos la posibilidad de crear nuestras burbujas rápida y fácilmente, podría pensarse que está justificado abandonar la molestia de tener que incluir música en los ascensores.

Para resolver esa cuestión realicé otra búsqueda bibliográfica, esta vez más extensa, que abarcaba no solo la muzak (MacLeod, 1979), dentro de los ascensores, sino cuyo objetivo era toda la música de ambiente en los no lugares. Este término, Muzak, es sumamente importante para el correcto desarrollo del trabajo y la adecuada comprensión del mismo. Por ello, será explicado en detalle unas líneas más abajo.

Más tarde, habiendo leído e informándome más sobre la historia de la música de ambiente y las implicaciones que ha tenido, sobre todo a lo largo de la segunda mitad del siglo pasado, consideré que lo más oportuno sería volver a redirigir el trabajo. Después de la investigación más a fondo que había llevado a cabo sentí necesario explicar qué es y cómo funciona la música ambiental de forma clara y extensa. De esta manera, se podrá entender de verdad lo que sucede dentro del habitáculo de un ascensor u otros no-lugares y como ha cambiado la visión que tiene la sociedad de ella para que actualmente haya tan pocos ejemplos que observar en este ámbito.

Debido a la complejidad del tema y para entender la situación en la que nos adentramos, antes que nada se deberá establecer un marco teórico en el que se dará una explicación de todo lo que ha sucedido en cuanto a lo que historia de los no lugares y los ascensores se refiere. Ésta será clave para que más tarde tengamos la oportunidad de adentrarnos en los entresijos psicológicos y antropológicos que entrañan estos lugares. Habrá que exponer, además de la evolución de esos lugares y su tecnología, cómo ha evolucionado la música para convertirse en un medio para solucionar las cuestiones que resuelve o resolvió en su momento la muzak (DeNora, Lanza & Del Vasto, 2004, 2004). De esta manera, sabiendo la historia de las dos partes, podremos proceder a dilucidar y esclarecer las dudas que se presentaron algunos párrafos atrás.

Finalmente, después de haber profundizado sobre estos temas observaremos cual es su impacto en otros aspectos de la sociedad actual a través de la cultura audiovisual como puede ser el cine o los videojuegos. Esto nos permitirá crear una imagen sobre la visión en la que han desembocado todos los cambios tecnológicos, sociológicos y antropológicos que han azotado nuestra sociedad, como resultado de la globalización y otros factores determinantes que ocurrieron en el siglo pasado y siguen su curso hoy en día.

Para lograr los objetivos anteriormente mencionados, sería óptimo contextualizar el cuerpo del trabajo con una explicación de los conceptos que usaremos más tarde. Así, se podrá comprender de manera plena todo el contenido sin dar cabida a posibles malentendidos ni otras interpretaciones erróneas. De esta manera, creo que el concepto que será óptimo explicar en primer lugar, será el de los ascensores. Más concretamente sus anales, que nos servirán como base para explicar los próximos términos.

Como veremos más adelante cuando repasemos su historia, el concepto de los ascensores, una plataforma elevadora que sirve para transportar personas, ya existía desde la época de la Grecia clásica. Aún

así, aunque en el siglo XVII ya se implementó en algún hogar de personas pudientes, no fue hasta el siglo XX en el que, gracias a los avances tecnológicos, tanto de la mecánica de los ascensores como de sus sistemas de seguridad, fue posible su implementación en espacios públicos donde todo el mundo pudiese hacer uso de él, (Bernard, 2014).

También se atribuye a los esfuerzos de Elisha Graves Otis en cuanto a su forma de ofrecer el contenido de sus sistemas de seguridad para ascensores. El creador de la que es hoy la empresa más importante de ascensores a nivel global, realizaba en las exposiciones de sus sistemas de seguridad probando sus métodos con él mismo. Cortando los cables que sustentaban el elevador donde se encontraba él mismo y saliendo sin un solo rasguño, fue un importante personalidad en el sector, (Bernard, 2014). Por su esfuerzo en la popularización y su afán por mostrar que estas máquinas eran seguras, junto al hecho de que los edificios, que eran cada vez más y más altos, propiciaron el despegue de los elevadores tal y como los conocemos hoy en día, (Bernard, 2014).

La difusión que ocurrió entonces es muy importante para el uso de la música de ambiente ya que hasta entonces, la sociedad que en ese momento estaba entrando en la modernidad no había presenciado aún el nacimiento de los no-lugares, (Augé, 1992). Uno de los efectos secundarios que conlleva esta modernidad es la impersonalización de los individuos que forman la sociedad y, en consecuencia, se hacen necesarios estos espacios para poder proceder de una manera óptima y ordenada con los quehaceres masificados y las nuevas necesidades que se presentaban, (Augé, 1992).

Debido a la creación de estos no-lugares también se hizo necesaria la concepción de algún remedio para los nuevos problemas que surgían a su alrededor. Una de estas necesidades fué la amenización de los momentos “muertos” que se experimentaban en las salas de espera, por ejemplo, así como tranquilizar a los usuarios de los ascensores, que

muchas veces no habían tenido contacto con este tipo de aparatos y que causaban gran pavor en muchas ocasiones (Aláminos-Fernandez, 2014).

Para estas tesisuras se empezó a usar la música de ambiente o muzak, que sería un tipo de música totalmente diferente a lo que se había visto hasta ese momento, aunque una protoidea con una visión adelantada a su tiempo ya fuese concebida por Satie años antes con su "música de mobiliario" (Aláminos-Fernandez, 2014). De esta manera, introducimos el siguiente concepto más urgente para desarrollar, que sería el de "Muzak". Éste, tiene su origen en la empresa del mismo nombre, de manera que, aunque hoy en día se use como un sinónimo de música preprogramada o música de fondo, toma prestado su nombre de "Muzak Corporation" que no es precisamente un término genérico (MacLeod, 1979). Aunque tenga esos orígenes eso no implica que carezca de relación alguna, y es que, ésta empresa se dedica precisamente a producir este tipo de producto.

Dicha compañía producía una música que tenía unos objetivos no contrarios, pero radicalmente diferentes de los que persigue hasta nuestros días la música de ambiente. Es decir, como veremos más adelante, la corporación pretendía un medio por el cual una empresa pudiese aumentar la producción de sus trabajadores o aumentar las compras de sus clientes (Aláminos-Fernandez, 2014). En contraposición la música de ambiente tiene o tenía como objetivo juntar las esferas individuales de unos usuarios de un no lugar y hacerlos partícipes de una experiencia común (Aláminos-Fernandez, 2014).

Aún así y pudiendo pensar que sería un desacierto, juntando de esta manera conceptos musicales con objetivos tan dispares, adoptar muzak como término sinónimo de música ambiente estaríamos obviando un hecho común entre las dos. Puede ser verdad que sus objetivos sean dispares pero comparten una misma idea; influir en la experiencia de unos usuarios de manera totalmente inconsciente para ellos y de esa forma lograr contrarrestar los efectos de la monotonía.

En consecuencia, opino que, al contrario de lo que piensa el mismo MacLeod (1979) y como expresa al principio del artículo en cuestión, sí podrían ser una buena expresión el término muzak o la música de ambiente como palabras para definir de algún modo la música con esta idea principal, sea cual sea su objetivo

2.0 METODOLOGÍA Y MARCO CONCEPTUAL

El procedimiento que usaré en la elaboración de este trabajo debe estar dirigido hacia los objetivos que debería cubrir al cabo de todo el texto. Por ello la prioridad que se presenta en un principio, es la de acotar, en términos del límite de cada tema que vaya a tratar, qué se debe aclarar para así poder abordarlo de la mejor manera.

Las cuestiones que presentamos en la introducción anterior fueron, en primer lugar: la imposibilidad o la gran dificultad de encontrar un ascensor que contara con música en el habitáculo actualmente y, en consecuencia, el desconocimiento de la causa que ha llevado a la eliminación de la música en estos últimos tiempos. De los puntos anteriores, derivaron las posibles hipótesis que también señalamos en la introducción: Debido a un fuerte estigma que se puede observar en el ámbito cinematográfico, con el que tiende a concebir la música de fondo en los no lugares como una forma de acentuar la incomodidad ¿Sería posible que sea esta razón por la que haya cambiado la forma de percibir este tipo de estímulos en el imaginario de nuestra sociedad, dando como consecuencia la paulatina eliminación de la música de ambiente en los no lugares?

O, desde otra perspectiva, esta vez a causa del desarrollo tecnológico. Se nos ha permitido de esta manera tener la capacidad de crear por nuestros propios medios esferas individuales por encima de las colectivas que nos rodean, para amueblar nuestra estancia en este tipo de lugares, ¿Ha sido ésta la consecuencia de que la música de fondo, que antes era la encargada de acarrear con la tarea, ahora se haya visto relegada y ha perdido su utilidad?

Por otro lado, como objetivos adyacentes pero que constarían de un gran valor poder ver también, sería considerar el uso que se hace hoy en día de la muzak o la música de ambiente en relación o no con los ascensores en los medios artísticos como el cine o los videojuegos.

2.1 BÚSQUEDA BIBLIOGRÁFICA

Para arrojar luz sobre estos temas, el primer paso que deberé seguir será el de una búsqueda bibliográfica en la que me centraré sobre todo en algunos temas de vital importancia en relación a los temas e hipótesis presentados en el párrafo anterior.

2.2 HISTORIA DE LOS ASCENSORES

El primero de todos será el de los ascensores y su historia, ya que será la raíz más técnica sobre la que se fundamentará el resto del trabajo. Ésta búsqueda de información nos dará una visión de todos los avances y el contexto en el que será óptimo basar otros temas como podrían ser la muzak.

Observando esa evolución, tendremos un trasfondo no solo tecnológico sino también social y antropológico. Veremos de esa forma, cómo fue el cambio de la sociedad que debía entrar de una vez por todas a la modernidad en los albores del siglo XX y qué consecuencias acarreo dicho salto jamás visto. Así como también por el contrario, cómo esa sociedad influyó en ese desarrollo tecnológico en el que se vieron embarcados y en qué medida pudieron cambiar su rumbo.

2.3 LA MÚSICA DE AMBIENTE

Seguidamente, otra materia que debería ser investigada sería el de la música de ambiente. Compartiendo una conexión directa con el punto anterior, investigar la música de ambiente va a ser uno de los pilares sobre el que se va a soportar el grueso del cuerpo del trabajo. Acerca de esta cuestión pretenderemos arrojar luz sobre varios puntos clave del trabajo.

Relacionándolo con el punto anterior veremos cómo fue la inclusión de la música en los no-lugares desde la inclusión tecnológica. Estos avances fueron los que permitieron en esos tiempos la incorporación de tal portento técnico en un espacio que, a priori, no debería ser tan relevante. Sobretudo viendo su discreción y la poca utilidad que en un principio pudiera parecer que ofrecen según la visión que tenemos hoy en día que ya hemos normalizado dichas máquinas. Además, también será útil para fijarnos en la vertiente antropológica y sociológica de dicho evento, es decir, antes que nada, la inclusión de los no-lugares en las vidas de todo ciudadano del mundo occidental. Tal vez como símbolo de modernidad, y también para observar cómo afectó el proceso de implementación de la música en ese tipo de espacios una vez aceptada la experiencia del no-lugar por el usuario.

2.4 OTROS PUNTOS DE VISTA

Será muy interesante ver diferentes puntos de vista; no solo observar el punto de vista del transeúnte que experimenta la experiencia del no-lugar, sino también desde la perspectiva de la producción de esa música, como podrían ser las empresas que se lucraron de ese negocio. También los estudios en los que se basan las ideas que tenían en mente los compositores que componían ese tipo de música y otras fuentes de información que pudiesen surgir de la búsqueda y serían de suma utilidad.

Como otros temas de los que sería atractivo investigar dentro del tema de la música de ambiente, podría ser el uso del que hacen de la música en los ascensores comparado en cómo usan esa misma música en algunos medios artísticos como el cine o los videojuegos, como ya habíamos mencionado en la introducción.

Tanto la visión que ofrecen el arte cinematográfico del ascensor y su música, como la que ofrecen los videojuegos será sobremanera enriquecedora, sobre todo teniendo en cuenta que estos últimos tienen la

posibilidad de encerrar en sí mismos no-lugares. Esto será útil para ver la evolución de la música de ambiente ya que nos muestra usos que trascienden la época de primeros pasos donde a lo largo del siglo XX fue incorporándose de la parte más analógica hasta llegar a la era digital.

También quedará constancia de en qué medida se ha adaptado la muzak a los nuevos tiempos así cómo se ha implementado en los medios digitales. Un nuevo mundo que ha creado en nuestra sociedad toda una nueva variedad de necesidades, nichos y oportunidades que descubrir y que nunca antes habían sido vistos en el mundo analógico podrá tener un mar de repercusiones en la música de ascensor.

Esto es en gran parte debido al avance tecnológico y los elementos que ha traído consigo la aparición de los nuevos dispositivos y comodidades y de la democratización del que quizás será el mejor y más grande ejemplo y uno de los que habrá cambiado el curso de la humanidad.

Debido a que la revolución digital del siglo actual guarda similitudes con la revolución tecnológica de principios del siglo XX en términos de ruptura con gran parte de lo establecido durante el pasado, este punto nos ayudará a entender mejor el porqué del recorrido que siguió este tipo de música durante los últimos 100 años.

Una vez realizada la búsqueda bibliográfica sobre esos temas, que asentarán una base sólida para el resto del trabajo así como un pilar en el que se envolverá todo el razonamiento de las cuestiones que debatamos, será la hora de averiguar el punto de vista de la otra cara de la moneda.

Hasta este momento, el trabajo se habrá centrado en la observación del objeto tecnológico y el musical en sí, así como de sus usuarios y todo lo que los envuelve como las reacciones que tienen o su trasfondo. Ahora será la ocasión de ver cuál es el camino que han tomado las empresas y todo quien estuviese detrás de la concepción de un ascensor cualquiera.

De esta manera vamos a poder entender de una manera más profunda toda la evolución de la que hablábamos unas líneas más arriba.

Esto es debido a que, los ascensores con música y en general la música presente en los no-lugares, está dirigida a las personas que los transitan. Al fin y al cabo, es el sector que ingenia y distribuye el producto en cuestión, el que realmente toma decisiones en ese campo en base al *feedback* de los consumidores, como veremos en detalle más adelante en el caso de la empresa “Muzak Corporation”. En otras palabras, por mucho que las personas usuarias de los no-lugares fueran las consumidoras de esta clase de música y tecnología, individualmente por sí mismas no hubiesen sido capaces de cambiar significativamente las tendencias que siguieron las empresas pertenecientes a la industria detrás de todo ese sector.

Es por ello que, en una segunda instancia y para contar con una visión más holística del curso de los hechos, va a ser necesario también tener en cuenta la visión, las inquietudes y el porqué de las decisiones que se tomaron en esas empresas. Dichas cúpulas fueron las que sí tenían realmente el control de lo que sería el producto presente en los no-lugares y el que vería realmente el consumidor.

Además, las expectativas que deposito en la investigación en este campo son altas en respecto a lo nutritivo que resultarán para la colecta de información que mencionábamos al comienzo del apartado. Estas buenas perspectivas vienen dadas en que, dejando de lado las pequeñas empresas, las grandes corporaciones que deben manejar ingentes cantidades de dinero en sus presupuestos, suelen basar sus movimientos en base a estudios científicos de diferentes áreas que realizan para cerciorarse de la viabilidad de sus acciones. De esta manera, es posible que realizando la investigación también en esta materia, obtengamos textos científicos con información importante a tener en cuenta para este trabajo.

2.5 EL PUNTO DE VISTA DE LAS EMPRESAS

Para ello, el primer paso será una búsqueda bibliográfica sobre la cara oculta de la que hemos hablado en los párrafos anteriores; las empresas encargadas de pensar y llevar a cabo tanto la música de ambiente como el objeto tecnológico del ascensor.

Los temas de interés en esta búsqueda será, tanto el testimonio de alguien perteneciente a estos círculos de dichas compañías, como cualquier estudio sobre el transcurso de las decisiones o el camino que tomaron así como artículos que reflexionen sobre ello. Además sería también interesante poder observar la reacción que hubo en ese sector del mercado como consecuencia a dichas decisiones, muchas de las cuales tal vez podremos haber observado también en la búsqueda anterior o tal vez aún continúan influyendo en el trasfondo actual.

2.6 OTRAS CONSIDERACIONES

También sería de interés, aunque no fuese una de las investigaciones centrales, poder recoger el testimonio de una empresa que publicite a las compañías de elevadores para ver así cuales de sus características anuncian con mayor fervor pero también a quién dirigen de manera más directa esa publicidad.

Por lo tanto, si durante la investigación bibliográfica anterior se encuentra información significativa sobre el tema y se presenta la oportunidad para llevar a cabo la encuesta dirigida a alguna empresa del gremio publicitario, podremos ver, como adición, otro punto de vista el cual, aun sin ser central, siempre aportará algo aclarativo al asunto. Por otra parte, hay que aclarar que, aunque contamos ahora con un plan de acción definido y unos objetivos claros, hasta que no nos encontremos de lleno en la realización de mencionada metodología, no podremos saber a ciencia cierta las necesidades que la investigación requerirá. De tal forma,

el desarrollo y la evolución de este texto quedará sujeto en último término al criterio del autor y de los menesteres que perciba a lo largo de la investigación.

Finalmente, una vez establecida toda la introducción y la metodología del ensayo, ya tenemos una idea clara de cuáles son las intenciones y los objetivos que pretendemos alcanzar durante el transcurso del cuerpo del estudio.

Asimismo, además de tener una idea clara de nuestros objetivos, también contamos con un plan de acción para lograr alcanzar esos propósitos. Procederemos, de esta manera y sin más dilación, a dar el pistoletazo de salida a la investigación que nos concierne.

3.1 LA HISTORIA DEL ASCENSOR

Una vez ya explicada con detalle la metodología que seguiremos en el trabajo como lo hemos hecho en el apartado anterior, es momento ya de empezar la investigación siguiendo estas mismas directrices.

En primer lugar y aunque ya hayamos introducido el término en el contexto dentro del apartado de la introducción, sería óptimo entrar más en detalle sobre algunos términos que nos serán realmente útiles para entender el trabajo. Prosiguiendo así, el primer tema sobre el que deberíamos incidir sería el de la historia y evolución del ascensor como habitáculo y enlace entre dos espacios. Debido a la temática del trabajo es la base sobre la que cimentaremos el texto.

Como he mencionado anteriormente, hay algunos temas que deberíamos mencionar antes de entrar en cualquier otro detalle. De esta manera, el principal asunto a tratar es la historia del ascensor, muy importante en este trabajo, ya que con ello podemos ver también la evolución de la música de ambiente en un dispositivo con el que surgió y progresó a la par.

Aunque, como explicaré más adelante, el elevador ya existía como concepto desde la civilización griega, no fué hasta el siglo XX en el que se integraron en la sociedad de manera masiva (Bernard, 2014). En su implementación como uno de los pilares de la sociedad moderna, hicieron uso de muzak para ayudar al gran público a habituarse a esta tecnología de manera sistemática, además de para hacer un ejercicio de modernidad, como era considerado en la época (Aláminos-Fernandez, 2014).

La idea principal del ascensor es una máquina capaz de transportar verticalmente personas o mercancías en su interior, conectando dos espacios (Aguilar Zapata & Correa Velásquez, 2014). Este sencillo concepto lleva rondando la mente humana durante mucho tiempo. Ya en

la antigüedad tenemos pruebas de que el emperador romano Tito, en el año 80 d.C., hizo construir un coliseo en el que se incluyó esta tecnología para llevar gladiadores y bestias a la arena, lograda a partir de sistemas de cuerdas y poleas (Bernard, 2014).

Quien ideó y construyó el mismo elevador anteriormente, sobre el 236 a.C., fué según Vitruvio (Dalley & Oleson, 2013), el famoso arquitecto Arquímedes de Siracusa, el cual, si lo recordamos, fue quien ideó de la misma manera otros notables inventos como el tornillo de agua o propuso uno de los principios matemático-físicos más importantes de todos los tiempos. Después de eso, la historia tardaría mucho tiempo en ver otro ascensor como tal. En la edad media encontramos, por ejemplo, un libro escrito el 1405 por un ingeniero militar alemán llamado Conradus Kyeser, donde aparece un pictograma de un nuevo sistema usado en un ascensor: el de estrujamiento, que como bien indica su propio nombre extraía su energía de la fuerza de tracción que se concentraba en cuerdas o telas enrolladas a una alta presión (Kyeser, 1405).

En la edad moderna, en el siglo VII, se conservan algunos prototipos de elevador que se usaron en edificios de personajes pertenecientes a los círculos adinerados de la Francia e Inglaterra coetáneos, que seguían usando el viejo mecanismo de la grúa que ya usó Arquímedes en el 236 a.C., si lo recordamos (Dalley & Oleson, 2013). Aun así, vemos que el elevador no estaba bajo ningún concepto incluido en la cotidianidad de la sociedad occidental, sino que muy pocas personas gozaban de tal privilegio. También en parte debido a que tampoco era normal que los edificios tuvieran una altura que pudiera presentar un problema de transporte ineludible y además no había ningún sistema de seguridad que lo respaldara en caso de error (Martinez, 2005).

La verdadera popularización del ascensor llegó precisamente cuando, unos siglos más tarde, el estadounidense Elisha Graves Otis diseñó un prototipo inspirado en los montacargas creados por Waterman unos años antes, en 1851 (Aguilar & Correa, 2014).

Estos aparejos, contaban con un sistema dentado que en caso de daño crítico en el cable sustentador de la cabina, era capaz de funcionar como método de amortiguación de la caída para una mayor seguridad de sus ocupantes (Aguilar Zapata & Correa Velásquez, 2014).

Justo después de este acontecimiento, Otis crearía su propia empresa para la creación de ascensores aún presente en nuestros días, Otis Elevator Company, que también sería quien propondría sus principales saltos evolutivos como podrían serlo el elevador hidráulico, que funcionaba con vapor, o los mecanismos eléctricos sin engranajes de 1904, que reinaron en su día y que permitirían llevar a cabo la revolución de los rascacielos (Miravete, 2012).

Actualmente, el mecanismo usado en estas máquinas son sofisticaciones de los sistemas anteriormente mencionados: el hidráulico y el eléctrico. El primero, más lento y con menor alcance en altura, es usado en edificios de baja altitud por su menor consumo, mientras que el segundo, más veloz y soportando más altitud suele usarse en edificios de más envergadura, así como en rascacielos (Ledo, 1980).

Como hemos visto durante la explicación de los párrafos anteriores, referente a la historia de dichos aparejos, los ascensores no se popularizaron hasta mediados del siglo XX. Fue entonces cuando los avances en seguridad y la construcción de edificios cada vez más altos gracias a los nuevos materiales de construcción como el cristal o el acero, hicieron necesaria su puesta en escena (Bernard 2014). De esta manera, sucedieron las primeras tomas de contacto entre la población de clase media, mayoritariamente sin haber tenido nunca acceso a nada parecido a uno de estos nuevos dispositivos; los elevadores.

En cuanto alguien se veía obligado a realizar un trayecto en ascensor, emitía una serie de prejuicios sumamente negativos que giraban en torno a lo plausible que podría parecer el recorrido y lo fácil

que parecía ser que esta máquina acabase con su vida. Sus primeros impulsos pasaban por razonar cómo realizaba su tarea: si era una habitación pendiendo de un hilo, inspiraba nula confianza en el pasajero (Bernard, 2014). Por estas razones aconteció que las empresas empezaron a buscar formas de lidiar con este miedo generalizado que envolvía su uso. Entre ellas, el propio Otis cuando presentó su invención en la exposición universal de Nueva York de 1853 (Miravete, 2012).

Éste, optó por una presentación un tanto teatral e incluso podría decirse que hasta circense del proyecto, ya que quiso adoptar unas medidas un tanto ortodoxas para ahuyentar cualquier desconfianza que pudiera tener el usuario. Lo que hacía, era subir él mismo en un ascensor con su sistema de seguridad y, delante del público expectante, pedir que se cortara el cable. Entonces, se precipitaba al vacío con la seguridad, para el asombro de la audiencia, de llegar al suelo sano y salvo saludando con el lema de: “Señores, seguridad absoluta”, todo gracias a dicho sistema de rieles dentados que paraban el ascensor en caso de caída (Bernard, 2014).

Esta táctica y muchas otras no fueron suficientes, ya que por muy fuerte que fuera el impacto en las personas que asistieron al evento, la inmensa mayoría de la gente que se subía por primera vez en el siglo XX a un ascensor, no tuvo la posibilidad de asistir a dicha presentación. Finalmente se propuso la música para calmar los temores del viajero (Lanza & Del Vasto, 2004).

En esta época de expansión urbanística, ocurrió también una rápida evolución de los rascacielos, que requerían forzosamente de los aparatos para proveer de transporte sus decenas o cientos de pisos y que el usuario no tuviera que subir miles de peldaños. Estos extraños habitáculos y con ellos los “no lugares” (Alaminos-Fernández, 2015), pasaron a ser parte de la vida cotidiana de muchos ciudadanos, que no estaban nada familiarizados con ellos aún y que vivieron dicha transformación.

Con estas necesidades concretas que eran quitar el temor que pudieran sufrir los usuarios al subir al ascensor, así como proponer un elemento amenizador de las esperas que se debían afrontar, solo faltaba cómo llevarlas a cabo. Gracias, entonces, a la revolución tecnológica que ocurría en los albores del siglo XX fue posible dotar de algunos de estos inventos al elevador.

Como dice Antonio Aláminos-Fernández (2015), que ha publicado numerosos escritos estrechamente relacionados con este tema, en su artículo:

Las transformaciones tecnológicas, como el telarmonio o el telarmín, permitieron reproducciones musicales independizadas y autónomas de la ejecución humana en directo. La posibilidad de difusión masiva que incorporaba el teléfono o la radio, dio el impulso definitivo a la popularización de la música descontextualizada de la fuente (Muzak), que ayudaba a construir ambientes. (p.2)

Una vez ya posible la inclusión de música en este tipo de lugares desarraigados de cualquier contexto preexistente, se necesitarían las composiciones en sí que humanizarían dichos espacios. De esta manera, la música elegida debía ser sosegada, calmada y apacible para causar ese mismo impacto en el estado anímico del individuo que la estuviera escuchando.

Propusieronse al principio muchas canciones de la época pertenecientes al jazz y otros estilos adyacentes que con sus relaciones armónico-tonales y su ritmo y carácter despreocupado de algunos temas, parecían ser la banda sonora óptima para el viaje (Aláminos-Fernandez, 2018). Con el tiempo, fueron especializándose los medios y, junto con la popularización de otros “no lugares” como lo podrían ser los aeropuertos o las salas de espera, surgieron géneros de música pertenecientes y

relacionados con la muzak, compuestas específicamente para servir a este cometido (Aláminos-Fernández, 2016).

Como influencias de compositores clásicos, podríamos encontrar a Erik Satie con su “música de mobiliario”, quien se consideraba a sí mismo como un compositor de una música precursora de lo que sería la música de fondo, así como podríamos hallar de la misma manera a autores precursores minimalistas (Sanmartin y Makomasa, 2010, 2019).

Así, la mayor revolución de la muzak la encontramos en 1978 con un autor inglés, rompedor del medio llamado Brian Eno. Éste, después de ser atropellado por un taxi, tuvo que guardar cama por un periodo largo de tiempo en el que solo disponía de un disco de piezas para arpa. Sufriendo esa experiencia se dio cuenta de lo importante que era disponer de una música que se adecuara a las situaciones y de lo poco atendida que estaba esa faceta, por lo que decidió componerla él mismo (Eno, 2020). El resultado fue su primer álbum de la serie “Ambient”, donde exploraría las nuevas posibilidades del lenguaje, incluyendo en su estilo características que observamos hoy en día en muchas composiciones del mismo estilo tales como la simplificación de la melodía a su mínima expresión o careciendo de ella directamente, un ritmo poco marcado o repetitivo y armonías ambiguas, sin estridencias (Eno, 2020).

Finalizando este apartado, podemos concluir antes de continuar con la investigación, que gracias a la influencia de esta música durante décadas y de otros factores que también fueron decisivos pero que poco convienen en este texto, la sociedad ha ido aceptando y normalizando paulatinamente el uso de ascensores en el día a día de nuestra modernidad.

3.2 LA MUZAK Y SUS TEJEMANEJES

Anteriormente se ha ofrecido una definición temporal de la expresión "Muzak". Aún así, lo que ha servido para salir del paso hasta este

momento ya no resulta suficiente. Por eso procederemos a profundizar en detalle sobre el vocablo, en pro de cimentar una base para la investigación que llevaremos a cabo.

Éste término tiene su origen en la empresa del mismo nombre, de manera que, aunque hoy en día se use como un sinónimo de música preprogramada o música de fondo, toma prestado su nombre de "Muzak Corporation" que no es precisamente un término genérico (MacLeod, 1979).

Aunque el término tenga esos orígenes eso no implica que carezca de relación alguna, y es que, ésta empresa se dedica precisamente a producir este tipo de producto.

Un ávido lector se preguntará cuál es el motivo que me empuja a usar la palabra producto en contraposición a música, una que a priori parecería mejor ajustada al contexto. Eso tiene un propósito, y es debido a la trayectoria que ha seguido y los objetivos que ha perseguido la corporación a lo largo de esa historia. Esto es importante para el tema que tratamos, ya que Muzak ha sido y continúa siendo una firma puntera de su sector (aunque ahora forme parte de otra empresa diferente y haya perdido su característico nombre), el de la "música para no ser escuchada" (MacLeod, 1979).

El producto que ofrece "Muzak Corporation" es un medio para aumentar la producción de determinada empresa en sus entornos de trabajo eliminando de manera notable los efectos de la monotonía que sufre el trabajador (MacLeod, 1979). Para conseguirlo, "Muzak Corporation" ideó todo un sistema para, mediante arreglos musicales con unas ciertas características y en ciertas condiciones, influenciar al trabajador de forma positiva de cara a su rendimiento (MacLeod, 1979).

En el artículo "Facing the muzak" de Bruce MacLeod (1979) se explica con total claridad los engranajes de "Muzak Corporation". Así, explica :

The music prepared by Muzak is designed primarily for use in working environments. They have two separate programs, one for business offices and one for light industries. All of the music used for these programs is arranged and recorded by Muzak. The programs are transmitted to their customers most often by FM multiplex, using the frequencies of regular commercial radio stations. For example, in Hartford, CT, Muzak is transmitted over the airwaves of WHCN radio. Each establishment using Muzak in that area has a receiver which filters out the commercial radio program and receives only the Muzak program. In large metropolitan areas, where radio transmission is not always feasible, the music is transmitted through telephone lines leased from local telephone companies.

A different continuous 24-hour program is transmitted daily to all subscribers in a given area. The same music is not, however, heard by both offices and industries. The Muzak people divide every hour into fifteen-minute segments in planning their programs. The first and third quarter-hours carry the office program; the second and fourth carry the industrial program. The basic difference between the two programs is that the industrial segment tends to be both louder and more rhythmic, simply because of the higher noise level found in industrial settings. A timer is attached to the Muzak receiver which deletes the industrial music in the office situation and vice versa. Thus, both the offices and industries receive a continuous sequence of: music—15 minutes; silence-15 minutes; music—15 minutes; silence—15 minutes.

The silence is necessary, according to research done by industrial psychologists some of them from "pre-Muzak" times, since continuous music will very quickly lose its beneficial effect on workers, becoming no more useful than silence.³ When the music is "rationed out", it is effective in combatting fatigue and boredom among workers—the primary purpose for Muzak.

The one aspect of programmed music by Muzak which, according to the company's promotional literature, separates their system from any comparable ones is their concept called Stimulus Progression. Through their researches, they discovered that music which is played in a planned sequence beginning with songs of a less stimulating nature and progressing to more stimulating songs had much greater effect on worker efficiency than did a randomly-programmed sequence. Within each fifteen-minute segment, then, the songs will become increasingly more "stimulating", creating a sense of forward movement and thereby giving the worker a psychological "lift." The fifteen-minute programs will also become more stimulating as a whole at those periods of the day when workers are most likely to become fatigued—mid-morning and mid-afternoon. (p.19-20)

Aquí, el autor describe de forma escueta cuál es el funcionamiento básico de la firma en su empresa. En su empeño por mejorar el rendimiento en entornos de producción empresariales, lo primero que hace "Muzak Corporation" es dividir a su clientela. Es decir, otras empresas cuyo objetivo es aumentar su eficiencia para generar más dinero. Las dividía entre oficinas e industrias ligeras, como podrían ser tiendas de ropa, por ejemplo. De esta manera, al requerir diferentes productos por sus diferencias en cuanto a cómo generan ambos sus ganancias, pueden ofrecer a cada uno un producto más especializado dentro de la música programada.

Para poner la música a su disposición, hacen uso de ondas de radio FM o líneas por cable en las grandes ciudades donde ese método no es factible, en las que se transmite durante las 24 horas del día un hilo musical que captan ambos tipos de establecimiento por igual.

La diferencia está en cuales son los tiempos en los que cada modelo de negocio reproduce su producto. De la manera en que distribuye "Muzak Corporation" su música en el tiempo durante la retransmisión, es en franjas de 15 minutos; de manera que las oficinas dispondrán de 15 minutos de su hilo musical y otros 15 de silencio en el tiempo que las industrias ligeras tienen sus 15 minutos de silencio para después recibir sus otros 15 minutos de hilo musical en ese mismo tiempo (MacLeod, 1979).

Esto es debido a un estudio (Wyatt & Langdon, 1937), que recogía resultados acerca de la muzak en entornos de trabajo y los relacionaba con la pérdida de su efecto si se usaba de forma ininterrumpida, de forma que la manera óptima para lograr su máxima eficacia era alternarla con el uso de franjas silenciosas.

Llegados a este punto, como explica MacLeod (1979) en el artículo anterior, hay muchas empresas que desarrollan esas actividades con los mismos objetivos. Lo que hace entonces la firma que nos concierne para desmarcarse del resto de empresas, tiene que ver con la elección dentro de la biblioteca de arreglos que poseen y la producción detrás de los mismos. Estos, siguen un intrincado y complejo sistema de desarrollo propio. En palabras del propio MacLeod (1979) en el mismo artículo:

The question immediately arises: how does one determine precisely how stimulating a given song is, in order for this sequence to be established? Muzak's answer is, first of all, that it is not the particular song which has some inherent ability to stimulate; it is, rather, the arrangement of a given song. The arrangements are judged

according to four musical factors: tempo, rhythm, instrumentation and orchestra size. After weighing all of these factors, Muzak arrives at a number, called the Stimulus Quotient, for each arrangement. There is, to be sure, some arbitrary decision-making involved, but the principles of this evaluation are fairly clear. A slow waltz will obviously have a lower number in the 0 to 7 ranking for tempo and rhythm than will an upbeat Latin number. An arrangement using six strings alone will necessarily be lower on the stimulus scale than would an arrangement using five brass and five percussion.

A full orchestra of 32 pieces—the largest number used by Muzak—will obviously receive a higher Stimulus Quotient than will a ten or twelve piece orchestra using generally the same instruments, assuming that tempo and rhythm are the same in each case. The final Stimulus Quotient for the arrangement takes into account the stimulus values for all four categories, using parameters established by the Muzak company.

Once the arrangement is assigned a Stimulus Quotient number, the selection is transferred to a single cartridge and filed. In selecting numbers for a fifteen-minute sequence, then, a computer selects a suitable group from the Muzak library of over 200,000 arrangements, using the Stimulus Quotient of each piece to assure an ascending sequence of songs. Using this library as well as over 600 new arrangements each year, Muzak can assure its customers that no one fifteen-minute sequence will ever be repeated. The same song may appear in a number of different sequences, and it may also be represented by more than a single arrangement, each one having a different Stimulus Quotient. (p.20)

Aquí es donde verdaderamente "Muzak Corporation" se diferencia de su competencia en el sector mediante un sistema intrincado de

calificación, según una variable que llaman Cociente de Estimulación o SQ por sus siglas en inglés. Para obtener esta puntuación en sus más de 200.000 arreglos de los que componen su biblioteca, no lo hacen en base a si el contenido de la canción es más o menos estimulante pero en relación a la composición del arreglo, es decir, tempo, ritmo, instrumentación y el tamaño de la orquesta. Como dice también MacLeod (1979) más tarde en el mismo artículo, esos 15 minutos no solo se piensan en relación a sí mismos, sino más en relación a la "curva de fatiga" de, por ejemplo, los trabajadores de una oficina.

Una vez asignada la puntuación de cada pieza, se selecciona en un orden específico dentro de una de las secuencias de 15 minutos, de manera que el resultado restante sea una progresión ascendente al final de la secuencia pero excitando a la par de lo que requiere esa famosa "curva de fatiga" (MacLeod, 1979).

Además la empresa, llevándolo aún más allá, piensa también de modo creciente la estimulación diariamente, de manera que también sea progresiva dentro de las 24 horas de transmisión en las franjas de 15 minutos. Para más inri, consigue incluso, con los 600 arreglos nuevos año tras año, poder asegurar que ninguna sucesión de 15 minutos se repita en la misma empresa (MacLeod, 1979).

El resultado son 12 horas de retransmisión de arreglos musicales producidos especialmente para no ser escuchados y repartidos a lo largo de las 24 horas en franjas de 15 minutos, de modo que sigan una racha de estimulación ascendente y constante, tanto en durante las 24 horas del día, como en las franjas de 15 minutos. Igualmente, se relacionan de forma óptima para ofrecer el grado de excitación según la fatiga del oyente al que está dirigido (MacLeod, 1979).

Alguien, en esta coyuntura podría pensar que, al producir una música que sirve como herramienta y se propone para no ser escuchada ni disfrutada será, entonces, una música con un esfuerzo de producción y

una inversión mucho más bajas que alguna canción compuesta para sí ser escuchada y en la que se pretenda el gozo y regocijo del oyente. Al contrario de estas expectativas se encuentra la realidad, y es que, por mucho que esta música no esté pensada para ser música sino para ser un producto como puente para conseguir un objetivo económico, está perfectamente planteado, sumamente cavilado, y razonado por los mejores compositores del ámbito televisivo y cinematográfico, sin ningún tipo de reparo en gastos en producción y interpretada por los mejores músicos de Nueva York (MacLeod, 1979).

Esta introducción sobre la empresa "Muzak Corporation" y sus tejemanejes internos en la creación de su producto, nos sirve para entender mejor la muzak, como término esta vez, ya que los objetivos que tenía la obra de la corporación son la esencia de lo que hoy en día consideramos la muzak. Esa es, música programada que se reproduce en segundo plano con el objetivo de no ser escuchada, pero que pretende tener un efecto en el oyente que la percibe. Como ejemplo de lo que consideramos muzak, podemos poner la música en los ascensores, en las salas de espera, en un parking, etc.

Una vez entendidas las implicaciones del trabajo de la empresa "Muzak Corporation", es hora de entrar en la vertiente más sociológica del tema que nos incumbe.

3.3 MÚSICA DE AMBIENTE, DESARROLLADA

De esta forma, destaca de manera notable el autor Antonio Aláminos-Fernandez, que ha publicado varios trabajos sobremanera interesantes en lo que a la sociología de la música se refiere, así como también referidos a la música de fondo en los ascensores. Es por ello que vamos a proceder sin demora a una revisión de los puntos de mayor atractivo.

Para dar el pistoletazo de salida a la exploración de su investigación, será óptimo empezar por su artículo “*La música ambiental y los no lugares*”, el cual publicó en el año 2014 en la revista “*Espacios Sonoros y Audiovisuales*” (Aláminos-Fernandez, 2014). El motivo de que empecemos por dicho artículo es que sirve como base sobre el que más tarde construirá otros artículos que también repasaremos.

Así, Aláminos Fernandez inicia el ensayo explicando y poniendo los límites de lo que llamamos no-lugar. Para ello, primero es necesario investigar sobre los conceptos de “Espacio” y “Lugar”. De esa manera, percibimos una diferencia en la especificidad entre ambos que, a pesar de que pueda parecer un matiz nimio y sin importancia, puede dar a concepciones muy diferentes en cuanto se empieza a profundizar en esta música (Aláminos Fernandez, 2014).

En ese mismo sentido, se argumentó (A.A.V.V., 2000) que “Los conceptos de espacio y de lugar, por lo tanto, se pueden diferenciar claramente. El primero tiene una condición ideal teórica, genérica e indefinida, y el segundo posee un carácter concreto, empírico, existencial, articulado, definido hasta los detalles” (p.101). De esta manera, lo que está haciendo es abriendo una brecha donde más tarde cabrá la noción del “no-lugar”.

Entonces, para Augé (1992) un lugar en definitiva es “un espacio donde se puede leer la identidad, relación y la historia, el concepto de no-lugar es un espacio donde esto no es posible” (p.9-10). Seguidamente, ofrece Augé (1992) una serie de espacios que proliferaban crecientemente en su época, dividiéndolos en tres categorías: Espacios de circulación (Ascensores, aeropuertos, parking...), espacios de consumo (supermercados , cadenas de hoteles...), y espacios de comunicación (Redes sociales y demás elementos de la comunicación encerrados detrás de una pantalla, siendo la mayoría de veces “lugares” figurados e inmateriales). Estos últimos hallándose los que más han crecido en los últimos tiempos. Aún así, como bien recuerda

Aláminos-Fernandez seguidamente, el término ya era acuñado por otros autores, aunque ninguno lo elaborará tanto como Augé (2007), ya que forma parte de su estudio sobre la que llama “sobremodernidad”. De esta manera, aunque su teoría recibió numerosas críticas, él supo incorporarlas, ampliándola como hizo cuando matizó que, además del espacio físico en el que se podía encontrar un no-lugar, también podía situarse en un espacio en el tiempo (Aláminos-Fernandez, 2015).

Es decir; como el propio Augé (2007) explicaba, “Un estadio, un monumento histórico, un parque, ciertos barrios de París no tienen ni el mismo cariz, ni el mismo significado de día o de noche, en las horas de apertura y cuando están casi desiertos (momento)” (p.12)

Por ello, podemos observar que según la experiencia que vivan diferentes personas en un lugar, pueden diferir igualmente las concepciones de un mismo espacio en distintos individuos (Camp, 2017). Como bien argumenta Aláminos Fernandez (2016), “Puede ser interesante diferenciar, desde el punto de vista EMIC, entre “no-lugar” vivido y “no-lugar” ocupado, correspondiendo el “no-lugar” ocupado con la idea básica de Augé sobre espacios de espera” (p.11), aplicando además una diferenciación entre no-lugares en los que no se lleva a cabo la acción de esperar y en los que sí se lleva a cabo (Contreras 2016).

Dado que, en pocas palabras, los no-lugares son espacios que encontramos en nuestra sociedad constantemente pero con la característica de estar deshumanizados, el objetivo de esta música de ambiente es intentar llenar esa carencia y dar un poco de sentido (aunque sea éste artificial) a estos espacios urbanos.

Una vez dotamos de música un espacio, aparecerá el concepto de burbujas, refiriéndose al ambiente. Éstas burbujas ambientales que menciona también Aláminos-Fernandez, pueden ser de dos tipos: burbujas colectivas y burbujas individuales.

Como menciona Alaminos Fernandez (2016) en este mismo artículo:

Para Augé, de una forma en cierto modo elemental respecto a las dimensiones de lo virtual, propone los “no-lugares” virtuales como “Los espacios de la comunicación: pantallas, cables, ondas con apariencia a veces inmatrimales”. Estos “no-lugares” desconectan del entorno físico próximo, y permite en nuestra opinión la creación de microclimas musicales: “no-lugares personales” dentro de los “no-lugares colectivos”. La música ambiental que suena de forma audible para todos es lo que aquí denominaremos “burbujas colectivas”, en los que puede sonar una música ambiental diseñada en diferentes formas según el propósito (restaurante de fast food, sala de espera, centro comercial, etc.). En las ocasiones en las que el individuo escucha su propia música por sus auriculares estaría utilizando las oportunidades que ofrecen los “no-lugares” virtuales para crear “burbujas individuales”. (p.12)

Dicho de otra manera, las burbujas colectivas son las que se forman al imbuir a las personas que ocupan una misma esfera ambiental con una misma música, para que tengan así una experiencia similar dentro de un no-lugar. En ese sentido, como podemos deducir leyendo el último fragmento arriba, los no-lugares virtuales propician la creación de burbujas individuales. Éstas, son aquellas que un individuo experimenta por su cuenta, sin la compañía de gente extraña para sí.

De tal forma, si dicho individuo se ofrece su propia música en un no-lugar virtual en el que se encuentra, como podría ser la selección de un artículo para su posterior lectura o la visualización de alguna red social, se daría el caso de crear una esfera ambiental individual en un no-lugar virtual con una burbuja y una experiencia individual, que podría estar dentro de otra colectiva, y a su vez dentro de una esfera ambiental

colectiva, como podría ser una sala de espera del médico en la que se encuentra más gente también a la espera de su cita.

Al mismo tiempo que evolucionaba el no-lugar desde su proliferación en el siglo XX, conquistando cada vez más ámbitos de nuestras vidas, también lo hizo la tecnología. Por ello, se puede advertir un paralelismo entre las dos, que da como resultado una simbiosis al respecto (Aláminos-Fernandez, 2016). En efecto, el hecho que nos permite poblar de música descontextualizada del campo de la interpretación y desvinculada de lo humano como es la muzak en un no-lugar, es el desarrollo tecnológico.

Desde un primer momento, lo intentó Thaddeus Cahill, patentando el Telarmonio en 1897 y construyéndolo hasta 1907. Este instrumento, podía transmitir su música por cable, como hizo en los albores del siglo XX a diversos hoteles, teatros y restaurantes de Nueva York mediante el pago de una suscripción (Aláminos-Fernandez, 2016). Asimismo, debido a la innovación que significaba en la época la creación de semejante instrumento, era considerado el Telarmonio como un flagrante alarde de modernidad y novedad en dondequiera que se instalara. Más tarde, no obstante, ese negocio quebró debido a la popularización de la radiodifusión y todo lo que ello conllevó de aquel momento en adelante (Aláminos-Fernandez, 2016).

Entonces, la radio representaba la forma en la que las masas recibían su dosis de entretenimiento y, en consecuencia, consumían música. Por consiguiente, a no ser que las personas se convirtieran en prosumidoras en un no-lugar cantando o tocando ellos mismos su propia música, era extremadamente difícil para el individuo zafarse de pertenecer a una burbuja o a una esfera ambiental colectivas, como sería sencillo hacer en nuestros tiempos (Aláminos-Fernandez, 2016). Eso cambia posteriormente: en primer lugar, irrumpió el Walkman, que tuvo un gran impacto de cara a la música de ambiente, ya que en este momento se abre la puerta a la creación de burbujas individuales dentro de otras

colectivas, así como se ha explicado unos párrafos más arriba. En ese momento se democratizaba una forma, no solo de rehuir y escabullirse de formar parte de esas burbujas, sino de crear la tuya propia, única, personalizada y acorde con tu estado de ánimo y tus gustos en ese momento.

Más tarde, esta situación llegaría a su apogeo hoy en día, momento en el que, haciendo uso de la música en streaming, la mayoría de la sociedad moderna occidental tiene acceso a internet y cuenta además con un dispositivo móvil inteligente y auriculares con el que llevar esto a cabo de forma instantánea y personalizable, ya en cualquier momento. Todo esto sumado incluso a sistemas pensados especialmente para el aislamiento en esos no-lugares como podrían ser las técnicas de cancelación de ruido activas o pasivas (Aláminos-Fernandez, 2014). De esa forma, en palabras del propio Aláminos Fernandez (2016):

La música ambiental se atomiza, y los ambientes musicales se convierten en objeto del prosumidor. Ya no se es el consumidor de música ambiental, sin control sobre el entorno musical. Ahora, en esta etapa, los individuos tienen la capacidad de construir su ambiente musical, personalizado y acorde con su estado de ánimo en ese momento. (p.14)

3.4 EL ASCENSOR Y SU MÚSICA EN EL MEDIO AUDIOVISUAL

En este momento, hemos explorado algunos temas de acuerdo a lo que se había incluido anteriormente en el apartado de la metodología. Aun así, nada hemos relacionado con uno de los elementos fundamentales del trabajo, es decir, los ascensores. Más allá de que el elevador sea uno de los famosos no-lugares, nada nos lleva a relacionar toda la información que llevamos elaborando durante todo el ensayo con ellos. Por ello, corresponderemos seguidamente a todas esas

expectativas, hasta ahora frustradas, que han sido vertidas desde que se dio comienzo al trabajo, es decir: vamos a hablar sobre ascensores.

De todas maneras, antes de zambullirnos de lleno en este mundo ahora sí, ejemplificando todo lo que hemos hablado hasta el momento, creo que sería óptimo aclarar de la forma en la que abordaremos este apartado. Para afrontar de la mejor forma esta sección, podría ser relacionado con uno de los cabos aún sueltos de nuestra metodología. Así, ¿Qué mejor modo de emprender el tema que usando una lente muy presente aún en nuestra sociedad, incluso más aún que la propia música de ascensores?. La respuesta es cómo plasman los medios de entretenimiento este tipo de muzak.

El talante con el que los medios audiovisuales como los videojuegos o sobre todo el cine muestran la experiencia vivida del ascensor, es sumamente influyente en la sociedad, que consume dichos contenidos asiduamente (Aláminas-Fernandez, 2016). No solo eso, sino que al contrario; no es solo el cine que influencia el imaginario popular exclusivamente, de hecho, ámbas partes se influyen mutuamente. Es decir, tanto ocurre que el imaginario de la sociedad sea el modelo que guíe el reflejo que muestra el cine, como que el cine actúe sobre la visión que tiene la sociedad sobre ciertos temas o popularice otros puntos de vista que no se habían tenido en cuenta en las grandes masas hasta entonces. Por ello, es lógico pensar que un método más rico para ver en profundidad el ejemplo en el que nos centramos en este trabajo, ergo los ascensores, sería probablemente el que hemos mencionado arriba, ya que tiene en cuenta no una sino dos visiones de una misma situación.

Por parte de la sociedad, se cuenta con una experiencia vivida en la cotidianidad que es experimentada a diario. Un transeúnte es partícipe de un viaje en elevador como parte de su vida en al menos varias ocasiones a lo largo de un mes, por regla general. Aunque, por su parte, realiza el viaje sin ser consciente de todas las vicisitudes que ello implica y que hemos visto en profundidad en estas líneas; su mundología es la que

hace de su periplo algo extremadamente útil. Es decir, al ser el viandante que vive la pericia del ascensor así como está pensada de un principio y además con reiteración a lo largo de su día a día, no hay mejor y más pura muestra que ésta para basar una visión así como está pensada, desde la construcción de estos no-lugares.

Por otra parte, la percepción que ofrecen los medios audiovisuales no carece de la misma importancia que la de la sociedad. Esto es debido a que, si bien tal y como está concebido un viaje en ascensor desde su engendramiento la visión de un viandante es la más válida, ésta no ha pasado ningún filtro. Ahí es donde brilla la visión de “lentes” como el cine, donde no se ofrece una experiencia “pura”, sino una experiencia con un objetivo. Así, cuando una película, un videojuego o una serie muestra una escena que tiene lugar dentro de un ascensor, no carece la acción de un sentido pensado anteriormente; tiene un propósito.

Entonces, muchas veces se usa el ascensor para caricaturizar una situación de forma que, una situación que vive un viandante de forma totalmente normal y sin resalto alguno, sería vista en una escena de, por ejemplo, una serie como el epicentro sobre el que rotaría toda la acción que ocurre en ese momento. En ese tiempo se acentuarían y se enfatizarían por todos los medios los sentimientos que el director tenía la intención de transmitir con mencionada escena. Tanto es así, que se dan ocasiones en las que al entrar en dicho no-lugar ocurre una separación de la acción que ocurre hasta ese momento y la que tiene lugar durante el viaje, como ocurre en “Total Recall”, de 2005.

Por otra parte, en otros casos ocurre exactamente lo contrario. En algunas escenas sucede que la acción no se corta entre los dos espacios y se emplea, como hemos explicado en el penúltimo párrafo, para insistir y marcar de la máxima forma posible las emociones que el director en cuestión quiera transmitir en ese momento. Verbigracia, en una película del género thriller podría darse una situación muy recurrida en la que el

protagonista, sumido en una tensa persecución en la que quiere zafarse del antagonista avista un ascensor y entra para intentar escapar.

Tal ocurre en “Blue Brothers”, de 1980, la manera de intensificar la tensión del momento es usar la lentitud con la que un transeúnte sabe con la que se cierran las puertas de un ascensor. De esa forma, la cámara muestra cómo la gente que los persigue se va acercando más y más mientras lentamente se sella la entrada hasta que en el último segundo consigue hacerlo a tiempo. Como acabamos de ver, dependiendo del género al que pertenezca, se van a mostrar propósitos diversos para enfatizar con el uso del habitáculo del no-lugar. Ésta generalmente funcionará como un acentuador de lo que sea que pueda estar sucediendo.

Siguiendo con el ejemplo anterior, otra situación antónima que se podría dar sería sucediendo una separación clara entre lo que sucede dentro y fuera del ascensor. De esta manera, podría suceder, así como en el ejemplo anterior donde hay alguien persiguiendo al protagonista, que en el momento en el que el héroe entra dentro del habitáculo se rompa por completo la acción y tengan lugar unos momentos de vacío en el que no sucede nada. Lo más usual sería que esta situación se utilizara para remarcar la tensión de la persecución en el momento que termina el trayecto del ascensor y retoman otra vez la frenética carrera así como si nada hubiese sucedido. Dicho de otra manera, este tipo de escena serviría a los mismos fines, pero de la manera opuesta. Además, podría también utilizarse para dar tintes de humor al mismo tiempo ya que ofrece el gran contraste entre la tensión y el movimiento de la escena de acción en contraposición con la experiencia de cotidianidad por excelencia y lo estático como es subir tranquilamente en ascensor dentro de un edificio así como se haría en el día a día.

Otro gran grupo de escenas que usan de forma vehicular a los ascensores lo hace en clave humorística. Así como señalamos en los párrafos anteriores, según el uso que se haga de estas cabinas, se puede

acentuar el efecto de los sentimientos vividos durante dicha escena. Tal es así, que uno de los principales fines si no el principal de las intenciones con las que se lleva a cabo la secuencia de un elevador es el quid humorístico.

Es típico ver en el cine ejemplos de tales escenas. Una de ellas para ejemplificar las líneas anteriores podría ser “Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT)”, de 2016. Dicho largometraje ha sido el que he escogido debido a su gran interés por la peculiaridad de los hechos que ocurren, y es que aquí no solo hacen un uso humorístico de la escena del ascensor sino que también se puede observar los elementos que hemos mencionado anteriormente. Suceden tanto la aceleración del ritmo del transcurso de la historia, como una brecha que rompe con la acción ofreciendo unos instantes de relajación para después intensificar el sentimiento de urgencia que se había dejado atrás al entrar en el habitáculo.

Lo que sucede en el fragmento que he incluido dentro del código QR que se encuentra a la derecha es: las Tortugas Ninja quieren detener los planes del antagonista, con los que se supone pretende poner en peligro a la ciudad. Para ello se encuentran en el edificio donde lo está llevando a cabo.

La primera escena de interés sucede cuando las tortugas, que trabajaban de incógnito, llaman la atención sin querer de todas las fuerzas armadas del enemigo. Ahí es cuando se da la situación que he citado unos párrafos más atrás, es decir, cierran las puertas del ascensor, que reacciona lentamente y sin prisa, mientras cada vez se acercan más y más las tropas antagonistas.



*Escena de ascensores de
"Teen Mutant Ninja Turtles"*

La segunda parte que debería ser mencionada, es otra a la que ya he hecho referencia unas páginas más arriba. Se trata de la ruptura en el

transcurso de la acción desde que se entra en la cabina y que ofrece una contraposición entre dos ritmos contrastantes en un breve periodo de tiempo. De esta manera, se da el caso de que al cabo de que consigan cerrar la puerta del ascensor, la cadencia con la que se desenvuelve la actividad se vuelve en un abrir y cerrar de ojos lenta y pausada, estática. Esto termina al finalizar el trayecto del ascensor, donde retoman el paso anterior, la rapidez y lo frenético precedente.

La tercera sección, sucede justo durante el tiempo que abarca la anterior y es quizás la más interesante y original de todas. Las Tortugas Ninja, al entrar y notar que el ascensor carece de música alguna, deciden convertirse en prosumidores, es decir, empiezan a crear ellos mismos la música en forma de *beat box* para su propio consumo dentro del ascensor y durante el trayecto en el que suben todos los pisos hasta la azotea, donde se encuentran con el villano.

Esto es sumamente cautivador ya que rompe por completo con los esquemas de la “típica” escena de ascensor. De hecho, las propias Tortugas Ninja parecen notar la necesidad de la música dentro del ascensor como sería usual en otras películas para remarcar esa ruptura del ritmo de la que hablábamos previamente. Tanto es así que, empiezan a crear su propia música para compensar la decepción de esa suposición. De esta forma, provocan en el espectador una reacción de sorpresa al quebrar las expectativas de lo que se supone todas las opciones que podrían suceder en esa situación. Consigue así, mediante la música diegética, esa que forma parte del universo en el que se encuentra la historia, romper la cuarta pared y sorprender al público.

Asimismo, también podemos encontrar otros ejemplos del uso de ascensores en otros campos de la expresión artística audiovisual, como podrían ser los videojuegos. La diferencia que aquí encontramos sería, además de la interseccionalidad con otras artes que también está presente en el cine, el hecho de que, por su naturaleza intrínseca, la interacción necesaria ofrece un mundo de posibilidades. De esta manera,

al ser uno mismo el protagonista y encarnar y decidir por él, en cierta manera o también por otra parte, se tienen más recursos para que las experiencias vividas en un videojuego puedan notarse más sentidas que en un largometraje (Summers & Hannigan, 2016). Además, otro punto de inflexión es la toma de decisiones por parte del jugador. Este es uno de los recursos del que hacen uso los videojuegos que pueden desembocar en unos resultados potencialmente interesantes.

Como un ejemplo de este campo sumamente atrayente podemos nombrar el reciente “The Stanley Parable Ultra Deluxe”, una secuela de otro juego lanzado en 2013, “The Stanley Parable”.

Dicho videojuego cuenta la historia de Stanley, un trabajador de oficina que un día se da cuenta que ésta se ha quedado vacía y entonces se dispone a averiguar el porqué del extraño suceso.

La premisa en la que la historia se basa no tiene mucha originalidad ni es rompedora. Lo que lo hace destacar es la forma en la que desarrolla la trama. El principal elemento con el que juega es el narrador. Todo lo que Stanley va haciendo es narrado por una voz en off dondequiera que vaya. De hecho, pronto se averigua que en realidad, es el narrador quien da órdenes al protagonista para poder llevar a cabo una historia que ha escrito él mismo. De tal forma, la mecánica principal en la que se basa el juego es la capacidad que tiene el jugador para decidir por sí mismo, obedeciendo o desobedeciendo las órdenes de la voz que escucha Stanley. Esto desemboca en una historia surrealista en la que tus decisiones llevan a Stanley y al narrador por caminos cada vez más alocados que desembocan en variopintos finales, rompiendo las expectativas de cualquiera que se ponga en la piel de Stanley así como la cuarta pared y dando lugar a numerosas reflexiones filosóficas sobre el libre albedrío, la libertad, el poder de decisión, el concepto del poder, la deshumanización de la sociedad capitalista, etc.

Aun así, la sección del juego que nos incumbe en este estudio, es uno de los eventos que encontramos en el juego. Dado que los videojuegos deben ejecutarse según una gran cantidad de variables, son muchas las tácticas de las que se valen los desarrolladores para que éstos se ejecuten con el mayor rendimiento posible. Uno de esos métodos pasa por dividir el espacio en varios segmentos y procesar únicamente la parte en donde se encuentre el jugador. Teniendo esto en cuenta, no es difícil encontrar ascensores en los videojuegos, ya que es una forma más o menos orgánica de conectar dos lugares separados por ese motivo en el mundo en el que se imbuye y que, además, justifica de alguna manera la espera durante la que se carga la próxima zona. Es una estrategia que ha sido ampliamente usada en las últimas décadas por juegos muy populares como podrían ser las sagas “Half-Life”, “Portal” o “Bioshock”.

Sin embargo y aunque en “The Stanley Parable Ultra Deluxe” también se haga uso de dicha argucia, el evento que nos incumbe va por otro camino.

En cierta zona del juego, se da la opción al jugador de salir del camino por el que se proseguirá con la historia y tener la oportunidad de entrar en un ascensor convencional (los ascensores usados para la argucia que he mencionado antes eran prácticamente montacargas). Se puede ver con todo lujo de detalles reproduciendo el video al que lleva el código QR unas líneas más arriba.



*Escena de ascensores de
“The Stanley Parable:
Ultra Deluxe”*

Cuando pulsamos el botón para llamar al ascensor, se abrirán sus puertas y podremos entrar. Inmediatamente después, cerradas de nuevo las compuertas, empezará a reproducirse una música tipo muzak, caricaturesca del estilo a la vez que el habitáculo comenzará a temblar como señal del movimiento vertical. Una vez hemos pasado unos

segundos dentro, el narrador, que había cesado en su discurso, empezará a tararear dicha música. Esta situación se alargará hasta que, en algún momento, el jugador decida volver a apretar el botón para que se abran de nuevo las puertas y poder proseguir con la historia como si nada hubiese sucedido. De hecho, no habrá ninguna repercusión en ningún otro punto del juego dependiendo de si hemos decidido subir o no, o del tiempo que hayamos pasado en el elevador.

Este sería posiblemente el ejemplo más interesante y rompedor que revisaremos en este ensayo, ya que, así como en cualquier otra representación del ascensor en las artes audiovisuales se usaría como medio para transmitir o acentuar algunos sentimientos de los que se tendría la voluntad, “The Stanley Parable Ultra Deluxe” simplemente no tiene más razón que el propio disfrute del viaje en ascensor. Lo que aquí sucede es que si el jugador decide emprender el viaje en ascensor, no tendrá ningún aliciente. Su único incentivo será el disfrute del propio cotidiano periplo, de la música y del sonido del crujir de sus propias expectativas. Es el único ejemplo que he podido hallar de la inclusión de un elevador en algún medio audiovisual popular con el único propósito de su mismo disfrute.

Una vez contamos con la experiencia de estos dos grandes ejemplos, toca profundizar en el papel que tiene la música en dichos ejemplos. Como hemos explicado con anterioridad, los medios audiovisuales podrían a menudo ser un reflejo de la visión que tiene la sociedad sobre los asuntos que tratan o bien ser algo que influye en esa visión de la sociedad. No sería entonces de extrañar que, según el uso que se le dé a la música tipo muzak en las películas o los videojuegos, pudiésemos intuir cuál es la línea de pensamiento de los transeúntes que diariamente consumen la experiencia del ascensor y a su vez, su música.

Por ello, la pregunta que debemos formular ahora es: ¿Qué papel tiene la música en las escenas de ascensor de los medios audiovisuales? De esta manera podremos tener al menos una vaga idea de lo que dice el

imaginario popular al respecto de la muzak. La música en el cine, se usa principalmente para transmitir o acentuar ciertos sentimientos que se quieren mostrar durante una escena. Verbigracia, si se trata de una escena en la que muere uno de los personajes querido por el público, la música que suene durante su muerte será música triste, que refuerce el sentimiento surgido de la pérdida de un ser amado del protagonista por ejemplo, así como del espectador que presencie el acto. Por otra parte, en una persecución de una película de acción, la música no será triste, sino que será rápida y frenética, de manera que enfatice la tensión generada por la acción.

En la situación de una escena de ascensor ocurre lo mismo, es decir, la música enfatiza o da significado a lo que sucede durante el trayecto de ascensor. Partimos de la base de que los ascensores, por el mero hecho de su diseño, son un foco de pequeñas transgresiones para las personas que viajan en ellas (Aláminos Fernández, 2015).

Primero de todo, son un objeto tecnológico que no podemos “controlar” y al que confiamos nuestra vida. Esto es un hecho muy violento que en nuestros días está totalmente normalizado, pero que aprovechan los creadores artísticos para, con ciertas situaciones, ofrecer una sensación de descontrol/indefensión. También está presente el hecho de que quien se encuentra dentro de un ascensor, se encuentra dentro de una pequeña jaula en potencia, es decir, no hay escapatoria posible para un transeúnte cualquiera. Presenta así, una coyuntura igual de exprimible que la anterior. Por último, cuando se encuentran varias personas dentro del mismo elevador, que generalmente no cuenta con mucho espacio, se da una ruptura de los espacios vitales. Como nos cuenta Aláminos Fernández, (2016):

Si consideramos las conclusiones de los estudios sobre proxémica, (Hall) un ascensor es un espacio tremendamente violento para la intimidad de las personas que lo ocupan. Especialmente cuando este se llena de

personas. Queda bastante evidente que bajo esa capa de indiferencia y tolerancia que se puede apreciar en las escenas de ascensor late una profunda violencia producto de sentir agredidos los espacios que se pueden considerar íntimos. De hecho el uso de música ambiental en los ascensores estaba en parte orientado a distraer la atención de los usuarios para atenuar la violencia psicológica que experimentaban. Los ascensores son un lugar de solapamiento entre lo público y lo privado. [...] El uso de ascensores es, en la práctica, una situación de riesgo tecnológico, insertada y "normalizada" en la vida cotidiana. Se anclan las oposiciones cotidianidad/riesgo, espera/impotencia. En ese sentido, cabe recordar que aunque el uso de los ascensores y su presencia en la vida social se han convertido en algo cotidiano, en sí misma expresa una situación de exposición a un riesgo tecnológico. Equivalente, por ejemplo, en sus significados a los que se vive en avión. (p.42-43)

Teniendo esto en cuenta, es entendible que sean usados como vehículos para ofrecer situaciones que refuercen algunas emociones concretas, pero ¿Qué sucede con la música? En las artes audiovisuales encontraremos dos tipos de música, es decir, la diegética, que forma parte del universo en el que nos enmarcamos, y la música extradiegética, que es música que no forma parte de ese mundo, pero que quien lo ha creado ha decidido incluir para ofrecer significado y reforzar emociones de la escena.

En cuanto a la música extradiegética y diegética dentro de los ascensores, encontramos una división general por géneros, es decir, normalmente, películas de un mismo género hacen uso de la música de una manera similar. Aún así, no hay que eludir el hecho de que no tiene por qué cumplirse en todos los casos. De esta manera, Aláminos Fernández (2015) confecciona en el mismo artículo una tabla en la que

divide una selección de películas con escenas de ascensor según la música presente y el género:

Ejemplos de música de ascensor y escenas de ascensor		
	Normalizado	No normalizado
Denotativo - manifiesto	<p>Género: Comedias y románticas Ejemplos:</p> <p>Dick and Jane (2005) Charlie y la fábrica de chocolate (1971) The Blue Brothers (1980) Total Recall (2012). Negocios Sucios (2002) Mentiroso compulsivo (1997) Sr y Sra Smith (2005) Resacón 3 (2013), <i>Música Extradiegética</i> Tortugas Ninja: TMNT (2015). El diario de Bridget Jones 2 (2004),</p> <p>Ambientación musical:</p> <p><i>Música de ascensor diegética</i></p>	<p>Género: Acción, comedia y SF Ejemplos:</p> <p>Charlie y la fábrica de chocolate (1971) Total Recall (2012)</p> <p>Ambientación musical:</p> <p><i>Música extradiegética</i></p>
Connotativo - latente	<p>Género: Acción y drama Ejemplos:</p> <p>House (2004-2012) La trampa del mal (2010) Drive (2011) The Cabin in the Woods (2012) La jungla de Cristal 3 (1995) Get Carter (2000), Capitán América: Soldado de invierno (2014). Mentiras arriesgadas (1994)</p> <p>Ambientación Musical:</p> <p><i>Frecuentemente sonidos de acción con música extradiegética. Sin embargo, los prosumidores ambientan con música de ascensor</i></p>	<p>Género: Acción, terror, erótica Ejemplos:</p> <p>La trampa del mal (2010) The cabin in the Woods (2012)</p> <p>Ambientación musical:</p> <p><i>Música diegética y extradiegética</i></p>
<p>Fuente: Antonio Aláminos-Fernandez, "La música de ascensores en el cine: un análisis semiótico", (2015)</p>		

Según observamos en dicha tabla, verbigracia, las películas de drama tienden a usar música extradiegética mientras que las películas de comedia suelen usar música diegética de ascensor.

En cuanto a la música extradiegética en el contexto del ascensor, se le pueden dar diversos usos, como a cualquier banda sonora de una película, donde depende de la situación en la que está enmarcada la acción y del género del filme. Así, la música extradiegética podría conducir los sentimientos que siente el espectador hacia donde el director quiera, de manera que una misma escena podría dar a interpretaciones muy dispares según la musicalización de la que cuente. Por ejemplo, una escena en la que haya un hombre adulto y una niña pequeña mirándose en un ascensor podría entenderse como un padre y su hija o como una niña y un secuestrador según la música y los planos de los que se hagan uso. Este efecto en el cine, es conocido como el efecto Kuleshov (Monaco, 1981).

En este caso, la música extradiegética podría contar con infinitas aplicaciones. Aún así, al estar incluida en el contexto del ascensor, es normalmente usada como refuerzo de los significados connotativos y denotativos, incluidos en la experiencia del ascensor, que usa el director en cuestión en la escena, en relación con la trama que desarrolla el largometraje (Aláminos Fernandez, 2015).

Por otra parte, la música que más nos interesa es la diegética. Ésta, debe estar presente en el mundo en el que ocurren los hechos. Podría ser, dentro de un ascensor, la música que emana del mismo elevador o la que produce alguien silbando dentro de la cabina, entre otros. Dentro de este tipo de música en escenas de ascensores, nos toca centrarnos, más que en escenas que hagan uso de la música diegética de forma original como en “Teen Mutant Ninja Turtles” de 2016, en las que hagan uso de muzak como música diegética.

Una vez nos enmarcamos en el uso de música de ascensor como música diegética en el cine, podemos ver como ese mar de opciones que encontrábamos en la música extradiegética anteriormente, se desvanece para dejarnos un abanico de posibilidades mucho más comedido. En la

tabla a la que hacíamos referencia unas páginas atrás, podemos observar que la música diegética se encuentra típicamente en los géneros de comedia, romance, acción, drama, terror y erótico. Aun así, eso no quiere decir que todos estos géneros tengan siempre usos dispares a los otros en cuanto a la música diegética. De esa manera, prestando atención a las escenas de elevador de las películas ahí mencionadas, podemos observar patrones de intencionalidad sobre el uso de la muzak que se repiten en varias películas. Por ejemplo, tanto en la escena post-créditos de “Sr y Sra Smith” como en “The Blue Brothers”, ocurre la escena de la que también hemos hablado anteriormente en la que cruzar la puerta del ascensor simboliza una separación entre la acción y la placidez, el movimiento y la pasividad, la tensión y la tranquilidad. De tal manera sucede en los dos casos; ambos dúos protagonistas se encuentran en acción hasta que entran en el ascensor, donde suena muzak mientras el ritmo disminuye hasta quedar estático para, seguidamente, salir del ascensor y seguir con la trama de acción que habían dejado poco antes atrás. En estas ocasiones observamos como el uso que se le da la muzak es para remarcar ese contraste entre los dos espacios separados, enfatizando la sensación de sosiego en contraposición a la tensión de fuera.

Por otra parte, encontramos el mismo uso pero llevado a cabo de otra forma totalmente dispar en “Get Carter”. En esta escena podemos escuchar unos instantes de música de ascensor de temática navideña, solo para después ofrecer el contraste de que ocurra allí mismo una brutal pelea. Observamos a su vez aquí también cómo contrasta la muzak, símbolo en el momento de cotidianidad, tranquilidad y bondad (ligada a la idea de navidad) con el brutalismo que se puede ver en el desarrollo del violento pugilato. Por otro lado, en otra dirección miran “Dick & Jane” y “Spiderman 2”. Aquí tiene lugar un viaje en elevador más normativo, es decir, uno más fiel al viaje que vivimos usualmente en nuestro día a día.

En ambas escenas los usuarios que usan el ascensor no están viviendo escenas de acción o tensión extremos como los del caso

anterior, sino que realizan el trayecto de manera sosegada y calmada, al menos aparentándolo exteriormente. La música muzak que escuchamos en estas ocasiones se encarga de remarcar, no la serenidad y la paz, sino la incomodidad del momento, fruto de la ruptura de los espacios personales que mencionaba Aláminos Fernández (2015) unas líneas más arriba.

Aún así, en Spiderman se puede notar como el significado latente de cotidianidad que desprende la música de ascensor, es usada también como contraste entre la escena cotidiana del trayecto en elevador contra el hecho supremamente extraño de encontrarse con Spiderman en el elevador.

Así mismo, en “Dick & Jane”, también podemos observar, aunque no sea tarea únicamente de la música en este caso, cómo el ascensor sirve de separación entre dos mundos; el de dentro del habitáculo y el resto. Esto lo observamos cuando, al quedarse solo dentro del ascensor, empieza el protagonista a cantar “I believe I can fly” y gritar de emoción. Para remarcar esto, se muestra un plano donde vemos a alguien pasando por el pasillo al lado del ascensor y escuchando al protagonista gritar de emoción, poniendo una cara de desaprobación al respecto. Lo que vale en un mundo, es visto extraño en el otro y viceversa.

En relación con el canto de esta última cita tenemos otros ejemplos; el que ya hemos examinado en profundidad, es decir, “Teen Mutant Ninja Turtles” y otra escena similar que ocurre en “Resacon 3”. En esta última, cuando el grupo entra en el ascensor, la música suena y uno de los protagonistas empieza a cantar la canción que se está reproduciendo, convirtiéndose así en prosumidor, tal y como ocurre en TMNT. En esta coyuntura es usada la música de ascensor como una fuente de humor, reforzando el sentido jocoso de las situaciones hilarantes que tienen lugar dentro del habitáculo.

Viendo todos estos casos, uno podría pensar que, si se usa ésta música para dirigir las situaciones hacia esos sentimientos y enfatizarlos,

eso significaría que no se puede enfatizar ni dirigir de la misma forma los sentimientos en escenas similares sin hacer uso de ella. Esto sería una gran falacia de la pendiente resbaladiza, ya que, como veremos en los siguientes ejemplos, hay quien usa el silencio para dar lugar a los mismos resultados.

Como ejemplo humorístico, podríamos citar la película de “Mentiroso compulsivo”, en la que, mediante el silencio, se remarca la incomodidad de los comentarios fuera de lugar que le profiere el protagonista a una mujer que se encuentra en el ascensor. La música esta vez no ha sido necesaria para conducir al espectador a percatarse de la incomodidad que emana el comentario del protagonista.

Así mismo, como contraposición al primer ejemplo que hemos observado, encontramos “The Departed”. Aquí uno de los dos personajes simula que toma como rehén al otro hasta que se cierran las puertas del ascensor. En ese momento se relaja el ambiente y tienen lugar unos diálogos. Cuando se abren las puertas, se retoma la tensión anterior cuando el hombre que había “tomado como rehén” al otro, mata a otro de los personajes. Como podemos ver, aquí tampoco ha hecho falta el uso de música para recalcar ese contraste y, de hecho, el silencio ha sido capaz de potenciar la tensión que se siente durante la escena. En el uso del silencio como potenciador de ciertos sentimientos, podemos notar también que se usa mayormente cuando ocurren también diálogos durante el trayecto del ascensor.

Así lo podemos ver en “El diario de Bridget Jones 2”, “Sr y Sra Smith” (Otra escena diferente a la examinada anteriormente), “Mentiroso compulsivo” y “The departed”. De la misma manera, podemos observarlo en la mayoría de películas de terror mencionadas como “The Cabin In The Woods” o “La trampa del mal”.

De todas maneras, que el silencio pueda substituir la música de ascensor es una pequeña trampa que he urdido con los ejemplos

similares que he expuesto. Si bien en los casos que he ofrecido y donde el uso de la música y del silencio en escenas similares daba lugar a sendos resultados, es esta vez el cómo lo que varía entre ambos. Es decir, en el último ejemplo que se ha brindado, si es verdad que en las dos escenas similares se dan a entender la separación entre el interior y el exterior del ascensor como dos mundos separados, los primeros lo hacen invocando el contraste entre tranquilidad, cotidianidad y sosiego mientras que en el último se hace a través del desconcierto, la tensión y sobretodo el contenido del diálogo.

De la misma forma, las similitudes que he señalado entre “Spiderman 2” y “Mentiroso Compulsivo” también son parcas cuando se tiene en cuenta que en la primera, la situación hilarante se forma al juntar los sentimientos implícitos de la muzak que suena junto al contexto del ascensor, con el hecho sumamente inusual de encontrarse a Spiderman. Del choque de significados implícitos surge el humor, siendo el diálogo un añadido no esencial para que tenga lugar la risa.

Por su lado, en el segundo caso también crea una situación humorística, pero todo el peso del garbo recae en el diálogo que ocurre. Ya de por sí fuera de lugar, no necesitaría además hacer uso de los significados implícitos del ascensor para crear la situación chistosa; es entonces el ascensor algo prescindible que, si bien ayuda a remarcar la situación, no es para nada central en la escena.

Con esto queda claro que el uso de la música de ascensor brinda una multitud de significados implícitos que, junto a los mismos ligados al ascensor, dan mucho juego a la hora de crear situaciones especiales, que en otros ambientes no podrían funcionar, al menos de igual forma.

Se encuentra, en contraposición con el uso del silencio como vehículo motor de otro abanico de situaciones, en ventaja en el sentido de elementos que moldean la narrativa no verbal de una escena en el cine. Por ello, si seguimos la lógica que hemos expuesto más atrás, los

significados tácitos que hemos observado durante este análisis ligados a la música de ascensor, serán probablemente la concepción y la lente con el que moldea la sociedad estas obras de arte audiovisual, del imaginario que tiene el público sobre estos aparatos y la muzak que los puebla, así como un reflejo de la experiencia que viven a diario o lo que queda de ella.

3.5 LA DESAPARICIÓN DE LA MÚSICA EN LOS ASCENSORES

En este momento, ya disponemos de toda la información que debíamos recopilar de acuerdo con la metodología e incluso hemos estudiado más en profundidad ciertas áreas de lo que se mencionaba allí. Por ello, debemos disponernos a esclarecer de una vez por todas el tema que llama hasta aquí al lector.

Al principio del estudio, de hecho en el mismo título que lo encabeza, se hacía mención al análisis de la música de ascensor y además también del porqué de su desaparición. Toda esta preparación que nos ha llevado hasta este mismo párrafo se debe a la conclusión que lleva esta última promesa.

En sus orígenes, el ascensor no contaba con el beneplácito de la mayoría de la sociedad. Esto era debido a que, aunque ya se habían presentado sistemas muy fiables de seguridad, la idea de confiar tu vida a un pequeño habitáculo pendiente de un hilo no invitaba mucho a depositar la confianza (Bernard, 2014). Por ello, se llegó a la conclusión de que, en pro de hacer olvidar al viandante dichas preocupaciones y ofrecer una experiencia lo más placentera posible, se podía hacer uso de música para ello. Además, los ascensores eran un alarde tecnológico flagrante en los albores del siglo XX, haciendo de su mera presencia un ostento de modernidad. La música, reforzaba esa idea en un tiempo en el que la música desligada del acto de la interpretación era una novedad y un portento técnico (Aláminos-Fernandez, 2015). De esta manera la música se incluyó, no solo en los ascensores sino en otros no-lugares.

Así, envolvía a las personas presentes en las burbujas colectivas que mencionábamos en el apartado 3.3 (Aláminos-Fernandez, 2014). Tiempo después, hoy en día vemos como esta música ha dejado de pertenecer a la amplia mayoría de ascensores que encontramos. La pregunta que se nos formula entonces es: ¿Porqué ha desaparecido la muzak de la cabina del ascensor promedio?

Llegados a este punto, hemos mencionado a lo largo del trabajo dos situaciones que principalmente podrían haber supuesto el punto de inflexión en cuanto a la eliminación de este tipo de música en los elevadores.

La primera está relacionada con lo que se afirmaba unas líneas más arriba. Es decir; la muzak tenía anteriormente la función primordial de crear esferas colectivas en los presentes en el habitáculo para rebajar la tensión, fruto de la ruptura de ciertos pactos no hablados que chocan con la imposibilidad de mantener una distancia socialmente aceptable. Además, también tenía el objetivo de distraer el miedo que sentía la gente por el principio mismo del ascensor, que les obligaba a confiar sus vidas a un aparato tecnológico que la mayoría no había visto antes (Aláminos-Fernandez, 2015).

La mayor parte de la sociedad ya tiene normalizado el uso de ascensores en su día a día y, de igual manera, también cuentan con herramientas que les permiten crear de forma fácil e inmediata sus propias burbujas individuales. Éstas les permiten a su vez zafarse de cualquier otra burbuja ambiental que los rodee. De esa forma sería probable que ya no sea necesaria la inclusión de muzak en este tipo de no lugares porque se haya dado el caso de que han perdido ese propósito que pretendían cumplir con ella (Aláminos-Fernandez, 2014).

En esa vicisitud, dicha música habría desaparecido por sencillo desdén de los propietarios de elevadores; al no necesitar la música para nada en concreto, simple y llanamente quien poseía un ascensor

posiblemente no se molestaría en esforzarse para incluir muzak en la cabina. Por otra parte, otra opción que habíamos contemplado en la introducción es la influencia del cine como parte de un cambio de concepción de la sociedad hacia los ascensores y su música. Estos, habrían pasado de ser un símbolo de tranquilidad, placidez, modernidad y de alarde tecnológico a la representación de emociones totalmente contrarias como la incomodidad o la tensión. En esta otra coyuntura, la razón de la desaparición de dicha música sería debida a que, al asociar hoy en día la muzak con estas emociones negativas y contrarias a las que se contemplaban en sus albores, paulatinamente habrían dejado los propietarios de incluir este añadido en las cabinas de sus elevadores para así mejorar su experiencia, aunque fuese este un acto inconsciente y no meditado.

Para abordar el primer caso, hemos visto en profundidad el tema de las burbujas ambientales en el apartado 3.3, repasado su historia y evolución en el primer capítulo del mismo apartado y entendido cómo funciona la muzak en profundidad desde su concepción en el apartado 3.2 a su vez.

Después de reunir toda la información relacionada, podemos observar que, efectivamente, aunque la muzak fuera concebida y trabajada para que no fuese percibida (MacLeod, 1979) y eso continúe siendo vigente hoy en día, hay otras cuestiones que han cambiado desde la inclusión de música en los ascensores. De hecho, como hemos podido comprobar a lo largo de este texto, las funciones que desempeñaba esta música en sus comienzos han quedado ahora desfasadas (Aláminos-Fernandez, 2014).

El uso de ascensores está totalmente normalizado a día de hoy y no encarna espinosa tesitura la hora de enfrentarse a un trayecto en uno de ellos. Es por ello que la función que ejercía a la hora de tranquilizar a los usuarios que lo usaban ha quedado obsoleta. También ha quedado desusado y anticuado en cuanto a su función de la creación de burbujas

colectivas en los viajeros. Lo que en su momento fue una fuente de modernidad y un pavoneo tecnológico además de un símbolo de estatus y de progreso por la novedad que significaba, hoy en día está totalmente normalizado y, junto al hecho de que, a su vez, las burbujas ambientales colectivas también han perdido su razón de ser, justifican el hecho de que ya no sirve la música de ascensor al propósito para el que le fué incluido (Aláminos-Fernandez, 2016).

Aun así, estos argumentos no representan un hecho que inequívocamente lleve a la desaparición de la música de ascensor por sí mismos. Aunque es probable que sea una de las razones por las que hoy en día no encontremos, por lo general, elevadores con música, no contamos actualmente en este trabajo con pruebas que respalden que, efectivamente, sea la única o la principal razón por la que ha ocurrido este holocausto musical. Así, podemos pasar a considerar la segunda opción que contemplamos unas líneas más arriba, es decir; la influencia de los medios audiovisuales como punto de inflexión en el que, mediante el cambio de significados implícitos entre los albores del siglo XX y nuestros días acerca de la música en los ascensores, se haya pasado a percibir la misma negativamente, desembocando en su irremediable desaparición.

Para abordar esta segunda hipótesis, además de la información que reunimos para el caso anterior, contamos con el análisis de la presencia en los medios audiovisuales de los ascensores y su música que hemos desarrollado en el apartado anterior, 3.4.

Así, hemos visto el retrato que hace el cine y los videojuegos del trayecto en ascensor, analizando distintos casos. Según la hipótesis presentada ahora, la razón que propiciaría la desaparición de la música en los ascensores sería que, mediante la visión que ofrecen los medios audiovisuales del papel de la música en el trayecto de dichos aparatos, habría cambiado su concepción inicial hacia emociones negativas como la tensión y la incomodidad.

Esto choca frontalmente con los resultados que hemos observado en el apartado anterior, en el que observábamos el uso que se le daba en varias películas. En dichos resultados observamos como la música en los ascensores siempre aparece como símbolo de esas mismas emociones, el sosiego y la tranquilidad e incluso el humor o afabilidad en alguna ocasión. Esto ocurre incluso en escenas de violencia brutal. Como pudimos comprobar en “Get Carter”, uno de los ejemplos que contemplamos, mientras que el protagonista mata a otra persona con suma violencia y crueldad, la música que suena sigue teniendo el significado de esa bondad y tranquilidad. Propias de la percepción que tenía en sus comienzos, es un recurso que usa el director para remarcar el contraste y la ironía del protagonista, un asesino a sueldo.

Por otra parte, los resultados de los que hablamos nos dicen, de hecho, todo lo contrario a lo que se había supuesto. En la mayoría de películas, cuando el director quiere enfatizar los sentimientos negativos que mencionábamos, suele usar el silencio como vehículo para potenciarlos. Esto sucede incluso en ejemplos humorísticos como “Mentiroso compulsivo”, en el que, aunque la situación resultante pretende transmitir humor, el silencio representa la incomodidad y la tensión.

Viendo la revisión de los resultados que acabamos de desarrollar, podemos decir que la segunda hipótesis que habíamos planteado es totalmente infructífera y, de hecho, de llevar a algún resultado en lo que a presencia de la música en los ascensores se refiere, sería totalmente opuesto al que se había concebido. Dado que, aunque ha perdido la connotación de progreso y modernidad en nuestros días, la muzak sigue conservando los significados inherentes de tranquilidad y placidez, y por el contrario, es el silencio en el ascensor que ha incorporado esos matices, debería ser la visión que ofrece el medio audiovisual un aliciente para poblar con música la cabina de los ascensores, desplazando así el silencio.

Finalmente, revisadas las dos hipótesis planteadas en la introducción, podemos concluir que no podemos respaldar ninguna con suficientes argumentos de peso para explicar, de forma inequívoca, el desistimiento de la presencia musical en los ascensores. Aún así, no quiere eso decir que el estudio de dichas teorías no nos dé indicios que señalen en alguna dirección. En ese sentido, las direcciones en las que señalan ambas conjeturas parecen mirar en sentidos opuestos.

Mientras que la primera que hemos revisado parecía explicar ciertos hechos que podrían haber propiciado la desaparición de la muzak en los elevadores, la segunda indica que la visión que ofrecen las artes audiovisuales, muy influyentes en el imaginario de la sociedad, deberían oponer resistencia a este hecho.

Si bien es verdad que, aunque en el último caso parece actuar a favor de la conservación de la música en los ascensores, las escenas con ascensores no son un tipo de escena que se pueda encontrar en todas ni en la mayoría de películas o videojuegos, y en aún menor medida cuando se trata de escenas de ascensores que sí lleven música diegética.

4 CONCLUSIÓN

Los ascensores son artefactos que creó el hombre en el pasado para cubrir unas necesidades específicas que se han presentado debido al desarrollo de las sociedades y su desarrollo tecnológico, y que continúa muy vigente en nuestros días (Miravete, 2012).

Solucionando el problema del transporte vertical que impedía la creación de edificios muy altos, permitió la creación de los rascacielos que pueblan las imponentes ciudades del presente, mejorando también en el proceso la calidad de vida de las personas de a pie (Martínez, 2005).

En un principio, debido a la desconfianza de la gente a la que le eran presentados entre otras situaciones, se incluyó música como medida que debía solucionarlo (Bernard, 2014), pero lo que funcionó en su tiempo ha acabado desapareciendo hoy en día.

La muzak como la concibió la empresa homónima, una música que era capaz de influir en el comportamiento de las personas sin siquiera percatarse de su presencia, pobló el ambiente de numerosas empresas y contagió las atmósferas de los no-lugares (MacLeod, 1979).

Allí impulsó la creación de esferas colectivas que evolucionarían y darían lugar a las esferas individuales tal y como las conocemos en la actualidad, deshumanizadas y pobladas de música desvinculada de la interpretación (Aláminos-Fernandez, 2014).

Esto se puede observar en la visión que arroja sobre la mesa los medios audiovisuales, que han visto cómo de forma más o menos paralela, ha ido evolucionando y desarrollándose a su par. De hecho, mediante el uso que hacen de los ascensores y su música en el cine y los videojuegos, podemos, en gran medida, ver la manera en la que la sociedad realmente percibe estos elementos y los significados intrínsecos

que dichos términos representan para ella, dándonos una idea de cómo se viven los trayectos en ese tipo de máquinas.

Así, después de toda la información recopilada, los análisis desarrollados, y planteadas y repasadas las hipótesis, cesamos aquí el estudio de la desaparición de la música en los ascensores. Cedemos de esta forma el relevo a futuros estudios sobre el tema del holocausto musical que hemos tratado u otros temas relacionados de manera transversal o tangencial que puedan ser investigados en el futuro.

BIBLIOGRAFÍA

A.A.V.V. (2000). *Introducción a la arquitectura. Conceptos fundamentales*. Barcelona: Ed. UPC.

Aguilar Zapata, D.A. & Correa Velásquez, J. C. (2014). *Modificación en la estructura de montacarga no convencional MOFFETT*. Medellín: Institución Universitaria Pascual Bravo, Facultad de ingeniería tecnológica de mecánica industrial.

Aguilera, R. (2007). "Diseño de la maniobra y el control de un sistema elevador". Escuela Politécnica Superior de Ingeniería de Vilanova i Geltrú.

Alaminos Fernández, A. F. (2014). La música como lenguaje de las emociones. Un análisis empírico de su capacidad performativa. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 9(1), 15–42. <https://doi.org/10.14198/OBETS2014.9.1.01>

Aláminos-Fernandez, A. F. (2014). La música ambiental y los "no lugares". *Espacios Sonoros y Audiovisuales 2014*, (La música ambiental y los "no lugares"), 205–219.

Alaminos-Fernández, A. (2015). La música de ascensor en el cine: un análisis semiótico. *II Congreso Internacional Música y Cultura Audiovisual MUCA*, 21, 119-134.

Alaminos-Fernández, A. (2016). *Música y sociedad* (1ª ed.) Librería Compá.

Alaminos-Fernández, A. F. (2018). Musical transformations of non-places. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 13(13, Extra 1), 211–228. <https://doi.org/10.14198/obets2018.13.1.08>

Auge, M. (1992). Los "no lugares", espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad (T. M. Mizraji, Trans.), *Signo y Pensamiento* (5ª). Barcelona: Editorial Gedisa

Augé, M. (2007). Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana. *Contrastes: revista cultural*, 47, 101-107.

Bernard, A. (2014). *Lifted: A Cultural History of the Elevator* (David Dollenmayer, Trans.). NYU Press.

Camp, G. (2017). Mickey Mouse Muzak: Shaping experience musically at Walt Disney world. *Journal of the Society for American Music*, 11(1), 53–69. <https://doi.org/10.1017/S1752196316000523>

Contreras, D. M. (2016). La música en restaurantes. *Arte y Movimiento*, 14(Música en los restaurantes), 13. Retrieved from <http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/artymov/article/view/2784>

Dalley, S., Oleson, J. P., Dalley, S., & Oleson, J. P. (2003). Sennacherib , Archimedes , and the Water Screw : The Context of Invention in the Ancient World. *PROJECT MUSE*, 44(1), 1–26.

DeNora, T. (2004). *Music in everyday life* (1^a ed.). Cambridge: Cambridge University press.

Eno, B. (2020). *A year with swollen appendices: Brian Eno's Diary*. Faber & Faber.

Fairchild, C. (2008). The medium and materials of popular music: “Hound Dog”, turntablism and muzak as situated musical practices. *Popular Music*, 27(1), 99–116. <https://doi.org/10.1017/S0261143008001499>

Hembrooke, E.. (1961). Identification of sound and like signals (U.S. Patent n° 3,004,104). United States Patent Office. <https://patentimages.storage.googleapis.com/2f/cd/e7/dc5440c17c49ee/US3004104.pdf>

Kyeser, C.(1405). *Bellifortis* . Retrieved from <https://hdl.loc.gov/loc.wdl/wdl.18408>

Lanza, J. & Del Vasto, L. (2004). *Elevator Music: A surreal History of Muzak, Easy-Listening, and Other Moodsong*; Revised and Explained Edition . University of Michigan Press.

Ledo, J.M. (1980). *Ascensores y Montacargas* (9ª Ed.). Barcelona: Ediciones CEAC

MacLeod, B. (1979). Facing the muzak. *Popular Music and Society*, 7(1), 18–31. <https://doi.org/10.1080/03007767908591145>

Makomaska, S. (2019). Erik Satie – the ‘progenitor’ of muzak or the precursor of ‘pipedown’ movement? On the concept of *musique d’ameublement*. *Interdisciplinary Studies in Musicology*, (19), 135–145. <https://doi.org/10.14746/ism.2019.19.9>

Martínez, S. M. (2005). Desarrollo urbano de Bilbao en la Edad Media. In *Ciudades y villas portuarias del Atlántico en la Edad Media: Nájera. Encuentros Internacionales del Medievo: Nájera, 27-30 de julio de 2004* (pp. 115-146). Instituto de Estudios Riojanos.

Miravete, A., Larrodé, E. (2012). “Elevadores: Principios e innovaciones”. Reverte.

Monaco, J. (1981). *Film Theory: Form and Function. How to read a film: the art, technology, language, history, and theory of film and media* (Rev. ed., pp. 400-405). New York: Oxford University Press.

Sánchez Porras, M. J. (2016). Música y persuasión publicitaria. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 12, 590–608. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5852321>

San Martín, L. (2010). Erik Satie, viajero de cercanías. *Etno-Folk: revista galega de etnomusicoloxía*, 16-17, 163-179. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3668759>

Summers, T., & Hannigan, J. (2016). Hollywood Film Music and Game Music. In *Understanding Video Game Music* (pp. 143–177). Cambridge:

Cambridge

University

Press.

<http://doi.org/10.1017/CBO9781316337851.008>

Wyatt, S., Langdon, J.N. (1937). Fatigue and Boredom in Repetitive Work. *Medical Research Council's Industrial Health Research Board*. 77