



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Departamento de Sociología

Primer Cuatrimestre - Materia Optativa: Sociología del arte y de los objetos visuales

- Profesora: Ana Bugnone
- Estudiante: Abril Joury
- Carrera: Licenciatura en Sociología
- Correo electrónico: abriljoury@gmail.com
- Legajo: 121647/4
- Año: 2024

Descubriendo a Clancy: estudio de caso sobre la recepción del último álbum musical de Twenty One Pilots en Argentina, 2024

Introducción:

El presente trabajo fue realizado en el marco de la materia optativa Sociología del arte y objetos visuales de la carrera Licenciatura en Sociología durante el año 2024. El mismo tiene como objeto principal analizar la recepción del público consumidor de la banda Twenty One Pilots, en el marco del lanzamiento de su último álbum musical "Clancy", publicado en el mes de mayo del corriente año. Se trabajará con un análisis de redes a modo de etnografía virtual y digital, puntualizando sobre un recurso visual relativo a la historia y estética disco. El caso puntual a observar se trata del reciente descubrimiento de ciertas imágenes, a través del contacto entre fanátics mediante redes sociales, principalmente Instagram, Twitter y Discord. Éstas se tratan de una serie de fotografías de los miembros de la banda e ilustraciones que remiten a “escenas” y momentos situados en la línea temporal de la historia narrada a lo largo de la producción de sus diversos álbumes conceptuales. Las mismas cuentan un relato, una anticipación de lo que luego fue el último video musical publicado, sobre la última canción del disco, la cual vendría a “cerrar una etapa” de la banda.

Esta producción artística no se abordará desde una crítica immanente, sino que se tratará de poner la obra en relación al conjunto de producciones y prácticas artísticas anteriores del grupo, principalmente las que se manifiestan en sentido de interacción con el público. De esta manera se la contemplará teniendo en cuenta los efectos y repercusiones que ésta tiene en el consumo y la circulación dentro y entre las distintas redes sociales. Pretendo entonces analizar un evento reiterado en la historia de la banda, el cual se trata del uso del recurso de las imágenes ocultas en los variados contenidos multimedia que ellos publican. Esta herramienta artística engloba tanto un carácter creativo de la banda, como una gran estrategia publicitaria y también de intercambio con el público. Esto será puesto en relación con la historia oculta que creó la banda (de ahora en más TØP) resaltando el rol del público como productores sumamente activos de la historia y del arte de la banda. Tomando el caso de las imágenes del último disco publicado, estudiaré qué recursos y códigos emplea, cuáles son concebidos por el público como relevantes y con qué elementos ellxs mismxs se quedan para direccionar el producto artístico hacia una u otra dirección. A su vez, dado que se trata de una banda sumamente conocida en el campo de los consumos musicales jóvenes a nivel mundial, será abordado también el papel que esta historia –estas imágenes ocultas reveladas por los fans-, desempeña en aquellos públicos a los cuales se dirige, pensando también cuál es su influencia en el campo social y musical más general.

Pensando en las tres aristas de las cuales se ocupa el análisis sociológico del arte –la producción, circulación y la recepción-, me encargaré de focalizar en la tercera parte. Será crucial, de todas formas, establecer descripciones mínimas y relacionar elementos pertenecientes al contexto de producción del arte y de su circulación para poder comprender su impacto y posterior alcance hacia lxs consumidorxs.

Estado de la cuestión:

Trabajaré en relación a tres principales textos de interés presentes en la bibliografía del escrito, a partir de los cuales podré establecer conexiones, debates y así poder ampliar el campo sobre el cual se está trabajando. En el caso puntual, retomaré el formato analítico de la investigación de Huhtamella (2020) que analiza el contenido marxista del disco Trench, quinto álbum de la banda. Esta propuesta me permite retomar el hilo de la historia preexistente del arte de la banda, para comprender de manera más completa la simbología impresa en las imágenes a analizar y cómo éstas son recibidas por el público. Por otro lado, los textos de Ardèvol –y otrxs- (2003),

Hine (2011) y de Méndez –y otrxs- (2015) son sumamente interesantes para ver qué límites y potencialidades tiene optar por una metodología virtualizada bajo las condiciones del presente trabajo. Dado lo acotado del mismo y sus propias especificidades, la forma para recabar datos a emplear aquí será similar en los términos de lo que lxs autorxs plantean como etnografía virtualizada. Con respecto al análisis de las imágenes, me parece pertinente el aporte de Joy (2017) sobre el enfoque estructurado, centrándose en la descomposición de la imagen en sus componentes para entender su significado y el impacto de las mismas. De esta manera nos permite lograr una comprensión más abarcativa, ya que se incluye al contexto y al objetivo de ese mensaje o comunicación que es la imagen. No solo se centrará en los elementos visuales, como el color, diseño, disposición, formas, texturas, líneas, sino también en el carácter social y simbólico de los mismos. Prestaré mayor atención en este punto, observando cómo esos símbolos son recepcionados por lxs espectadorxs y cuál es su influencia. Con respecto al texto de Depes Portas (2017), me parece relevante el concepto de "parallax" que se utiliza justamente para explorar cómo el punto de vista y la posición de quien mira influye en la interpretación de las imágenes. Ellas pueden tener significados diversos dependiendo del contexto y la perspectiva desde la cual se observe, cuestión muy importante para la realización de este trabajo. Con respecto a Guasch (2016), me pareció relevante el aporte que realiza sobre la importancia de las imágenes en la cultura contemporánea, siendo éstas de carácter central y productivo hacia la realidad actual. Las imágenes se vuelven potenciales herramientas para la construcción de nuevos significados y la interpretación de lo existente. Los discursos visuales que en ellas se generan se vuelven relevantes a la hora de observarlas, no como mero reflejo, sino como una mediación sujeto-cultura, donde quien interpreta asimila estructuras (ideológicas, de género, culturales, de poder), pero también permea una nueva forma de percepción. Ella también analiza cómo la digitalización y las nuevas tecnologías han transformado la producción, distribución y consumo de imágenes. Examina las implicancias de la imagen digital en la cultura visual contemporánea y en la comunicación en general, cuestión totalmente interesante para poner en diálogo con los aportes del presente trabajo.

Factibilidad y metodología:

El diseño metodológico fue variando a lo largo del proceso de selección y recorte de la temática elegida. Reflexionando acerca de qué interrogación le haría al material a analizar, me encontré con diversos caminos por los cuales la investigación adoptaría distintos rumbos. En la actualidad se encuentran numerosas herramientas para desarrollar lo que en un primer momento iba a ser una etnografía virtualizada. Dado que mi objetivo de investigación es analizar la

recepción del fandom *clique*¹ sobre la publicación de una obra artística en particular, las plataformas y soportes virtuales donde se podría observar esta cuestión son en exceso extensos e inabarcables para los alcances de este trabajo. Por este motivo, y valorando el fácil acceso que nos brinda la conectividad y las redes, el recorte del objeto se centrará en un tablero virtual realizado en la plataforma Figma y recortando específicamente en las imágenes/documentos que el público estima apelaron a la continuación del desarrollo de la historia.

Fue clave en este proceso la participación de un informante, quien colaboró en reiteradas charlas informales individuales, a partir de las cuales yo iba comprendiendo y sumergiéndome cada vez más en lo que resulta ser el “lore”² de esta banda.

Actualmente cuento con los elementos deseados para abordar lo propuesto, ya que se tratará de un análisis cualitativo, con una muestra no probabilística del estilo bola de nieve para la recopilación de los casos y también usaré análisis documental. Tengo acceso a los materiales y segundas fuentes, a través de internet y plataformas como YouTube, Spotify y buscadores como Google. Cuento con dispositivos electrónicos que me permiten la escucha y visualización del material, recursos académicos, wifi, materias metodológicas y teóricas aprobadas. No se pretende aquí hacer un análisis técnico o inmanente de la obra, sino ponerla en relación a qué ideas debate.

No se trata de un trabajo centrado en el público argentino, sino que el recorte se centra en la plataforma, debido a que el algoritmo permite a casi cualquier persona conectarse en cualquier parte. Para ello fue necesaria una inmersión en el algoritmo, para lo cual tuve que ver muchos videos para “aceitar” el tipo de contenido relacionado. Aun así, algo a destacar en las publicaciones en redes, es que predomina el contenido de personas que hablan en inglés, principalmente de Estados Unidos. Esto podría deberse principalmente a la industria musical de la cual surge, ya que el origen de la banda es allí, pero también por ello puede que se deba a mayor interacción con ese público inicial.

Contextualización:

Twenty One Pilots es una banda de música creada en Columbus, Ohio, durante el año 2009. Si bien hubo varios integrantes en la banda a través de los años, actualmente se encuentra conformada por dos oriundos del mismo lugar Josh Dun, el baterista, y Tyler Joseph, el

¹ Se nombra “Clique” al colectivo de fans de Twenty One Pilots.

² Trasfondo histórico y simbólico de un material de entretenimiento, generalmente ligado a los videojuegos. Se trata de todo el universo que se compone alrededor que ayudan a comprender la coyuntura y las dinámicas de interacción entre los materiales y las personas implicadas con los mismos.

cantante. En términos amplios su música puede considerarse en algún punto experimental y encontrándose en la mezcla de géneros entre el indie pop, hip hop alternativo, electropop, pop rap, pop rock, rock alternativo, rap rock. Por otro lado, se considera una banda conceptual debido a que toda su discografía cuenta con un trasfondo temático relativo a la salud mental principalmente. A partir de sus canciones ha logrado anclar una narrativa la cual promueve hablar de muchos temas que sufren especialmente lxs jóvenes – el público principal al cual se refieren -, pero también las personas en general, que tienen que ver con la ansiedad, los miedos, el (des)amor, el amor propio, la confianza en unx y en lxs otrxs, la amistad, etc. Al día de hoy cuentan con la publicación de cinco álbumes de estudio: Vessel, Blurryface, Trench, Scaled And Icy y Clancy, más dos antecesores (Self-Titled y RAB), siendo Regional At Best un disco con del que no cuentan con los derechos de autor, producto de la participación e influencia de los anteriores miembros de la banda. Por este motivo, este álbum particular no puede encontrarse en sus perfiles oficiales, pero sí en canales alternativos de YouTube, o en formato Podcast en Spotify, de manera tal que es consumible, y desde luego se puede encontrar para escuchar y/o descargar en numerosos sitios web. Los sellos discográficos de los álbumes de estudio son varios y en su mayoría del grupo Warner, razón por la cual hoy podemos mencionar que es una banda dentro del campo *mainstream* de la música estadounidense.

Cuenta con una comunidad de *clikkies* o en colectivo el clicke/clique a nivel mundial y especialmente en Argentina, siendo un destino al cual ya han venido tres veces a tocar en vivo, las tres al festival musical Lollapalooza. Actualmente tienen una próxima fecha para la gira, siendo el 29 de enero el recital en el Movistar Arena de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. El grupo de mayor consumo de esta banda se encuentra entre los adolescentes y adultos jóvenes sobre todo de clase media, media-alta, debido principalmente a la búsqueda musical específica que propone la banda y a la clase de temas que aborda. La forma en que han hecho su propuesta artística logró un grupo de fanático muy fuerte, ya que el *lore* (trasfondo) de la banda es algo que las personas que no son fanáticas desconocen. Éste cuenta con una amplia historia ficcional detrás, que hace a sus videos musicales y canciones una obra artística distinguida. Para su posterior análisis recurriré a dos videos publicados en YouTube que cuentan con información interpretada de manera valiosa, pero que no cuenta con la actualización del último disco Clancy, debido a su pronta publicación. El desafío de este trabajo irá por la misma línea, tratando de indagar en ciertos aspectos abordables de la obra desde la sociología del arte.

Como dato inicial, el nombre masculino Clancy tiene origen irlandés, el cual significa “hijo del guerrero rojo”, representando a un luchador de sus ideales que sea capaz de enfrentar los

obstáculos que se le propongan. Esta cuestión será interesante para retomarla dentro del contexto de la historia que el álbum propone.

Descripción y análisis del caso:

El día miércoles 29 mayo de 2024 durante el transcurso de la tarde fueron enviados los nombrados “digital remains” a través del correo virtual oficial de la banda (twentyonepilots@e.fueledbyramen.com), unos archivos descargables con las letras de las canciones del nuevo álbum, a toda aquella persona que estuviese suscrita al mismo. No se sabe el nombre del diseñador gráfico ni de quienes están detrás de la producción de esas imágenes, pero vienen del proceso creativo conceptual de la banda que viene realizando hace años. Este evento dio mucho que hablar en las redes, ya que no era la primera vez que la banda elaboraba algún tipo de sorpresa o pista para sus fanáticos.

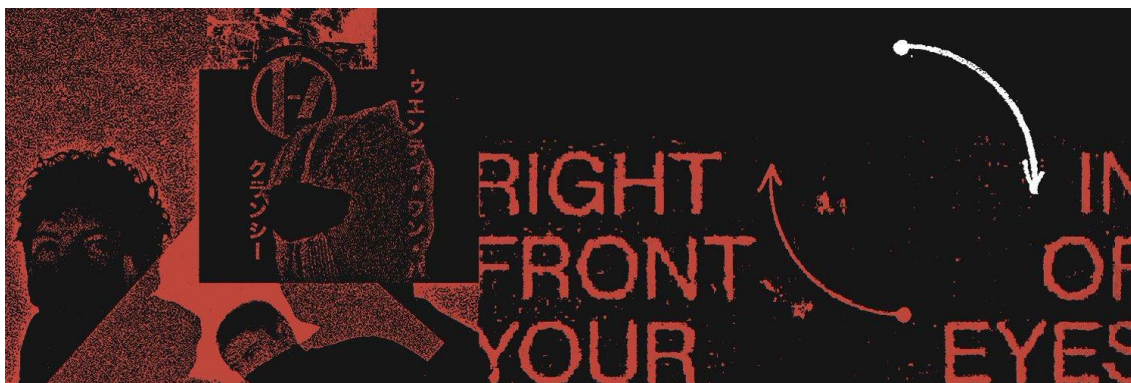
A partir de ello, empezaron a circular por redes millones de teorías y especulaciones acerca de las imágenes y de cómo continuaría el curso de la historia que TØP inventó. Esta operación realizada por el público, posibilitó juego interactivo a partir del cual las personas comenzaron a observar las imágenes y darse cuenta que eran composiciones de imágenes, unas encima de otras como si estuvieran compuestas de un collage digital. Paralelamente, la página oficial de la ciudad de Dema³ (http://www.dmaorg.info/found/103_37/clancy.html) agregó un nuevo url con el código 103_37, de manera tal que te aparece otra página con un renglón para introducir un código. Nadie entendía que estaba sucediendo. Como fue mencionado, al no ser un elemento nuevo en la historia de la banda, no fue sorprendente el hecho de que otro enigma vuelva a aparecer.

El 18 de junio de 2024 se crea un tablero colaborativo y abierto en Figma por un clikkie, habilitando a cualquiera que quisiera participar, a cargar contenido específico que pudiera indicar alguna pista, teoría o descubrimiento de algo oculto en los archivos. A los dos días, el 20 de junio de 2024, la cuenta oficial de Blurryface⁴ de la red social X⁵ cambia la foto de su biografía con el siguiente banner:

³ Ciudad principal de la historia narrada en los discos de la banda.

⁴ Es uno de los personajes principales de la historia conceptual que se narra a lo largo de toda la producción artística de la banda.

⁵ Anteriormente llamada “Twitter”.



La anterior publicación se trata de una imagen rectangular cuyos colores protagonistas son el color negro, el rojo y resalta el blanco. El segundo color mencionado está relacionado en la historia con los obispos, líderes de la ciudad principal. A su vez es el color de Blurryface, el personaje mencionado anteriormente, el cual se encarga de provocar el malestar mental y físico del personaje Clancy⁶, ya que es algo así como su némesis. En la izquierda de la imagen aparecen recortes superpuestos de otras imágenes que ya habían sido dadas a conocer en el nombrado “digital remains” a los fanáticos casi un mes antes. Hacia la derecha, aparece la frase escrita con rojo en inglés “right in front of your eyes”, lo que traducido al español significa “justo en frente de sus ojos”. Junto a ella, el gráfico circular de dos flechas, una inicial en color blanco y una segunda en color rojo, las cuales dan un indicio sobre un ejercicio a resolver. Todo esto lo acompaña un efecto como si se tratase de un grabado o un graffiti digital, con un juego de colores que parecen opuestos, y sombras pigmentadas. Lxs fanáticxs se dieron cuenta de que, recortando la imagen, es decir trasladando el círculo que componen las flechas hacia el collage de imágenes situado a la izquierda, les daría un código en particular. Resulta que, en el archivo de fotografías virtuales enviado por la banda, cada imagen tiene un número de ubicación o de serie. Las imágenes superpuestas daban con los números 103-37-83-25 siguiendo el sentido de las flechas⁷. Recorté y pegué en el lateral una captura de la reconstrucción del

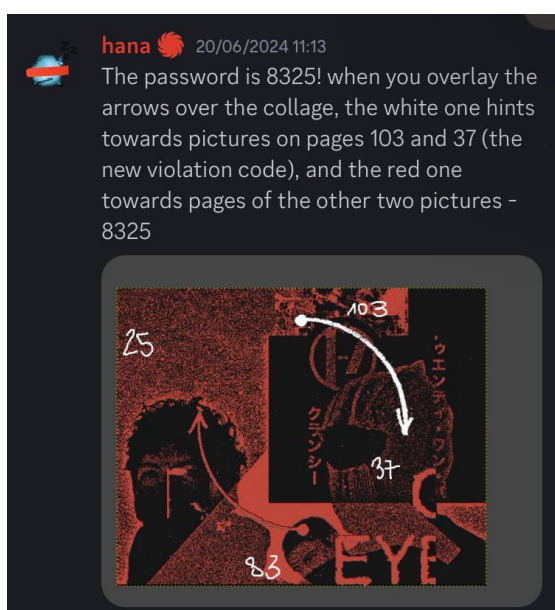


⁶ Protagonista del último disco.

⁷ Para comprender el orden de las imágenes, observar el nombre de cada archivo y su ubicación en el drive: https://drive.google.com/drive/folders/1Pgsmr44babPs79pS8QKk8_gg_ix3BFPq

collage publicado en el tablero digital, hecho a su vez con las imágenes del ‘digital remains’ que figuran en el banner. La foto de la batería es la 103, a la del gorro inferior a la derecha le corresponde número 37, luego la inclinada con los colores rojo y amarillo se ubica en la posición 83 y la más grande de fondo, donde se visualiza a los dos miembros de la banda, es la fotografía número 25. A continuación se inserta otra captura de pantalla sobre una publicación en la plataforma de Discord, donde se explica cuál es el procedimiento por el cual se dieron cuenta qué había un código oculto.

De esta manera, junto con otros elementos escondidos en publicaciones de X, lxs fans se dieron cuenta que el nuevo código de violación⁸ era 103_37, y que la contraseña a insertar en el renglón que aparecía en la misma era 8325. Así desbloquearon el acceso al adelanto del video musical



de la última canción del disco –por ahora-, material audiovisual que no estaba publicado en ninguna otra página. Al otro día la banda publica el video oficial en la plataforma de YouTube.

Si hay algo remarcable en el caso es la amplia capacidad del público de recibir las propuestas de la banda como un juego, como un acertijo a descifrar o un engranaje que destrabar. Aquello, seguramente, ha retribuido a la banda de manera tal que pudieron seguir expandiéndose en esa línea. Esta recepción tan comprometida del

público le permitió explorar con más profundidad hasta donde puede ir su arte, sabiendo la relación de reciprocidad o de ida y vuelta que recibe de sus consumidores. Esto da cuenta del impacto del arte, en este caso visual, de la banda, y cómo repercute en la vida de miles de personas, las cuales se comprometen con una causa artística, que le proporciona cierta vitalidad, excitación. Para recabar cuáles son los componentes personales que cada fan deposita en el arte habría que explorarlo bajo una entrevista en profundidad bajo la modalidad de etnografía virtual que propone Ardèvol, lo cual no tendrá lugar en esta acotada monografía. Lo que sí cabe resaltar en este trabajo es que el producto artístico tiene como una arista clave para la creación, a la buena recepción y atención que tendrá del público. En este sentido se vuelve un ida y vuelta tan cercano que hasta se podría hablar de un producto compartido. Esto permite a su vez discutir con la idea del artista genio creador, permitiendo y aceptando que el reconocimiento de un

⁸ Código que permite configurar el acceso al contenido de la página oficial de Dema.

público es vital y hasta parte del proceso creativo, ya que interviene en su misma creación. Que las personas actúen positivamente en relación a un suceso artístico guía al artista a seguir en esa vía, es una acción social en el sentido weberiano del término. La motivación del público se vuelve comprensible en el punto que desean y anhelan encontrar más sobre aquello que disfrutaban, desean, les interpela. Del lado de los artistas, se vuelve motivacional el hecho de que grupalmente su público está recibiendo de la mejor manera posible su trabajo. Y se vuelve una acción colectiva en tanto los fans desde sus computadoras se interrelacionan y propician creativamente mayores datos, crean teorías, interpretan la obra y la interrogan. Es un claro caso donde el arte proporciona un modo de relacionarse, en este caso de investigación, en internet, donde los fans desarrollan un fino trabajo de edición y, en definitiva, de producción de imagen –y visualidad-, jugando con logos, recortes, formas, colores, texturas; se abren otras propuestas que alimentan a pensar una continuación de la historia.

Reflexión y conclusiones preliminares:

Este ha sido un ejercicio muy útil de práctica sociológica que en particular nunca había realizado. Se trató de rastrear a escala pequeña una serie de interacciones producidas en relación a una obra en particular – las imágenes digitales publicadas por TØP-, pero tomándolas en un marco más general de la recepción de este fandom hacia la misma. En ello se observó un fenómeno interesante, el cual es el carácter activo del público sobre la producción de imagen. Producción que es a su vez visual y artística, pensando en el aspecto de edición, recorte, manejo de herramientas digitales y creatividad que pusieron en juego, pero también es una imagen producida sobre el propio público y la banda. Esta es una cualidad que resalta por lo específica en la dinámica de los artistas con su público, los cuales son capaces de crear algo nuevo a partir de lo dado. En ese ida y vuelta no termina de quedar claro cuál es el límite de la propuesta. Hasta qué punto la mente creativa de la banda plasma un juego como forma de vinculación arte-público, y hasta qué punto no es libertad creativa de los propios consumidores. Qué demandas expresa el público y qué ideas propone son objetos contemplados en la producción artística de TØP, pero sin dudas esta parte lúdica y de interacción regula y compone el eje de la producción artística y de imagen de la banda. Creo que por otra parte es interesante prestar atención a cómo los consumidores se las ingeniaron para prestar atención a detalles, líneas, símbolos, colores recortados entre imágenes, para trabajar con esos materiales y hacer que encajen unos con otros.

Me encontré con la dificultad de recortar el objeto, ya que es sumamente amplio. El trabajo monográfico que realicé es un pequeño ejercicio, totalmente preliminar. Desde luego es un

recorte arbitrario, pero me resulta sumamente interesante para continuarlo y volverlo más abarcativo en el futuro, a fin de generar una mayor profundidad en el análisis y en el alcance de los materiales a interrogar.

Como reflexión metodológica y epistemológica, me resultó un desafío la forma de realizar preguntas con respecto a la obra de arte y el fenómeno a analizar. El proceso del trabajo me pareció sumamente enriquecedor, ya que me propició una nueva forma de comprender y realizar sociología, con una modalidad específica y con la concreta –pero a su vez amplia-, rama del arte. Me interesa continuar mi camino como futura profesional alrededor de estas temáticas, ya que es un elemento fundamental en la cultura y es un aspecto que no se le suele dar mucha relevancia como fundamental para la producción, reproducción y transformación de nuestra sociedad. Desde ese posicionamiento siento imprescindible darle lugar a este tipo de formas de ejercitar la práctica científica en ciencias sociales, sobre todo en contextos donde estas disciplinas suelen ser desfinanciadas y menospreciadas.

Bibliografía y recursos:

- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (3), 72-92.
- Depes Porta, D. (2017). *La cultura visual en paraLaje*. Octante.
- Guasch, A. M. (2006). *Los estudios visuales: un estado de la cuestión*.
- Hine, C. (2011). *Etnografía virtual*. Editorial uoc.
- Huhtamella, H. (2020). *Social Class and Marxism in Twenty One Pilots' Trench* (Bachelor's thesis). Disponible en: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/120546/HuhtamellaHeini.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Joly, M. (2005). *Introducción al análisis de la imagen*. La Marca Editora. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1n9BsBCkrIDKNhQwhtV18n-WVRfTomaDw/view>
- Méndez, M. D. R. R., & Aguirre-Aguilar, G. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método y sus aplicaciones. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, (41), 67-96.
- Tablero digital de Figma donde se encuentran las publicaciones con teorías y pistas: <https://www.figma.com/board/iKvniXvUKdj3y223LG4v5V/CLANCY-Digital-Remains>

- Imágenes enviadas bajo el nombre de “digital remains” por vía mail a los correos de las personas suscritas al canal oficial de la banda:
https://drive.google.com/drive/folders/1Pgsmr44babPs79pS8QKk8_gg_ix3BFPq

ANEXO: A continuación, estaré mostrando cinco capturas de pantalla que realicé, donde aparecen 5 collage digitales realizados en el tablero de Figma por los participantes del mismo, con fines de encontrar otras posibles pistas.



