

## 3 X 3: New Media Fix(es) on Turbulence



This essay is part of "New Media Fix(es) on Turbulence," a series of three texts about works from the Turbulence.org archive written and translated by members and affiliates of New Media Fix. Each is published in three languages: English, Italian and Spanish. The series includes "The Body in Turbulence" by Josephine Bosma, "Narrating with New Media: What Happened with *What* has Happened?" by Belén Gache, and "Turbulence: Remixes + Bonus Beats" by Eduardo Navas; translated by Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera, and Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" is funded by the National Endowment for the Arts.

Download the series  
at <http://turbulence.org/texts/nmf>  
or <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



Questo saggio fa parte di "New Media Fix(es) on Turbulence" una serie di tre testi dedicati ad alcune opere archiviate in Turbulence.org ed è stato scritto e tradotto da alcuni membri e collaboratori del collettivo di New Media Fix. Ogni articolo è stato pubblicato in tre lingue: inglese, italiano e spagnolo. La serie include "Il corpo in Turbulence" di Josephine Bosma, "Narrare con i nuovi media: che succede con ciò che è successo" di Belén Gache e "Turbulence: remixes + bonus beat" di Eduardo Navas; tradotti da Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera e Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" è stata finanziata dal National Endowment for the Arts.

Scarica la serie di articoli  
a <http://turbulence.org/texts/nmf>  
o <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



Este texto es parte de "New Media Fix(es) on Turbulence," una serie de tres ensayos con un enfoque en el archivo de obras en línea de Turbulence.org, escrito y traducido por miembros y afiliados de New Media Fix. Cada texto es publicado en tres idiomas: inglés, italiano, y castellano. La serie incluye "El Cuerpo en Turbulencia" por Josephine Bosma, "Narrando con nuevos medios: ¿qué pasa con el qué ha pasado?" por Belén Gache, y "Turbulence: Remezclas + Bonus Beats" por Eduardo Navas; traducidos por Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera, e Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" es posible gracias a fondos de National Endowment for the Arts.

Para descargar la serie, visite:  
<http://turbulence.org/texts/nmf>  
o <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



ES

# narrando con nuevos medios: ¿qué pasa con el qué ha pasado?

EN

narrating with new media: what happened with *what* has happened?

narrando con i nuovi media: che succede con ciò che è successo?

IT

por Belén Gache

Editado por Jo-Anne Green  
Helen Thorington  
Eduardo Navas

## de estructuras narrativas, ideologías y estrategias

EN

on narrative structures, ideologies and strategies

delle strutture narrative, ideologie e strategie

IT

The fact is that electronic writing applications involve a new way of writing and narrating, a new grammar and a new semiotics. These days, text is no longer conceived as a consecutive line of words but as a multidimensional space which shapes different possible stories.

Mucho se ha hablado sobre las relaciones entre el libro impreso, la modernidad y la metafísica. También sobre la relación entre los nuevos dispositivos de escritura y corrientes filosóficas como el postestructuralismo y la deconstrucción. Lo cierto es que los nuevos dispositivos electrónicos implican tanto una nueva forma de escribir y de narrar como una nueva gramática y una nueva semiótica. Hoy el texto no es más concebido como una línea sucesiva de palabras sino como un espacio pluridimensional a partir del cual se configuran diferentes posibles historias.

Basaré aquí mi análisis en tres particulares obras de los archivos de Turbulence: *Digital Nature: The Case Collection* (Tal Halpern - 2002), *Apartment* (Marek Walczak and Martin Wattenberg - 2001) y *Ground Zero* (John Cabral - 2001). En estas tres obras la narración se basa en un secreto a ser develado. En los tres casos queda planteada la pregunta ¿qué ha pasado? En cada caso, sin embargo, deberemos lidiar con una diferente clase de secreto y también con una diferente clase de estrategia narrativa.

Una estructura narrativa es un proceso de hacer sentido. Tiene por objeto proporcionar una determinada visión de los acontecimientos. La narración actúa como dimensión que configura y transforma el caos de los mismos en una totalidad significativa y, en este sentido, se relaciona siempre con una particular ideología. Veremos cómo *The Case Collection* y *Apartment* plantean sus escrituras recurriendo a estrategias metatextuales. *Ground Zero*, por su parte, lo hará a partir de la idea de un tiempo presentado, muy diferente al uso moderno de la representación del tiempo.

**no hay hechos sino sólo interpretaciones de los mismos**

Certo è che i nuovi dispositivi elettronici implicano tanto una nuova forma di scrivere e narrare, quanto una nuova grammatica ed una nuova semiotica. Oggi il testo non è più concepito come una linea progressiva di parole, quanto piuttosto come uno spazio pluridimensionale, a partire dal quale si configurano differenti possibili storie.

EN

there are no facts, only interpretations of "facts" themselves

non ci sono fatti ma solo interpretazioni degli stessi

IT

En su ensayo *Estructura del suceso*, (1) Roland Barthes se refiere al "fascinante e insoportable lapso de tiempo que separa al hecho de su causa". Este lapso de tiempo será, por ejemplo, aprovechado por la trama del tradicional relato de detectives. En este tipo de relato, el trabajo de detective es precisamente

In the traditional model, the detective solves the question following a logical causality and tries to recompose the chronological line of events. He will be the one to lead the reader while s/he tries to organize a temporal order of sequences that becomes significant.

el llenar la brecha de tiempo hacia atrás a fin de develar el enigma. En *Mille Plateaux*, (2) Gilles Deleuze y Felix Guattari retoman este modelo literario basado en la pregunta: “¿qué ha pasado?”

En el modelo tradicional, el detective resuelve la pregunta siguiendo una causalidad lógica y trata de recomponer la línea cronológica de los eventos. Será quien guíe al lector mientras trata de organizar un orden temporal de secuencias que se vuelva significativo.

El lector del modelo tradicional sigue una lógica según la cual el sentido nace de una causalidad sucesiva e irreversible y busca resolver un misterio. Esta lógica no admite derivas, ambigüedades o cabos sueltos. No admite tampoco pluralidad de sentidos o experiencias simultáneas. Por supuesto, tanto el *Nouveau Roman* como la novela posmoderna encontraron el modelo tradicional de historia de detectives especialmente interesante para deconstruir, dejando las brechas abiertas y enfatizando el hecho de que no puede existir una respuesta ontológica y única a la pregunta “¿qué ha pasado?” simplemente porque no existen los hechos sino sólo interpretaciones de los mismos.

Pero, ¿cómo funciona este modelo en las narrativas con nuevos medios? Estas narrativas se caracterizan por sus presentaciones no lineales, por el uso de diferentes sistemas semióticos (lingüístico, visual, sonoro) y la fragmentación de unidades de información -las “lexias”, para utilizar otro término de Barthes (3)- sin orden específico, donde las partes y el todo aparecen como categorías relativas. Aquí es el lector el que hace las veces del detective. Las maneras en que este resuelva el enigma serán plurales y estarán condicionadas por los diferentes recorridos de lectura que elija. Ahora, ¿de qué manera la información caleidoscópica que él recibe puede servirle para reconstruir un acontecimiento? ¿Con qué clase de estructura deberá vérselas? ¿Cuáles serán las piezas que deberá combinar para resolver el rompecabezas?

Nel modello tradizionale, il detective risponde alla domanda seguendo una causalità logica e cerca di ricomporre la linea cronologica degli eventi. Sarà lui a guidare il lettore nel momento in cui tenta di organizzare un ordine temporale di sequenze che diventi significativo.

## metatextos

EN

metatexts

metatesti

IT

A metatext might work in different ways: it can be internal, external or a combination of both;

Habíamos dicho que tanto *The Case Collection* como *Apartment*, cada uno a su particular manera, recurren a estrategias metatextuales. El concepto de metatexto es definido por Gerard Genette como un texto que habla o instruye sobre otro (4). Un metatexto puede funcionar de varias maneras: puede ser interno, externo o mixto; puede ser un discurso crítico, una estructura especular, una categoría narrativa, una figura, etcétera. El metatexto contribuye a la coherencia del texto y provee al lector de claves de lec-

Un metatesto può funzionare secondo differenti modalità: può essere interno o

it can be a critical discourse, a specular structure, a narrative category, a figure, et cetera. The metatext contributes to the coherence of the text and provides the reader with clues for reading.

tura. Los modelos de escritura alternativos, al evitar el planteo lineal de sus textos y la clásica estructura tripartita aristotélica de principio, medio y fin, han recurrido con frecuencia al recurso del metatexto para organizar la experiencia narrativa.

Muchas formas de metatextualidad se han basado en planteos espaciales. El texto de Jacques Roubaud, *Tokyo infra-ordinaire* (5), por ejemplo, se estructura a partir de un trazado cartográfico: el mapa del metro de la línea Yamanote, que recorre el centro de Tokio, le sirve el narrador para ir estructurando un "metro poema". Por su parte, George Perec nos presenta en *La Vie mode d'emploi*, (6) la vida de los habitantes de un inmueble parisino. El lector recorre los diferentes departamentos que están allí ubicados siguiendo la forma de un bicuadrado latino que se presenta a modo de tablero por el cual la narración avanza según un modo tomado de los movimientos del caballo de ajedrez. De hecho, los tableros de juego, se han utilizado numerosas veces como metatextos privilegiados. Por poner algunos ejemplos, *Rayuela*, de Julio Cortázar (en donde, siguiendo el modelo del juego de este nombre en el que el jugador salta de un casillero a otro intentando alcanzar su meta, los personajes saltan de un capítulo al otro de la misma manera que lo hará el lector a medida que se interna en la lectura del texto) o *Alicia a través del espejo*, de Lewis Carroll (en donde se establece que Alicia es un peón blanco en un juego de ajedrez y se indica que puede ganar la partida en once jugadas)

#### *The Case Collection. el secreto y la historia*

Las pertenencias personales de Sir Francis Case, confiscadas por el Estado, son encontradas años después en los Archivos Nacionales. Se trata de una serie de objetos que funcionan como fragmentos textuales. Un análisis de los mismos permite reconstruir, en parte, un oscuro secreto en la vida de este personaje.

En *The Case Collection*, será el escritorio (desktop) el que se presente como una suerte de tablero que sirve de estructura a las diferentes piezas del juego. Las piezas (dos diarios personales, un libro infantil ilustrado, unas capturas de audio, unos informes médicos, unos films) son los objetos de la colección personal del naturalista. Cada una de ellas será portadora de un particular testimonio, de un particular fragmento de la historia. Aquí nos enfrentamos con un oscuro secreto: algo terrible ha sucedido. ¿Qué le ha pasado a Sir Francis Case? ¿Estaba él en su sano juicio? ¿Qué ha ocurrido con la inundación? Los efectos personales de Case y los objetos en su colección serán las piezas del rompecabezas mediante el armado del cual pretendemos resolver el misterio. Cada uno de estos objetos nos proporcionan una narrativa por sí

misto; può essere un discorso critico, una struttura speculare, una categoria narrativa, una figura, ecc. Il metatexto contribuisce alla coerenza del testo e fornisce al lettore delle

In *The Case Collection*, the desktop is presented as a sort of board that works as a structure for the different game pieces.

In *The Case Collection*, sarà lo scrittoio (desktop) a presentarsi come una sorta di scacchiera che servirà da struttura per le diverse pedine del gioco.

Tal Halpern | *Digital Nature: The Case Collection* | 2002



mismo (La historia de Arloz nos presenta las aventuras de un pequeño rinoceronte que ha dejado su casa para ir a recorrer el mundo, los diarios Blanco y Negro comparan sus diferentes registros narrativos del viaje de Sir Francis, las notas psiquiátricas del Dr. Gerstein se interesan por la neurosis obsesiva, la reportera Nancy Lois realiza sus entrevistas) forman parte de una narrativa general que nos es desconocida, que se nos aparece como desintegrada y que nunca conoceremos por completo. El lector intenta en vano, mediante su lectura, reponer los agujeros narrativos que estos objetos callan y que supuestamente ocultan el secreto que ha dado lugar a la historia. La narración de *The Case Collection* está metaforizada en la oposición de los motivos de la inundación y de la narrativa colonial, es decir, destrucción de todo posible sentido vs. sentido único y cerrado.

#### *Apartment*: la cartografía del suceso

En *Apartment* también nos enfrentamos con un metatexto espacial. Un cursor al pie de la pantalla invita al lector a escribir palabras que se irán convirtiendo en historias. A su vez, estas palabras ingresadas irán adquiriendo una topología propia y se convertirán en apartamentos y luego en ciudades, invocando memorias personales y formando paquetes de espacio-tiempo.

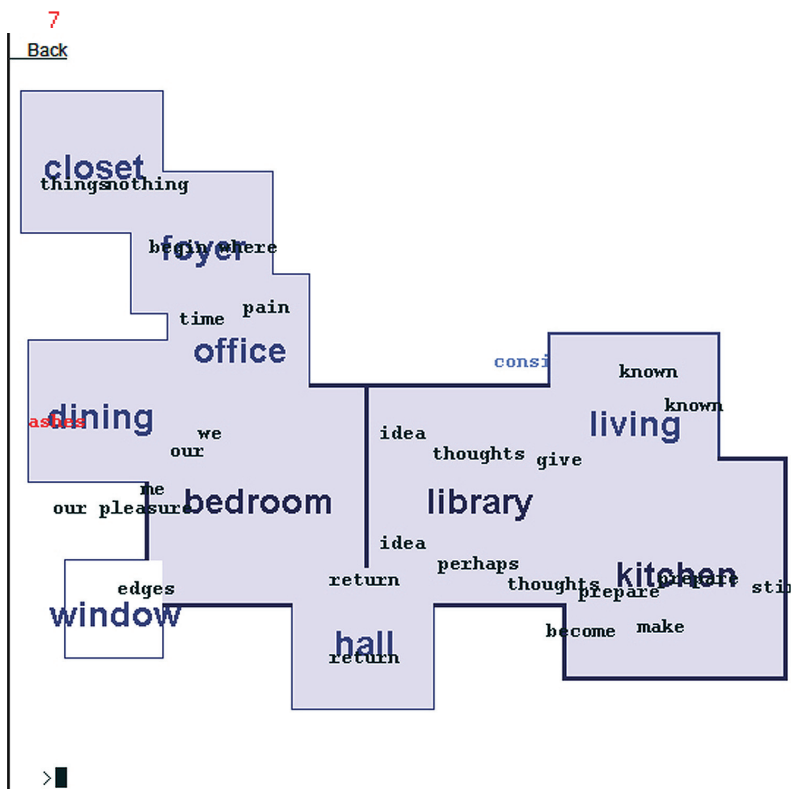
Mientras que el tiempo actúa como elemento constrictivo que solo permite moverse en una direc-

The narration of *The Case Collection* becomes a metaphor in opposition to the motives of the flood and the colonial narrative, so to speak, the destruction of all possible meanings versus a unique and closed meaning.

. La narración de *The Case Collection* è metaforizzata nell'opposizione tra i motivi dell'inondazione e della narrativa coloniale, distruzione in altre parole di tutto il possibile significato versus significato unico e chiuso.

ción, el espacio se presenta, por el contrario, libre y pululante de posibilidades, traspasado por desviaciones e intersecciones. El texto y el espacio están indisolublemente ligados. Al estar unida a la dimensión espacial y visual (al contrario que la palabra oral, ligada al tiempo y a la audición), será en el espacio donde la escritura se despliegue y dibuje sus figuras y sus traslaciones. A lo largo de la historia, esta relación ha sido reiteradamente enfatizada. A modo de crear ayudas mnemotécnicas, por

Marek Walczak and Martin Wattenberg | *Apartment* | 2001



ejemplo, los retóricos imaginaban los diferentes temas de sus discursos inscriptos en las habitaciones de las villas y luego los pronunciaban memorizándolos como si recorrieran estos espacios caminándolos mentalmente; Ludwig Wittgenstein, por su parte, identificaba al lenguaje con el trazado de una ciudad (7). En *Apartment*, es la cartografía de los diferentes apartamentos la que actúa como elemento metatextual estructurante de las narraciones. Aquí es el mismo lector el que da forma a los edificios mediante la escritura de sus textos. Los edificios, a su vez, formarán ciudades de acuerdo a sus particulares relaciones lingüísticas.

Con respecto al “¿qué ha pasado?”, *Apartment* trata con una clase muy diferente de secretos: secretos personales, íntimos, de la vida cotidiana. El lector recorre las habitaciones, edificios y ciudades como una suerte de *voyeur*, colándose dentro de los espacios y las memorias que le son ajenas. La idea que subyace aquí es que cada memoria, así como cada narración, no es otra cosa que una construcción subjetiva.

In *Apartment*, it is the cartography of the different apartments which doubles as a metatextual element to structure all the stories. Here, the reader her/himself is the one who gives shape to the buildings through the writing of the texts.

In *Apartment*, la cartografía dei diversi appartamenti agisce come elemento metatestuale strutturante delle narrazioni. Qui è lo stesso lettore che dà forma agli edifici mediante la scrittura dei suoi testi.

## tiempo presentado

EN

presented time

tempo presentato

IT

Modernity has conceived a one-dimensional, continuous, homogeneous time that goes forward from the past to the future, toward a point of no return.

La modernidad ha concebido un tiempo, continuo, homogéneo y unidireccional, que avanza del pasado hacia el futuro, sin punto de retorno. Esta concepción ha prevalecido en la narrativa occidental, al menos hasta comienzos del siglo XX en que las teorías de la relatividad deconstruyeron la noción unificada y causal del tiempo abriendo, a su vez, la posibilidad de concebir temporalidades múltiples y simultáneas.

En los años 70, Roland Barthes denunciaba que la narrativa tradicional confundía la consecución con la consecuencia, lo que viene después siendo leído como aquello que es “causado por” (8). Así, la narrativa tradicional se convierte en una aplicación sistemática de la falacia lógica señalada por los escolásticos en la fórmula “*post hoc, ergo propter hoc*”, es decir “después de esto, por lo tanto, a causa de esto”. En este tipo de narrativa, además, será la representación del tiempo, ordenado en un principio, medio y fin, la que forme un todo de sentido. Notemos que mientras el presente se “presenta” a sí mismo, pasado y futuro sólo pueden aparecer en el discurso como tiempos representados. Por eso, las narrativas en tiempo presente responden a una estética antirrepresentativa.

Más allá de los experimentos vanguardistas con el tiempo narrativo, Barthes remite a los textos posmodernos como textos que no describen cosas pasadas sino que suceden en el ahora de la narración. No hay otro tiempo que el ahora de la enunciación y cada texto es eternamente escrito en el aquí y ahora de la lectura. Esto significa que la escritura no busca ya “representar.” El “ahora” desmantela la diferencia entre historia y discurso.

En el tercero de los casos que trataré aquí, *Ground Zero*, será el uso alternativo del elemento temporal el que ponga en evidencia la crisis del tiempo representacional tradicional. Esta obra hace estallar el modelo convencional jugando con la ausencia de un todo narrativo y con la construcción de diferentes versiones de lo que ha sucedido o está allí aún sucediendo.

### *Ground Zero. ¿Qué le ha pasado a Ratzó?*

Esta obra presenta a Ratzó, el rey de las ratas, sumergido en el espacio-tiempo de un bosque mítico y reaccionando de acuerdo a los diferentes momentos del día. Allí, Ratzó se topará con personajes como el cazador, la reina voodoo, el lobo, la vaca, la paloma, etcétera. Todos ellos presentan un carácter am-

La modernità ha concepito un tempo continuo, omogeneo ed unidirezionale, che avanza dal passato verso il futuro senza possibilità di ritorno.



biguo. ¿Intentarán avisarle a Ratto acerca de los peligros que le acechan? ¿Serán ellos mismos fuentes de peligro?

In *Ground Zero*, the enigma is: "whatever happened to Ratto?" As in the traditional narrative model, we try to answer the question about the luck of the main character.

Ratto inhabits a parallel universe, a parallel time which differs from linear modern time.

En *Ground Zero* el enigma es: "¿qué ha pasado con Ratto?" Al igual que en el modelo narrativo tradicional, intentamos respondernos la pregunta acerca de la suerte del personaje principal. Jorge Luis Borges decía que, así como había laberintos de espacio, también había laberintos de tiempo. *Ground Zero*, una narrativa de 24 horas, se plantea como un gran laberinto de tiempo. Ratto se define como una "criatura arquetípica que se pasea por un bosque mítico en los límites externos de la civilización". Al igual que un personaje de algún cuadro de Poussin, deamula junto a un túmulo atemporal y se encuentra con otros personajes arquetípicos. Ratto habita un universo paralelo, con un tiempo paralelo que difiere del tiempo lineal moderno.

La crisis del tiempo representacional (o sea, la crisis de la historia) se ha visto plasmada en diferentes medios. En su obra *24 Hour Psycho*, de 1993, Douglas Gordon presenta el film de Alfred Hitchcock

In *Ground Zero* l'enigma è: "che è successo Ratto?". Ugualmente che nel modello narrativo tradizionale, cerchiamo di rispondere alla domanda sulla sorte del personaggio principale..

Ratto abita un universo parallelo, con un tempo parallelo che differisce dal tempo lineare moderno.

John Cabral | *Ground Zero* | 2001



*Psycho*, de 1960 ralentado de forma de que su proyección se extiende a lo largo de las 24 horas del día. Como en la práctica nadie puede observar un film durante 24 horas seguidas, cada espectador se llevará su propia experiencia narrativa diferente referida a eventos que, en todo caso, no alcanza del todo a comprender (a no ser, claro, por el elemento metatextual consistente en el film original, ampliamente conocido por el

público). Con una lógica opuesta a la omnisciencia moderna, en donde el espectador abarca todo con su mirada, desde el comienzo hasta el fin, el espectador de *24 Hour Psycho* se encuentra inmerso en la miopía real del tiempo presente (tal como lo estamos todos en nuestras vidas cotidianas), conociendo sólo una parte y una perspectiva de la historia y desconociendo hacia dónde irá a culminar la misma. Igualmente le sucede al espectador de *Ground Zero*. Desde nuestro lugar a resguardo, detrás de la pantalla del monitor, observamos los hechos sin llegar a comprender la totalidad de la trama pero intuyendo los múltiples peligros (el cazador, el lobo, la potente luz que emana del túmulo) a que está expuesto Ratz. Cada espectador tendrá diferentes vivencias y percepciones; cada uno podrá contar su propia historia. Narrativa de la indeterminación, en *Ground Zero* siempre asistimos a lo que sucede inmersos entre las sombras y los arbustos y nos enfrentamos a personajes que hablan en todo caso sin palabras, utilizando la mayor parte de las veces signos de exclamación, de interrogación o asteriscos, remitiendo a una comunicación no lingüística y connotando una continua urgencia o confusión, según los casos, que no pueden ser reducidas a palabras.

La utilización en la obra de pantallas en blanco (o en negro), recuerda a los blancos en el *Coup de dés* de Stephan Mallarmé, haciéndonos conscientes de los silencios y ruidos del mensaje; de las inconsistencias, fragmentaciones y discontinuidades de la trama y que traen aparejadas las de la vida misma. Sólo vemos fragmentos de la narración completa, si es que en todo caso existiese una narración completa. Aquí, al igual que en el *Coup de dés* de Mallarmé, los blancos amenazan continuamente con tragarse el sentido de la historia.

**para concluir: escribir diferente, leer diferente**

EN

to conclude: writing differently, reading differently

per concludere: scrivere diversamente, leggere diversamente

IT

En el modelo policial tradicional la acción del detective va creando el movimiento narrativo que avanza hacia la instauración de un sentido y que permite al lector reconstruir la historia en una totalidad coherente y entendible. Ahora bien, una de las principales temáticas surgidas durante el posmodernismo fue la de la relativización y pluralidad de los posibles sentidos de un texto y la deconstrucción de la noción de totalidad o completud. Como sugiere igualmente Barthes, un relato nunca puede agotar aquello que ha pasado. La causalidad siempre es fragmentaria y trucada, o al menos, sospechosa o equívoca. Todo acontec-

*The Case Collection, Apartment and Ground Zero*, as narrative structures emerging from the new electronic writing devices, imply a new way of telling a story and a new grammar. Writing in a different way means reading in a different way. And reading in a different way means, in this instance, to understand the world differently.

imiento se construye a partir de lo que nuestra subjetividad repone; nunca se trata de una reconstrucción objetiva de los hechos. Así, de lo que ha pasado quedarán únicamente las diferentes versiones.

Habíamos dicho también que una estructura narrativa es un proceso de hacer sentido y que dicho proceso se relaciona siempre con una particular ideología. *The Case Collection, Apartment y Ground Zero*, en tanto planteos narrativos surgidos a partir de nuevos dispositivos electrónicos de escritura, implican una nueva forma de narrar y una nueva gramática. Escribir de otra manera implica leer de otra manera. Y leer de otra manera, significa, a su vez, entender el mundo de otra manera.

Belén Gache.

*The Case Collection, Apartment e Ground Zero*, con tali basi narrative sviluppate in conseguenza all'uso dei nuovi dispositivi elettronici di scrittura, implicano un nuovo modello narrativo ed una nuova grammatica. Scrivere in altro modo implica leggere in un altro modo. E leggere in altro modo significa, a sua volta, capire il mondo in altro modo.

**NOTAS:**

- (1) Roland Barthes, "Estructura del suceso", en *Ensayos Críticos*, Barcelona, Seix-Barral, 1983
- (2) Deleuze, Gilles y Guattari, Félix, *Mille Plateaux*, Paris, Editions de Minuit, 1980
- (3) Roland Barthes, *S/Z*, México, SigloXXI, 1986
- (4) Gerard Genette, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1992
- (5) Roubaud, Jacques, Tokyo infra-ordinaire, Inventaire/invention éditions, <[www.inventaire-invention.com](http://www.inventaire-invention.com)>, 2003
- (6) George Perec, *La Vie Mode d'Emploi*, Paris, Librairie Generale Francaise, 2000
- (7) Ludwig Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas*, México, Universidad Autónoma de México, 1988
- (8) Roland Barthes, "Introduction à l'analyse structurale des récits", en Poétique du récit, Paris, Seuil, 1977

## CREDITS

### Editores:

Jo-Anne Green  
Helen Thorington  
Eduardo Navas

### Textos:

Josephine Bosma "El Cuerpo en Turbulencia"  
Belèn Gache "Narrando con nuevos medios: ¿qué pasa con el qué ha pasado?"  
Eduardo Navas "Turbulence: Remezclas + Bonus Beats"

### Traductores/Editores de traducción:

Raquel Herrera  
Ignacio Nieto  
Lucrezia Cippitelli  
Francesca De Nicolò

### Diseño en papel y Web:

Ludmil Trenkov

Por favor contactar a los autores respectivos para las especificaciones de derechos de copia. Este texto es hecho pulico bajo la licencia de Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.5 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>