

Transmedialidad, álbum visual y videoclip musical. Estudio sobre el rap negro femenino y su corporeidad: Janelle Monáe y Tierra Whack

Transmediality, visual album and music video. Study on female black rap: Janelle Monáe and Tierra Whack

Ana Sedeño-Valdellos
Universidad de Málaga

Virginia Guarinos
Universidad de Sevilla

Referencia de este artículo

Sedeño-Valdellos, Ana y Guarinos, Virginia (2021). Transmedialidad, álbum visual y videoclip musical. Estudio sobre el rap negro femenino y su corporeidad: Janelle Monáe y Tierra Whack. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº22. Castellón de la Plana: Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, 299-316. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.15>

Palabras clave

Álbum visual; videoclip musical; música popular; narrativa transmedia; storytelling; rap.

Keywords

Visual album; music video; popular music; transmedia narrative; transmedia storytelling; rap.

Resumen

Este trabajo atiende a la reflexión sobre el álbum visual, derivación del videoclip, como una novedosa herramienta de la industria musical para promocionar en un contexto internacional, audiovisual y transmedia a sus artistas musicales. Además de describir su naturaleza, que combina la unidad y la diversidad de temáticas y motivos, optando por generar una narrativa específica en forma de *storytelling*, este artículo tiene como objetivo la profundización del objeto de estudio en un tipo de música concreto, la música popular urbana, el hip-hop y el rap, donde cursan importancia la originalidad musical y performática. De la propia selección del corpus, se añade otro foco de interés, como es el de las mujeres negras que han utilizado este tipo de formato. A través del análisis multimodal de los álbumes *Dirty computer* de Janelle Monáe y *Whack World* de Tierra Whack, se contempla a dos bandas la perspectiva de creación de *storytelling* transmedia y la de reivindicación de identidades múltiples como mujeres negras. Las conclusiones refuerzan la idea de que la performance se reinventa y se asiste a una nueva concepción de lo físico, que permite construir, por suma de identidades, un discurso de empoderamiento de las artistas. Se configura un mundo transmedia personal, siendo el cuerpo uno de los contenedores de significación de lo contemporáneo.

Abstract

The body is one of the containers of meaning of the contemporary. This is mobilized in various formulas, some crystallized in media formats such as music video: each musical genre adapts it to their needs to promote discursive worlds. Visual album, derived from music video, is a new tool for music industry to promote its musical artists in an international, audiovisual and transmedia context. It is a format that combines unity and diversity of topics and visual motifs, choosing to generate a specific narrative in the form of storytelling. Urban popular music, hip-hop and rap, has been developed for a purpose of authenticity based on musical and performative originality, evolving since eighties. Female singers represent a specific case; they use this expanded format of transmedia, to generate their stories. In this paper, we use a theoretical corpus about visual album and transmedia to analyse Janelle Monáe's *Dirty computer* and Tierra Whack's *Whack World*, with a perspective of creating storytelling through the claim of multiple identities as black women. This strategy has purposes of personal claim and feminist agenda. The performance is revisited and there is a new conception of the physical, which allows the construction of a discourse of empowerment for the artists. A personal transmedia world is established in this process.

Autoras

Ana Sedeño-Valdello [valdello@uma.es] es Doctora en Comunicación Audiovisual y Profesora Titular en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga (España). Sus líneas de investigación tienen abordan la música en relación a los medios) y las prácticas audiovisuales en el panorama contemporáneo desde una perspectiva histórica o educativa, con especial énfasis en hechos artísticos como el videojockey, el mapping o la videodanza.

Virginia Guarinos [guarinos@uma.es] es Profesora Titular de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Sevilla. Doctora en Comunicación audiovisual y en Filología (Ciencias del Espectáculo) y directora del Equipo de investigación ADMIRA, en imágenes, medios y relatos audiovisuales (SEJ 496), así como de la revista *Admira* y de *RadiUS*, la radio de la Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Comunicación.

1. Introducción

Las transformaciones de la esfera audiovisual contemporánea se desarrollan en el camino de las sinergias intermediales y la hibridación. La que la industria musical protagoniza resulta paralela a la de los conglomerados mediáticos culturales visuales y su foco de creación se encuentra en las narrativas transmediales. Casi ningún proyecto de negocio, incluso cultural, escapa a ellas.

Como ya determinara Jenkins «una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad» (Jenkins, 2006: 101), y supone un terreno fructífero para la creación de interrelaciones entre medios, animando contextos de interacción de contenidos, que son aprovechados y utilizados de manera estratégica y dirigida para conectar con todo tipo de públicos. De esta forma, la comunicación transmedia hace surgir novedosos proyectos culturales, especialmente planificados, en los que se construye un mundo narrativo multiplataforma (llamado también *storyworld*) en permanente expansión o potencialmente desarrollable, a través de diversos medios, que aportan desde su singularidad.

Precisamente en esta interconexión, la producción musical es uno de los contextos menos analizados en los estudios transmedia. Han sido muchos los trabajos que han realizado incursiones tímidas en torno al videoclip y sus posibilidades transmedia, no obstante, las fases de incorporación del videoclip a los campos de internet se han acelerado desde la salida de YouTube, con el se ha convertido en un modelo de formato de subida de contenido de vídeo a plataformas de distribución online. Korsgaard (2017: 10-11) propone el *post-music video* como nueva manera englobadora de reunir las posibilidades del videoclip tras su etapa televisiva, en la que la estandarización de los vídeos musicales era alta. Este videoclip encamina su experimentación espacio-temporal y narrativa hacia procedimientos de modificación de posibilidades del contenido del relato, llevándola a los límites, ocupando todos los espacios de la representación a través de innovaciones en el formato.

Harrison define álbum musical como «producto audiovisual que tiene una relación directa con la música de un álbum del mismo artista. La duración del álbum es mayor que la duración estándar de 3-5 minutos, y están presentes fuertes relaciones textuales y visuales para crear continuidad en todo el álbum» (2014: 16-17). El álbum visual supone un artefacto cultural intermedia que actúa o es planificado como estrategia de comunicación transmedia; con él se produce una novedosa forma de mediación de la puesta en escena mediática del artista, de su personalidad, de su relato. De alguna manera, son una extensión de los videoclips conceptuales y de él recogen el desinterés por la narrativa clásica y sus composiciones visuales de tipo asociativo, a modo de lo que describimos como videoclips descriptivos, que se establecen entre lo conceptual y lo performance.

Muy al contrario, la materialidad audiovisual de estos álbumes se fundamenta en la idea de unidad en la diversidad y la repetición (Harrison, 2014): unidad en el formato y las temáticas, diversidad y repetición en representaciones de esas temáticas. En él se esperan similares motivos visuales, fotografía, aspecto visual, duración y tipo de videoclips junto a modificaciones de personajes, acciones, ambientes o temáticas. La diversidad de representaciones que vienen dadas desde la repetición actúa como disyuntiva de la coherencia temática y visual y se alía con la repetición de estos motivos y temáticas para transmitir un *storyworld* (Herman, 2009: 106-107).

Algunos ejemplos de álbumes visuales son *Year Zero* (Nine Inch Nails, 2011), *Mylo Xiloto* (Coldplay, 2011), *Let England Shake* (PJ Harvey, 2011), *ODDSAC* (Animal Collective, 2010) o *Valtari Mystery film Experiment* (Sigur Ros, 2012). Sujetos a múltiples fórmulas, todos aportan su diferenciación en la correlación entre la música del álbum como propuesta comercial principal, las canciones o temas, unidades de difusión en diversos medios de promoción. Unos son sumas de videoclips singulares, otros convocan una narrativa a modo de película, otros tienen un objetivo educativo (Dibben, 2014), otros suponen una incursión en una modalidad artística válida para galerías de arte y museos (*Let England Shake*, de PJ Harvey y Seamus Murphy).

En esta encrucijada de caminos, el álbum visual contempla, por tanto, la senda de la transmedialidad, la del videoclip y su visualidad, la de la canción y su musicalidad y la performatividad del o la intérprete: un producto audiovisual novedoso y, sobre todo, complejo, en sus formas y en sus fondos.

En el caso que nos ocupa, el álbum visual, como producto transmedia, sirve para ratificar la identidad y autenticidad en la representación de la mujer negra en el rap, lo que hasta el momento había sido terrero ya testado en el caso de los cantantes hombres. Múltiples perspectivas han abordado los procesos discursivos y de representación audiovisual de los intérpretes negros en los vídeos musicales. El análisis de los estudios culturales desde finales de los años ochenta del siglo XX apunta a centrar su foco en el cuerpo del cantante de hip-hop y el rapero, como intelectual orgánico (Lena, 2008: 265) para preguntarse por la forma en que se construye su autenticidad y cómo esta influye en su posición y la relación con sus oyentes y fans.

El análisis de contenido ha ocupado la mayoría de estudios académicos de videoclips de hip-hop y rap, intentos de encontrar claves de la representación del cuerpo negro frente al blanco. En el rap, la autenticidad resulta del equilibrio que en las carreras de los raperos existe entre el discurso de resistencia (como agenda negra) y el de apelación al entretenimiento: el vínculo entre poder y resistencia se juega en la representación de la diferencia, que cada artista debe buscar e instituir con su discurso (musical, visual...). De ahí que la gestualidad, el caminar, el

movimiento del cuerpo hayan sido el objeto de acercamientos al videoclip de estos géneros musicales: la realización, la escenografía, la iluminación les proporciona un aura de autenticidad (Shelton, 1997: 108).

Durante los años noventa, el postestructuralismo suma los análisis de género a estos, y los cruza con perspectivas de raza y etnia, y llega a la conclusión de que el video musical ha sido reapropiado por los artistas negros, especialmente por las raperas y artistas de hip hop. El rap se destaca por su fuerte ritmo, a menudo solo un ritmo de percusión, y su énfasis en las letras. La melodía en una canción de rap con frecuencia sigue al enunciado de la letra del intérprete, que generalmente rima e involucra juegos lingüísticos inteligentes sobre el significado y el sonido. A través de las letras, las raperas hacen afirmaciones explícitas y abiertas de la fuerza y la autonomía femenina. A través de sus letras, estilo y baile, las raperas dibujan lo que se ha descrito como el «uso de lo erótico como poder» (Roberts, 1991: 142). Algunas influencias del blues fueron empleadas por las performers negras desde los comienzos en los años veinte del pasado siglo, a modo de represalia, poniendo énfasis en la nostalgia. Estos ingredientes se unían en el «hip-hop femenino para construir un componente de contraposición a los performers masculinos: a través de él las mujeres negras habían empezado a generar su propio discurso de empoderamiento» (Forman, 1994). A la vez, el cuerpo se cosifica, se fragmenta y dispone a la mirada, se utiliza e instrumentaliza con objetivos sexuales, ideológicos, políticos y de permanente juego con la identidad de artistas, intérpretes y músicos. Existe por ello una dificultad añadida a la hora de intentar vincular esta tendencia natural del videoclip con la posición de empoderamiento de la mujer rapera negra, manteniendo un poder no sexualizado o, al menos, en equilibrio entre la sexualización y la reivindicación, a lo que hay que agregar el lógico deseo comercial y de éxito de público oyente o espectador de este tipo de álbumes musicales transmedia que han elegido algunas artistas. En este sentido, tanto Monáe como Whack se sitúan en este enclave.

Janelle Monáe ha realizado cuatro álbumes conceptuales en su carrera: *Metro-polis: Suite I (The Chase)* (2008), *The ArchAndroid: Suites II and III* (2010), *The Electric Lady: Suites IV and V* (2013) y *Dirty Computer* (2018), todos realizados en el sello Wondaland donde trabajan múltiples artistas musicales, pero también performers, poetas y artistas multidisciplinares. La saga, basada en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), recoge toda la imaginería de esta y de *Blade Runner* (1982). Cuenta el relato del alter ego de Monáe, Cindi Mayweather, que viaja en el tiempo entre 2719 y el presente. Este personaje resulta una invención para crear una narrativa o contranarrativa de la identidad negra y sexual queer, que mantendrá hasta su último trabajo, *Dirty Computer*, y que se alinea también con la identidad cyborg, una otredad posible. Como ella misma dice: «El androide es el nuevo negro. El androide es el nuevo gay. El androide es la nueva mujer. Alguien que a menudo es marginado [y] discriminado» (Monáe, 2013). Como ha analizado, Szaniawska

(2019) en términos de ciberfeminismo y decolonización, Monáe construye una «tecnopoética negra», un tipo de relato ambiental y circular y sin fases, que se desarrolla a través de variados álbumes y que suma capas de identidad, sirviendo a todos los formatos culturales. Según la cantante, la ciencia ficción sirve para hablar del presente. Este imaginario resuena en gestos, fórmulas, pasos de baile, todo un abanico de posibilidades de ser, desear y amar. Se trata de un vocabulario gestual del afrofuturismo (Szaniawska, 2019), término acuñado por Mark Dery en su artículo seminal titulado *Negro para el futuro* (Dery, 1994), que, recogiendo aspiraciones de la memoria histórica de la población negra funciona como una estética artística y una forma de refundar el futuro a través de componentes provenientes de la identidad negra.

Más joven y con menos trayectoria profesional, Tierra Helena Whack (Philadelphia, 1995) estudió canto en una clase de voces predominantemente blancas, intentando comenzar su carrera en 2011, pero no fue hasta 2017 cuando la comenzó oficialmente al firmar con Interscope Records y producir su primer single. Es en 2018 cuando lanza su primer álbum, *Whack World*, en formato digital para descarga o consumo por streaming, cargado de hibridaciones musicales y desconcertando a toda la crítica musical al lanzar canciones de un minuto de las que no se sabía si eran las canciones en sí mismas o un teaser de canciones futuras y utilizando un medio poco ortodoxo para artistas profesionales como es Instagram, y en la actualidad con 6.000.844 de visualizaciones en YouTube, cifra que marca la diferencia de diferentes públicos y fans, si se compara con los 2.567.967 de visionados de *Dirty Computer* (Emotion Picture), de 48.37 minutos de duración, frente a los 15:48 de Whack, un público probablemente más joven, más acostumbrado a la microforma y al consumo de tiempo reducido.

2. Objetivos, corpus y métodos

El análisis audiovisual del álbum visual no puede realizarse de una manera lineal, por lo que debe afrontarse con una perspectiva holística, que va desde lo narrativo hasta lo empresarial. La multiplicidad de órdenes e intereses que confluyen en este objeto de estudio exige también una variedad de procedimientos que aborden su estudio.

«Mientras que en otros medios, formatos y géneros es posible hablar de producción, dirección o escritura de guiones de forma aislada al analizar un producto (una película, serie, video musical, videojuego, una noticia de la prensa o un programa de noticias de televisión, etc.), cuando se trata de analizar un producto transmedia, es imposible no mencionar lo que condiciona y da forma a la arquitectura del universo y todos sus productos principales y derivados desde el principio» (Guarinos y Cobo, 2020: 383-384).

En función de ello el objetivo principal de esta investigación es el de descubrir cuáles son los resortes que se ponen en funcionamiento a la hora de construir un

universo transmedial vinculado a un álbum visual. Se ha establecido como objetivo secundario, surgido a partir de la observación del corpus en los inicios de la investigación, el estudio de la performatividad del cuerpo de la mujer negra intérprete de rap, como signo productor de significación y sentido dentro de una perspectiva de creación crítica social.

El corpus analizado para ello, como se ha explicado en la introducción, ha sido seleccionado por un conjunto de factores como son su calidad audiovisual, su existencia como productos innovadores, los géneros musicales comerciales a los que pertenecen y la vinculación que se deriva de ello como parte de una estrategia comercial que siempre va ligada a las producciones transmedia, así como la relevancia entre los consumidores y la diversidad de tipo de público al que van dirigido, haciendo de ambos casos ejemplos complejos y que acumulan en ellos mismos una amplitud y riqueza a nivel estético, pero también a nivel de negocio.

El estudio de casos, por tanto, se establece sobre las obras *Dirty Computer*, de Janelle Monáe (2018), con 14 tracks (con un filme narrativo de 46 minutos), y *Whack World*, de Tierra Whack, (2018), de 15 tracks (de un minuto de duración cada uno, acompañados de un corto difundido por Instagram), ambas producciones que supusieron el lanzamiento definitivo al estrellato internacional de las dos cantantes, de generaciones diferentes pero con objetivos estéticos y posición clara dentro del feminismo de raza negra.

La metodología basada en el análisis del discurso audiovisual tradicional y de la narrativa audiovisual no permiten alcanzar la complejidad de la adaptación de un texto multiforme en el que la multiplicación de procedimientos narrativos requiere de los presupuestos de la herramienta metodológica del análisis multimodal. Ella supone la superación del lenguaje como objeto de estudio predominante en el análisis del discurso en pos de reconocer la necesidad de considerar e integrar conceptual y metodológicamente todos los modos de significación que intervienen en un proceso comunicativo más complejo como es el audiovisual transmediático. Siguiendo los mecanismos metodológicos de Bateman y Schmidt (2012) y de Wildfeuer (2014), se ha recurrido al procedimiento de visionado y registro de elementos significativos en los distintos niveles visuales, sonoros y narrativos de los textos componentes de los álbumes, para atender a los distintos estados de significación que intervienen en el producto final, puesto que el análisis visual y sonoro afectan directamente al objetivo secundario establecido, mientras que el nivel narrativo ahonda en el objetivo principal sobre transmedialidad del álbum visual. Por otro lado, seguimos la recomendación de Sánchez-Olmos y Viñuela (2019) que ya utilizan la referencia del análisis multimodal de Kress y Van Leeuwen (2001), por la necesidad de atender de manera paralela a sonidos, imagen y textos: se «entiende la creación de significado como resultado de la confluencia e interacción entre diferentes lenguajes», acercándose «al fenómeno de las narrativas transmedia en la música a partir de un estudio de caso» (Sánchez-Olmos y

Viñuela, 2019: 66). Igualmente ha sido necesario el apoyo teórico de las teorías del cuerpo y la performance (Gaytán, 2010; Mairs Slee, 2016), sin olvidar que al tratarse de intérpretes femeninas es imprescindible el enfoque teórico-metodológico de la crítica poscolonial de feminismo antirracista, como vertiente de las teorías feministas (Crenshaw, 1993; Curiel, 2007). El género musical al que pertenece el corpus exige la aproximación a los estudios específicos a él (Adaso, 2019), sobre todo en su relación con el cuerpo como instrumento expresivo (DeFrantz, 2004).

3. Resultados del análisis

3.1. *Dirty Computer*, Janelle Monáe (2018)

Dirty Computer es una película emoción *-emotion picture-*, como sus creadores la han descrito y aparece en toda la promoción. Sus miniepisodios son *Crazy, Classic, Life, Take a byte, Screwed, Django Jane, Pink, Make me feel y I like that*, en este orden. Desde el punto de vista narrativo constituyen un conjunto transmedial con continuidad y ampliación del universo, que se desarrolla en torno una trama de ficción en una empresa biotecnológica llamada *La Casa del Nuevo Amanecer*, donde controlan la identidad y memoria de raza y color de los individuos. La cantante resulta la protagonista en esta visión distópica de un futuro en el que el ser humano debe renegar de sus emociones, querencias y recuerdos personales. Sigue la línea de esta inspiración futurista de otro álbum visual y proyecto transmedia como *Year Zero*, que, con una mezcla de ARG (Juego de realidad alternativa), estrategias en conciertos presenciales y su web, logró una inesperada implicación de los fans con objetivo de activismo político, cubriendo así la faceta de mercado y modelo de negocio que todo conjunto transmedia conlleva.

Desde la perspectiva performativa, corporal y reivindicativa, Monáe ha compuesto en *Dirty Computer* un fresco sobre la liberación sexual, detrás de lo que se encuentra su definición sobre sí misma como queer, gay y pansexual. Los vídeos se caracterizan como conceptuales-performance: en ellos se presenta una situación en exteriores o interiores en los que se dispone una performance normalmente colectiva, en un ambiente de alegría y diversión, con Monáe como personaje central. Figuras de todo tipo de razas y condición interpretan episodios de intercambios afectivos y coreografías a dúo y en grupo en escenografías diversas.

En *Carnal Thoughts*, Vivian Sobchak (2004) considera el papel clave del cuerpo en la cultura contemporánea. Como muchas de las propuestas de la música de grandes totens musicales, grupos de metal, como Metallica, Marilyn Manson, o del pop, como Lady Gaga, imponen una visualidad transformada de sus cuerpos en la mediación pública. La autora retoma los principios de la fenomenología de Merleau-Ponty para incluir una serie de reflexiones sobre la cultura comunicativa

y su relación con el tiempo y recuerda que, en la contemporaneidad, los cuerpos son objetos y sujetos visuales con sentido. Sobchack busca revelar el papel del pensamiento carnal» en la determinación del «significado vivido, la importancia y el valor no neutro de las tecnologías perceptivas y sus representaciones» (Sobchack, 2004: 160). Por lo tanto, Sobchack adopta la interpretación como parte de una empresa teórica en la que busca descubrir cómo los procesos mediáticos aparentemente transparentes y naturalizados involucran al individuo en experiencias y representaciones que tienen el potencial de transformar tanto nuestro sentido del yo como la comprensión del mundo.

La performance orgánica del disco *Dirty Computer* puede leerse como un discurso sobre su identidad negra y queer, tal como se encuentra en la tradición de análisis de los estudios de la performance, en relación con el cuerpo negro y la identidad sexual queer. Thomas F. DeFrantz lo llama oratoria corporal: «La danza es performativa y refleja la forma en que el discurso puede equipararse con la acción. Los movimientos de baile transmiten cualidades de habla que contienen un significado más allá de lo formal y estético y de las secuencias de movimiento detalladas por el cuerpo en movimiento» (2004: 66).

Figura 1. Frames de escenas performances de algunos videos de *Dirty Computer* (2018)



Estudiando la configuración visual de las composiciones corporales y gestos en los encuadres performance (Figura 1), destacan dos elementos: por un lado, la continuidad del lugar de la intérprete, basada en una centralidad de la posición respecto

al resto de elementos, y la privilegiada situación de iluminación y color, así como el plano general con profusión de figuras alrededor y barroquismo de elementos decorativos. Las situaciones en plano general a modo de *tableau vivant*, con un cuidado encuadre, evocan un sentido múltiple, constantemente en construcción, pues cada cuadro se suma al anterior en un despliegue de identidad y conforman otro nuevo paso en el *storytelling*. Las posibilidades del cuadro se expresan, se aprovecha todo el espacio de la composición, con la colocación de objetos y personajes, algunos irreconocibles e inmóviles: en este tipo de cuadro (al menos uno en cada videoclip) la figura central protagónica se coloca como una especie de figura silente. Toda esta configuración visual hace que resulte que

«en los vídeos de *Django Jane* y *Make Me Feel* de Janelle Monáe, los componentes visuales y sonoros convergen para ofrecer dos tomas complementarias de la feminidad contemporánea, ambas inequívocas y sin complejos en su afirmación del poder de las mujeres negras. La autodeterminación personal de Monáe aparece centralmente en esta afirmación en ambos vídeos, pero, aunque *Django Jane* ofrece una implacabilidad y contundencia geniales, *Make Me Feel* no tiene trabas, es alegre y festivo. Muchos de los movimientos corporales y elementos visuales que dan forma a estos dos vídeos son familiares de trabajos anteriores, a menudo con efectos similares en nuestras experiencias musicales» (Sternbez en Vernallis et al. 2019: 257).

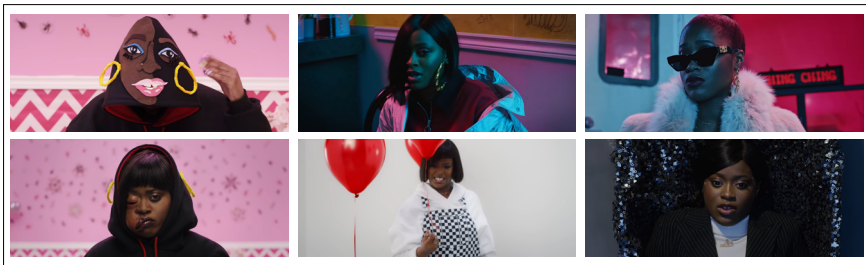
Las propias letras de las canciones incluyen ese posicionamiento, como mujer y como miembro con conciencia de clase y raza («We gon' start a motherfuckin' pussy riot/Or we gon' have to put 'em on a pussy diet» puede oírse en *Django Jane*, como también «We ain't hidden no more, moonlit nigga, lit nigga» o «Mamma was a G, she was cleanin' hotels Poppa was a driver, I was workin' retail»), una posición que cuenta con 6714 likes y solo 270 dilikes en YouTube, además de 300 comentarios de usuarios.

3.2. *Whack World*, Tierra Whack (2018)

Las 15 canciones de un minuto de *Whack World* no son una excepción en el panorama musical actual, en tanto que «las canciones cortas se han vuelto en los últimos años comunes en el hip-hop, especialmente entre raperos jóvenes independientes, (...) No obstante, solo un puñado de raperos han llegado al nivel de brevedad de Whack» (Shaviro, 2019: s/p). Como todos ellos, este esfuerzo creativo de contener todo un universo emocional e incluso narrativo en un tema y un vídeo en formato nanometraje, contiene claramente la intencionalidad de utilizar las redes sociales acatando sus normas formales para alcanzar al mayor número posible de seguido-

res, lo que nos sitúa ya en una estrategia de marketing, por mucho que se trate de *marketing independiente* o alternativo. En esta vinculación inseparable de modelo de negocio y transmedialidad se sitúa este trabajo global de Tierra Whack, algo que afecta no solo a la duración de las canciones, también a la de los vídeos y al propio universo visual diseñado para Instagram, si bien es cierto que la propia cantante reconoce que para componer pasa necesariamente por la visualización: «Debo tener algún tipo de visualización en mi cabeza. No puedo terminar una canción si no visualizo nada» (Horn, 2018: s/p). Compuesto por los temas *Black Nails*, *Bugs Life*, *Flea Market*, *Cable Guy*, *4 Wings*, *Hookers*, *Hungry Hippo*, *Pet Cemetery*, *Fuck Off*, *Silly Sam*, *Fruit Salad*, *Pretty Ugly*, *Sore Loser*, *Dr. Seuss*, *Waze* (Figura 2) este novedoso formato se ha publicado en Instagram, SoundCloud, Bandcamp y su versión visual en álbum en YouTube, con 12.741 comentarios (muchos de ellos desplegados en otros muchos en contestación), además de 210.740 likes, frente a 4314 dislikes.

Figura 2. Frames de algunos vídeos de *Whack World*.



En lo que concierne a la performance, el trabajo es vocalmente camaleónico. En cada uno de los 15 tracks realiza una exhibición vocal ajustada a los cánones. Whack intenta definirse como una cantante que toma del jazz, el R&B y el rap. Como se ha apuntado ya y han afirmado algunos sociólogos del rap, la autenticidad en estos estilos se desarrolla por determinados caminos: si en el rock tiene que ver con historias de superación, en el pop en la creación de una agencia propia, con presentaciones de la actuación del o la cantante, en el rap, se relaciona con adquirir una voz propia, un sonido específico. La fragmentación en subgéneros ataca y es propia del género hip-hop y rap, macrogéneros que, en sí mismos, se interrelacionan pero no producen sonidos similares. Wikipedia tiene 70 subgéneros, y Adaso (2019) da una lista de al menos diez diferenciados. Como se apuntaba antes, se afirma que obtener un sonido diferenciado es propio de la negociación del hip hop y de los límites entre subculturas, ciudades o barrios desde donde surgieron sus vertientes. Además de lo vocálico, la estética corporal es fundamental para la per-

formatividad y a este respeto, la imagen de Whack es muy poliédrica: pelo corto, largo, recogido, con gafas, sin ellas, vestida en espacios íntimos, personales, en su día a día como chica joven, en su lado profesional, de ocio, de noche, de día... En sus vídeos, Whack juega con identidades múltiples en un juego de continuidad. Son en sí mismos tal como ella se autodefine: «My moods are like a roller coaster, she says. It's hard for me to just feel one way all the time» (Horn, 2018: s/p).

La corta duración también tiene sus efectos sobre el sentido global. La condensación, la elipsis y la presuposición de conocimiento receptor del oyente/espectador marcan una narración o descripción expresivas que muere cuando acaba de iniciarse o directamente no termina, marcando un sentido, más allá de la significación, de huida hacia adelante de la creación performática, un empuje de la brevedad que evita la permanencia, apostando por lo efímero para no caer en la repetición y la rutina; en palabras de Doreen St. Felix (2018), «es cómo su concisión evita el éxtasis y nos transporta a un lugar nuevo». Ello coincide con alguna más de sus autodefiniciones, en este caso relativa al aburrimiento de la repetición en la creación, lo que la lleva a saltar, a cambiar continuamente de historia, de estilo, de canción: «Estaba en el estudio, grabando, grabando, grabando. Estaba en un punto en el que tenía tantas canciones que eran muy diferentes. En la industria, le dicen que debe atenerse a un solo sonido, pero eso es aburrido para mí. Así que me pregunto: `Yo, tengo que darle a la gente una muestra de todo'» (Horn, 2018: s/p). Por ese motivo, «a pesar de su corta duración, las canciones individuales de Whack a menudo suenan en direcciones sorprendentes y contradictorias. Las letras y los efectos visuales están llenos de comentarios desprevenidos y de apariencias no parecidas. Los estados emocionales pesados se mezclan con bromas tontas y observaciones cotidianas» (Shaviro, 2019: 24-25). Quizás por ello destacan los elementos de transición: un foco, una carta de restaurante... que actúan como lugares comunes de transición visual contenidos en la letra, haciendo de bisagra que conduzca sin solución de continuidad de un lugar a otro rápidamente pero de forma segura, sin que se pierda la conexión entre un texto visual y otro, además de la contigüidad espacial de decorados o el juego de puesta en abismo para salir de un espacio/tiempo hacia otro, como sucede entre *Flea Market* y *Cable Guy*.

Del mismo modo se recurre a otros elementos que generen unidad visual, como la frontalidad de la cámara, la posición de perfil o el hieratismo, en contraste sinestésico con el ritmo musical, para terminar en la heterogeneidad de géneros narrativos de ficción, en tanto que se puede contemplar desde los tópicos de dramas raciales (*Cable Gay*), hasta referencias a sitcoms (*Flea Market*) o parodia de películas de terror serie B (*Pet Cementery*) o de vídeos tutoriales de entrenamiento personal (*Fruit Salad*). Y sus letras también van y vienen desde el vacío semántico por puro juego verbal (*Hungry Hippo*) hasta declaraciones de intención en cuanto a firmeza de mujer o conciencia de raza. Así resulta en los acrónimos que reescribe en *Cable Guy*: ABC (All Boys Cry), MTV (Men Touch Vaginas), BET (Bitches Eat Tacos), o

en *Four Wings*: «My niggas shine with the lights off». En definitiva, estamos ante un primer trabajo, cargado de personalidad, como indica su propio título, con una producción completa coherente y experimental aunque *mainstream*.

4. Conclusiones

Ya sean audiovisuales, musicales o literarios, los mensajes transmedia no son unívocos y tienen el objetivo de generar un entorno narrativo, un ambiente de posibilidad de generación de sentido y de relato. El vídeo musical supone un foco de atención como modelo de formato para muchas innovaciones en este sentido, que se observan en redes sociales y todo tipo de nuevos medios. Desde aquí apuntamos a una serie de conclusiones, derivadas de este acercamiento al álbum visual como innovación específica, con dos estudios de caso.

En cuanto al objetivo primero que atendía a la relación entre álbum visual y transmedia, una intertextualidad a trabajos previos conduce a la creación de un hilo narrativo, si bien dentro de una narración de tipo débil, que, aunque excede al propio texto del álbum, se imbrica con los discursos, expresivos, narrativos o descriptivos de las letras de las canciones y consigue una continuidad prevista en origen de producción, como es preceptivo en los universos transmedia. A este objetivo resulta efectiva la estructura episódica de combinación entre zonas narrativas y zonas performativas, que tienen prácticamente la mayoría de los videoclips, especialmente en el caso de *Dirty Computer*. Esta fórmula híbrido supone un modo consciente de representación y apelación al espectador con el que se ejerce un grado notable de control sobre la significación y narrativa. En este sentido, el álbum visual, como el videoclip, confronta la narrativa clásica, valiéndose de las características de expansión textual de lo transmedia.

En relación al segundo objetivo, desde la perspectiva visual, se asiste a una revitalización de la performance, base del subrayado sobre el cuerpo de estos álbumes de género similar y artistas femeninas. Los álbumes aquí analizados recogen una nueva concepción de lo físico de la performance, con puestas en escena en fusión con la corporeidad de las intérpretes, por encima incluso del valor de la realización audiovisual, aunque sin descuidarla.

Los vídeos que los componen crean una agenda feminista del rap negro: género muy centrado en la personalidad de la performance del artista, de su manera de actuar, de decir la letra, de envolverla en su manera de comunicar. La manifestación de una sexualidad diversa, política, también se pone de manifiesto en el juego de identidades múltiples que tratan de explorar estas artistas, adentrándose en un feminismo de las mujeres, no solo de la mujer, y un feminismo negro, donde la marca de la raza es considerablemente importante, más aún en su vinculación al género musical en el que se mueven.

Tanto el público negro como los artistas negros tienen una relación intensa con los vídeos musicales. La acción de autoempoderamiento de estas cantantes pasa a convertirse también en un proceso de autorización personal y desautorización de otras perspectivas opresoras colonialistas. La voz autorizada y auténtica de un vídeo impacta de manera crucial en el modo en que el espectador llega a interpretar dicho vídeo y tanto Monáe como Whack se erigen en sus álbumes visuales como intérpretes y autoras de sus temas, elevando la potencia de su producto a categoría de agencia e identidad, a voz autorizada que se niega a otras intérpretes, coros o figuración femenina, generalmente anónimas que circulan a sus alrededores en los vídeos.

Referencias

- Adaso, Henry (2019). A Guide to Hip-Hop Genres and Styles. *Henry's Rap / Hip-Hop*. Consultado el 25 de junio de 2021 en <http://rap.about.com/od/genresstyles/tp/HipHopGenreGuide.htm>
- Bateman, John y Schmidt, Karl-Heinrich (2012). *Multimodal Film Analysis. How Films Mean*. Nueva York: Routledge.
- Crenshaw, Kimberle (1993). Beyond Racism and Misogyny: Black Feminism and 2 Live Crew. En: Matsuda, Mari; Lawrence, Charles; Delgado, Richard y Crenshaw, Kimberle (eds.). *Words that Wound: Critical Race Theory, Assaultive Speech and the First amendment*. Boulder: Westview Press.
- Curiel, Ochy (2007). La Crítica Poscolonial desde las Prácticas Políticas del Feminismo Antirracista. En: *Revista Nómadas*, vol.26. Bogotá: Universidad Central de Colombia, 92-101.
- DeFrantz, Thomas F. (2004). The Black Beat Made Visible: Hip Hop Dance and Body Power. En: Lepecki, Andre (ed.). *Of the Presence of the Body: Essays on Dance and Body Theory*, Middletown: Wesleyan UP.
- Dery, Mark (1994). *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Durham: Duke University Press.
- Dibben, Nicola (2014). Visualizing the App Album with Björk's Biophilia. En: Vernallis, Carol, Herzog, Amy y Richardson, John (Eds.). *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Oxford: Oxford University Press.
- Felix, Doreen St. (1 de julio de 2018). Tierra Whack Stretches the Limits of One-Minute Songs. *The New Yorker*, Consultado el 20 de julio de 2020 en <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/tierra-whack-stretches-the-limits-of-one-minute-songs>

Forman, Murray (1994). Movin' closer to an Independent Fund: Black Feminist theory, Standpoint, and Women in Rap. En: *Women's Studies*, vol.23, Abingdon: Taylor & Francis, 35-55.

Gaytán, Patricia (2010). La contribución del estudio del cuerpo y las emociones a las teorías sociológicas de la acción (vs. los estudios culturales). En: *Sociológica*, vol.25, n°72. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, 139-165.

Guarinos, Virginia y Cobos, Sergio (2020). Expanded Story From Transmedia as a Business Model: The Case of Stranger Things. En: Hernández-Santaolla, Victor y Barrientos-Bueno, Mónica (eds.). *Handbook of Research on Transmedia Storytelling, Audience Engagement, and Business Strategies*. Hershey: IGI-Global.

Harrison, Cara (2014). *The visual álbum as an hybrid art-form: a case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé*. Tesis de máster. Lund: Lund University Sweden.

Herman, David (2009). *Basic Elements of Narrative*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Horn, Olivia (28 de junio de 2018). Meet Tierra Whack, a True Hip-Hop Original. *Pitchfork News*. Consultado el 25 de junio de 2021 en <https://pitchfork.com/features/rising/meet-tierra-whack-a-true-hip-hop-original/>

Jenkins, Henry (2006). *La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.

Korsgaard, Mathias (2017). *Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music (Routledge Research in Music)*. Londres: Routledge.

Kress, Gunther y Van Leeuwen, Theo (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Londres: Arnold.

Lena, Jennifer C. (2008). Voyeurism and resistance in rap music videos. En: *Communication and critical/cultural studies*, vol.5, n°3, Abingdon: Taylor & Francis 264-279. doi: <https://doi.org/10.1080/14791420802206825>

Mairs Slee, S. (2016). Moving the music: Dance, Action and Embodied identity. En: Arnold, Gina; Cookney, Daniel; Fairclough, Kirsty & Goddard, Michael, (eds.). *Music/Video: Aesthetics, Media*. Nueva York: Bloomsbury Academics.

Monae, Janelle (2013). Interview. *Hot 97*. Consultado el 25 de junio de 2021 en <https://www.youtube.com/watch?v=2k7EgZGP7xE>.

Roberts, Robin (1991). Music Videos, Performance and Resistance: Feminist Rappers. En: *Journal of Popular Culture*, vol.25, n°2, Nueva Jersey: John Wiley & Sons, 141-152. doi: [dx.doi.org/10.1111/j.0022-3840.1991.2502_141.x](https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1991.2502_141.x)

Sánchez-Olmos, Cande y Viñuela, Eduardo (2019). Narraciones transmedia, música y videojuegos: el caso de *Los ríos de Alice* de Vetusta Morla y Delirium Studios.

En: *Icono 14*, vol.17, n°1, Madrid: Asociación Icono14, 60-82. doi: doi: 10.7195/ri14.v17i1.1242

Shaviro, Steven (2019). Out of Whack: The Aberrant Identity of Tierra Whack. *Flugschriften*. Consultado el 25 de junio de 2021 en <https://flugschriftencom.files.wordpress.com/2018/12/Flugschriften-1-Steven-Shaviro-Out-of-Whack-1.pdf>

Shelton, Mark (1997). Can't touch this! representations of the AfricanAmerican female body in urban rap videos. En: *Popular Music & Society*, vol.21, n°3. Abingdon: Taylor & Francis, 107-116. doi: <https://doi.org/10.1080/03007769708591681>

Sobchack, Vivian (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. California: University of California Press.

Szaniawska, Alexandra (2019). Gestural Refusals, Embodied Flights. Janelle Monáe's Vision of Black Queer Futurity. En: *The Black Scholar Journal of Black Studies and Research*, vol.49. Londres: Routledge, 35-50. <https://doi.org/10.1080/00064246.2019.1655371>

Vernallis, Carol; Ellis, Gabrielle Zane; Leal, Jonathan James; Lochard, Gabrielle; Oore, Danielle; Shaviro, Steven; Sternberg, Maave y Suechting, Maxwell (2019). Janelle Monáe's Dirty Computer Music Video/Film: A Collective Reading. En: *Journal of the Society for American Music*, vol.13, n°2, Society for American Music, 250-271. DOI: 10.1017/S1752196319000154

Wildfeuer, Janina (2014). *Film Discourse Interpretation. Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis*. Nueva York: Routledge.

