

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

turbulence: remezclas + bonus beats

EN

turbulence: remixes + bonus beats

turbulence: remix + bonus beat

IT

por Eduardo Navas

Traducido por Ignacio Nieto
Editado por Eduardo Navas

Turbulence cumple diez años de actividad en 2006, lo que significa que ahora ofrece un impresionante archivo de arte en la Internet. Durante su primera década, Turbulence se volvió importante en la historia del arte, debido a una forma emergente que ha menudo se le denomina arte de los nuevos medios.

Turbulence también es parte de la historia de la cultura del remix. Hablando en general, la cultura del remix puede definirse como la actividad global consistente de un intercambio creativo y eficiente de información, que es posible gracias a las tecnologías digitales apoyadas por la práctica del cortar/copiar y pegar. (1) El concepto del Remix (remezcla), a menudo mencionado en la cultura popular, viene del modelo de remixes musicales, que empezaron a ser producidos alrededor de fines de los '60s y principios de los '70s, en la ciudad de Nueva York con raíces en la música de Jamaica (2). Hoy en día, el Remix (la actividad de tomar samples o muestras de material pre-existente para combinarlos en nuevas formas, según el gusto personal) se ha extendido a otras áreas de la cultura, incluyendo las Artes Visuales, y juega un rol vital en la comunicación de masas, especialmente en Internet—y en nuestro caso, en el archivo de Turbulence.

El enfoque en este texto es entender el cómo Turbulence contribuye al Remix como una actividad cultural, así como también a la historia de los nuevos medios. Primero me enfocaré en Turbulence como un archivo, como un tipo de grabación (un disco de vinilo), y examinaré en detalle trabajos seleccionados según mi teoría del Remix, para así reflejarlo en la estética del arte en Internet, y su importancia histórica.

The concept of Remix often referenced in popular culture derives from the model of music remixes which were produced around the late 1960s and early 1970s in New York City, with roots in Jamaica's music. Today, Remix (the activity of taking samples from pre-existing materials to combine them into new forms according to personal taste) has been extended to other areas of culture, including the visual arts; it plays a vital role in mass communication, especially on the Internet

Il concetto di Remix spesso relazionata alla cultura popolare deriva dal modello di remix musicale che inizia ad essere prodotto intorno ai tardi anni Sessanta e primi anni Settanta a New York. Oggi il Remix (inteso come l'attività di prendere da materiali pre-esistenti combinati in nuove forme seguendo il gusto individuale) è stato esteso ad altre aree culturali, includendo anche le Arti Visive e gioca un ruolo vitale nella comunicazione massmediale, specialmente in Internet



turbulence: nada más que un remix

EN

turbulence: nothing but a remix

turbulence: nient'altro che remix

IT

Turbulence cumple diez en un momento en que sigue, pero en cierto modo está distante de lo post-moderno: un momento en que las grandes narrativas fueron cuestionadas, y las pequeñas narrativas salieron favorecidas (3). El período postmoderno, que a grosso modo comprende desde mitad de fines de los sesentas hasta mediados de los ochentas, fue entendido como uno de fragmentación, como bits (pizcas) y pedazos, como algo incompleto y de posibilidades abiertas.

Durante el período postmoderno, el concepto de remix musical se fue desarrollando. El remix en la música fue creado y definido por los DJs de los '70s en las ciudades de Nueva York, Chicago y otras partes de la costa Este de los Estados Unidos, quienes re-combinaron o extendieron canciones pre-existentes para hacerlas más bailables. Sus mezclas, en realidad tienen sus raíces en el "toasting" (brindar) y dub, tradiciones musicales de Jamaica (4). La actividad de los DJs de la costa Este evolucionó en el sampleo de trocitos de música en el estudio de sonido, lo que significa que los DJs productores estaban cortando y copiando, y pegando material pre-grabado para crear sus propias composiciones musicales. Cortar/copiar y pegar (cut/copy & paste) la fragmentación del material, hoy en día es parte de las actividades cotidianas, tanto en el trabajo como en casa, gracias al computador, y comúnmente encontradas en aplicaciones de softwares conocidos, tales como Adobe Photoshop y Microsoft Word.

La Internet también depende del sampling (tomar muestras), del cortar/copiar y pegar para funcionar como una red—compartir archivos, bajar softwares de fuentes abiertas, la transmisión en red en vivo de video y audio, enviar y recibir e-mails son sólo algunas de las actividades que recaen en el copiar, y suprimir (cortar) información de un punto a otro como paquetes de datos. Esto significa que el cortar/copiar y pegar es un elemento central del arte basado en Internet, y se aplica directamente al Archivo de Turbulence.

Lo que resulta particular del arte en Internet es que el usuario juega un rol crucial en activar el trabajo, como el DJ lo hace cuando juega con los discos de vinilo. El usuario de Internet manipula los datos del archivo de Turbulence de la misma forma que el DJ manipula los discos en el tornamesa. Ambos acceden a material pre-grabado. El DJ de los setentas, de todos modos, lo hacía siguiendo la tradición de los hackers, porque manipulaba los discos en una máquina que originalmente era usada para audiciones pasivas. Esta

What is particular to Internet art is that the user plays a crucial role in activating the work, like the DJ does when s/he plays with vinyl records. The Internet user manipulates the files

Quello che è una caratteristica peculiare dell'arte in Internet è il fatto che l'utente ha un ruolo fondamentale nell'attivare il lavoro, come fa il DJ quando suona i suoi dischi in

in the Turbulence archive in the same way the DJ manipulates the record on the turntable.

interacción activa con material pre-grabado se hizo popular, y podemos ver cómo el usuario en línea cae dentro de una categoría en parte derivada del DJ; ahora se espera que el usuario juegue con los archivos (como un DJ con los discos) y no sólo los escuche o los vea pasivamente, porque la interacción, el tocar, o en el caso de los usuarios en línea, hacer click, está ahora integrado a la cultura.

El DJ manipula un disco y el usuario de Internet manipula los archivos de Turbulence. Metafóricamente, entonces, podemos pensar en el Archivo de Turbulence como un disco, y como una "grabación en vinilo", puede desarrollar scratches; sin duda los tiene, especialmente cuando consideramos algunos de los primeros trabajos en el archivo como *Not Walls* (1996) de Laurel Wilson, quien usa Quickdraw (5), de Apple en una interface en línea, que remezcla imagen y texto en un ambiente 3-D. El trabajo online no puede ser apreciado porque la conexión no está más disponible y esto se ha convertido en una sección intocable o scratches de surcos de grabación en Turbulence.

Al pensar en Turbulence como un vinilo con algunas pistas intocables, este ensayo se enfocará ahora en proyectos específicos los cuales, mientras los "escuchamos", puedan mostrar algunos rasguños propios.

literatura: remezclada como arte en internet

vinile. L'utente della rete quindi manipola file dell'archivio di Turbulence nello stesso modo in cui il DJ manipola i dischi sul suo piatto.

EN

literature: remixed as internet art

letteratura: remixata come arte in rete

IT

The remix is always allegorical following the postmodern theories of Craig Owens, who argues that in postmodernism a deconstruction, a transparent awareness of the history and politics behind the object of art is always made present as a "preoccupation with reading."

En secciones posteriores, se dará una detallada teoría del Remix. En este momento, lo que es crucial de entender para examinar proyectos seleccionados en el Archivo de Turbulence es el concepto de alegoría, el elemento más vital del Remix. La alegoría es un código cultural que el arte en los nuevos medios, y más específicamente el arte en Internet, ha heredado de la postmodernidad (6).

El remix siempre es alegórico, siguiendo las teorías postmodernas de Craig Owens, quien argumenta que en el postmodernismo una deconstrucción, un conocimiento transparente de la historia y la política detrás del objeto de arte, siempre se hace presente como una "preocupación con la acción de leer" (7). Significa que el objeto de contemplación, en nuestro caso el Remix, depende del reconocimiento (de la lectura) de un texto pre-existente (o código cultural). La audiencia siempre espera ver dentro de la obra de arte su historia. Esto no era tal al principio del modernismo, donde la pieza artística suspendía su código histórico, y el lector no acusaba responsabilidad por reconocer la política que hizo convertirse a ese objeto

Il remix è sempre allegorico seguendo le teorie postmoderne di Craig Owens, che argomenta sull'esistenza di una decostruzione nel postmoderno, quale chiara consapevolezza della storia e della politica che sta dietro all'oggetto d'arte,

de arte en "arte" (8). El postmodernismo, en efecto, remezcló al modernismo para exponer cómo el arte es definido por ideologías e historias que son constantemente revisadas. El trabajo de arte contemporáneo es un collage conceptual y formal de ideologías previas, filosofías críticas e investigaciones artísticas formales, extendidas hacia los nuevos medios y al arte en Internet.

El arte basado en Internet es inherentemente alegórico; siempre se fía de material pre-existente para ganar autoridad. Los trabajos en Turbulence son, en este sentido, alegóricos; son citas que recaen en la autoridad de material previo que ha sido copiado/cortado y pegado, tanto conceptual como formalmente. Este impulso alegórico, que lleva un fuerte rastro del postmodernismo, es aparente en todas las comisiones de Turbulence. Y no sorprende que el medio más alegorizado sea la Literatura y sus estrategias narrativas; esto es particularmente cierto durante los primeros años. Comencemos nuestra examinación con Literatura y narrativas. Luego, este enfoque expondrá otras alegorías.

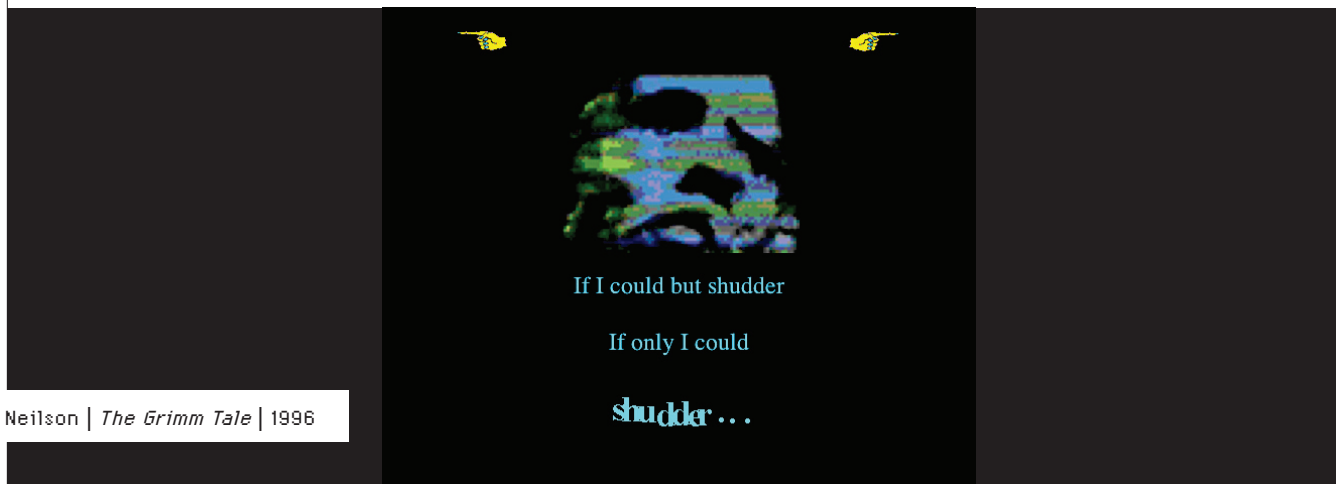
La literatura es la inspiración, si es que no la fundación, de muchas de las piezas comisionadas entre los años 1996 y 1998. Tales trabajos incluyen *The Grimm Tale*, por Marianne Petit y John Neilson (9), *North Country: Part 1* de Helen Thorington y Eric Scheffer (10), *The Sad Hungarian* de Nick Didkovsky y Tom Marsan (11), y *The Story of X* por un autor ruso (12).

The Grimm Tale (El cuento de los Grimm) es una historia sobre un niño que no es capaz de entender el concepto de "estremecerse." Esto aísla al niño, quien es incomprendido por quienes lo rodean. Cuando finalmente es capaz de comprender el significado del verbo, es el usuario quien debe entenderse con el miedo.

sempre presente come una "preoccupazione connessa alla lettura"

I lavori di Turbulence in questo senso sono allegorici; sono citazioni che si sostengono sull'autorità di un materiale precedente che è copiato/tagliato e incollato, sia concettualmente che formalmente.

The works in Turbulence in this sense are allegorical; they are citations that rely on the authority of previous material that has been copied/cut and pasted, both conceptually and formally.



Marianne Petit with John Neilson | *The Grimm Tale* | 1996

Esta es una adaptación de un cuento de los hermanos Grimm, donde el usuario está invitado a moverse hacia atrás y adelante entre las páginas web, con lo cual hace la experiencia de la historia de alguna manera no-lineal. *North Country* (País del Norte) es una historia corta de misterio, sobre un esqueleto, posiblemente de una mujer, encontrado al norte del estado de Nueva York. La mujer, dicen las autoridades, se suicidó, aún cuando especula u que se podría tratar de un posible homicidio. Este tipo de hipertexto es conocido como "historia de bifurcaciones." Lo que significa que el usuario generalmente tiene dos hiperlinks para seleccionar, pero al final, se espera que él o ella visite la mayoría de las páginas, si es que no todas, para decifrar el misterio. *The Sad Hungarian* (El Húngaro Triste) es la historia de un granjero que ha perdido a su mujer, y está tratando de arreglárselas con su soledad y el duro trabajo que debe desempeñar día tras día. Consiste de gifs animados que deben ser activados por el usuario usando el botón del mouse. Esta historia es lineal; aunque el usuario debe usar el botón navegador para volver a la página principal. Y *The Story of X* (La Historia de X), es una colaboración en línea donde se espera que el usuario contribuya textualmente. Esta historia está siempre cambiando, porque a los usuarios se les permite contribuir. El resultado final es un(a) "X" con muchas identidades. El usuario puede navegar por el archivo de la historia, comenzando con las últimas entradas en el tope de la página web. Distinto a las otras historias mencionadas, ésta obra consiste está compuesta de una sola página.

The authors treat the web-browser as a direct extension of the printed book, while also experimenting with the possibilities the Internet offers as a creative medium.

Los autores tratan al navegador web como una extensión directa del libro impreso, y al mismo tiempo experimentan con las posibilidades que la Internet ofrece como un medio creativo. Por ejemplo, en *North Country* el espectador puede escuchar el ruido ambiental, y en *Grimm Tale*, cada capítulo del libro está acompañado de composiciones musicales, y también de gifs animados. *The Sad Hungarian* también utiliza imágenes animadas—un java applet para ser exactos, (un pequeño componente de software que funciona en el contexto de otro programa, en este caso un navegador web) (13). Muchas de estas historias, si bien a veces proveen opciones para moverse hacia atrás y adelante entre las páginas, aún así, se apoyan en una narrativa lineal, siguiendo una trama tradicional. Podríamos decir que ellos son, en parte, una extensión literaria del hipertexto. Y más importante, ellos señalan intereses que serán revisitados repetidamente por otros artistas en los años que vendrán. Estas obras son, en esencia, remezclas de historias pre-existentes en la web, sin mencionar la linealidad de la que tales historias dependen (excepto por *la historia de "X"*, como lo explico más abajo). Ellas son lo que yo llamo remixes selectivos, porque dejan el "aura espectacular" (14) de las historias intacta.

Gli autori considerano il browser come un'estensione diretta di un libro stampato, e allo stesso tempo sperimentano le possibilità che Internet offre quale medium creativo.



Helen Thorington and Eric Scheffter | *North Country: Part 1* | 1996

The body is redefined by online communication; the result is work that constantly asks to be completed, or contributed to, by the end user. This preoccupation and constant recall of the body is allegory—a remixed version of what we know in physical space.

Estos primeros trabajos son documentos históricos de un período de transición, cuando los artistas comenzaron a explorar la paradoja de Internet: mientras los proyectos nos conectan con otros de formas anteriormente imposibles, también nos aíslan de otros porque tal experiencia es mediada con datos o información. El cuerpo es redefinido por la comunicación online (15); el resultado es un trabajo que pide constantemente ser completado, o acepta contribución, por el usuario final. Esta preocupación y constante rememorización del cuerpo es alegoría—una versión remezclada de lo que conocemos en espacio físico.

Por ejemplo, *Grimm Tale* y *North Country*, tratan sobre el cuerpo en el ciberespacio. En el primero, el cuerpo de la audiencia está conectado con el del muchacho cuando se le pregunta qué significa “estremecerse” para ellos, y para darle feedback a través de una forma online; en el segundo, al usuario se le pide identificarse con un cuerpo que está en pedazos, lo que puede ser leído como una metáfora de la fragmentación o reconstrucción de nuestra identidad en comunidades en línea, y cómo esto se relaciona con la experiencia física (16). La historia se opone al acercamiento pasivo de la narración tradicional al proponer constantemente la pregunta “¿Quién es ella?”, pero si la examinamos detalladamente nos daremos cuenta que expone la imposibilidad de contar una historia que no puede ser narrada—¿Cómo podría alguien contar la historia de una persona sin identificación? (17) Esta proposición puede ser leída como el cuestionamiento de la identidad en línea. Así, el usuario termina en una posición similar que en *The Grimm Tale*. Y así como en *The Grimm Tale*, *North Country* también tiene una forma de feedback donde los usuarios pueden contribuir con sus propios escritos sobre los eventos.

In questo modo il corpo è ridefinito dalla comunicazione on line, il risultato è un lavoro che costantemente chiede di essere completato o ammette contributi, dall’utente finale. Questa preoccupazione e costante richiamo al corpo è un allegoria — una versione remixata di cosa noi conosciamo come spazio fisico.

Corporeal experience is a constant preoccupation in the emerging network society; that is how the body is substituted or mediated by information.

Este último rasgo, de hecho, es lo único que *The Story of X* ofrece. Aquí se le da al usuario completa licencia para contribuir con la historia, haciéndolo (al lector) también autor del texto. Esto es lo que yo defino como remix reflexivo, porque el rol del autor y el usuario son cuestionados para hacer clara la posición crítica de este trabajo (18).

La experiencia corporal es una preocupación constante en la emergente sociedad de la información (19); así es como el cuerpo es sustituido o mediado como información. Esto es evidente en las primeras corrientes de performances como *Finding Time* (Encontrando Tiempo) (1999), de Jesse Gilbert y Scott Rosenberg, quienes organizaron la transmisión en red en vivo de sonido en vivo desde seis continentes, con el único propósito de crear composiciones que fueran mediadas a través de la red global (20).

Todos estos trabajos dependen de una línea narrativa, que enfatiza y remezcla la experiencia corporal que luego se vuelve torrentes de información. Sin duda, esta preocupación del descorporeamiento aún permanece con nosotros hoy en día, si miramos a obras más recientes como *IN-Network* (2004), de Michael Mandiberg y Julia Steinmetz, donde los artistas se conectaban uno a otro vía teléfonos celulares, siempre haciendo referencia al cuerpo y cómo este es definido por la información (21).

Los primeros trabajos brevemente mencionados con anterioridad celebran las posibilidades de la Internet como un medio artístico posible, y consideran la Red como una extensión del texto. Esto es cierto, a excepción de *The Story of X*, como ha sido explicado previamente. Estas piezas, finalmente, no están legitimadas por el hecho de que se presentan en la red, sino por el hecho de que hacen una referencia directa a estrategias narrativas establecidas; y aún cuando estén remezcladas con opciones para ser experimentadas de alguna forma no-lineal, aún se aferran al modelo lineal de la narración. En la siguiente sección, examinaremos en detalle obras producidas en años posteriores, en donde el Remix se ejecuta de muchas maneras, extendiendo y cuestionando la temprana exploración de los trabajos descritos anteriormente.

remezclas

EN

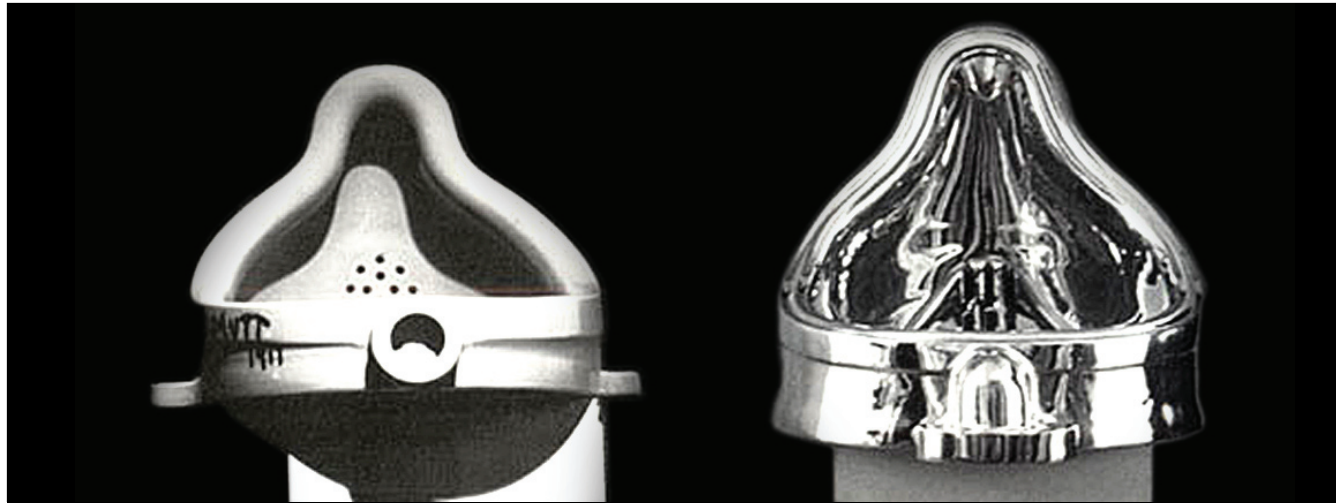
remixes

remix

IT

Para entender mejor el Remix, compararemos proyectos del Archivo de Turbulence con arte del siglo veinte. Esto abrirá una ventana para mostrar cómo los códigos del Remix han estado en juego bajo distintos nombres a través de la historia. Esta sección considerará *Grafik Dynamo* (2005), por Kate Armstrong y Michael

L'esperienza corporea è una costante preoccupazione nella emergente società della informazione; questo potrebbe essere il motivo per il quale il corpo è sostituito e medializzato spesso come un'informazione.



Marcel Duchamp | *Fountain* | 1917 | image source (26)

Sherrie Levine | *Fountain (After Marcel Duchamp)* | 1991 | image source (27)

Tippett (22), *getawayexperiment.net* (2005), por Nathaniel Stern y Marcus Neustetter (23), *The Secret Lives of Numbers* (2002) por Golan Levin, y otros (24), y *Grey Area* (2002) de Friederike Paetzold (25).

Hoy en día existen tres tipos de remix en curso: el Remix Extendido, el Remix Selectivo, y el Remix Reflexivo. Hemos considerado brevemente cómo el remix Selectivo y el Reflexivo son utilizados en algunos de los primeros trabajos en el archivo de Turbulence. En esta sección, el Selectivo y el Reflexivo serán definidos en relación directa con las artes visuales y, más importante aún con obras recientes del archivo de Turbulence. Consideremos primero el Remix Selectivo.

Para el Remix Selectivo, el DJ toma y añade partes a la composición original, mientras deja intacta su aura espectacular. Un ejemplo en la historia del arte, en donde los códigos claves del Remix Selectivo son utilizados, es la *Fuente* de Duchamp (1917): (26) siendo un urinario que no ha sido alterado para reforzar la pregunta, ¿Qué es arte? Y códigos de un segundo nivel de remix en Duchamp, pueden ser encontrados en *Fuente (después de Marcel Duchamp)* por Sherrie Levine, quien en 1991, cuestionó a Duchamp como hombre y a su urinario como arte, dejando intacta el aura de Duchamp como artista—pero no el aura espectacular del Urinario como un objeto de producción masiva (27). En ambos casos, hay una substracción y adición (selectivamente—he aquí el término, Remix Selectivo).

There are three types of remixes at play today: the Extended Remix, the Selective Remix and the Reflexive Remix.

For the Selective Remix the DJ takes and adds parts to the original composition, while leaving its spectacular aura intact.

Ci sono tre tipi di Remix che vengono utilizzati oggi: Il Remix Esteso, Il Remix Selettivo e il Remix Riflessivo.

Nel Remix Selettivo il DJ prende e assembla parti alla composizione originale, lasciando "l'aura spettacolare" intatta.



Kate Armstrong and Michael Tippett | *Grafik Dynamo* | 2005

Like Lichtenstein, who appropriated comic strips for his paintings, Armstrong and Tippett remix comics using RSS technology.

Esta estrategia es importante en el trabajo de los artistas pop, como Andy Warhol y Roy Lichtenstein, y se encuentra también en el proyecto en línea *Grafik Dynamo* (2005), de Kate Armstrong y Michael Tippett. Como Lichtenstein, quien se apropió de las tiras cómicas para sus pinturas, Armstrong y Tippett remezclan comics usando tecnología RSS. Ellos se refieren a su colaboración como una "tira cómica de acción en vivo", porque los paneles son actualizados con nuevas imágenes y burbujas de diálogo cada tantos segundos. La tira re-contextualiza material de *Live Journal*, una fuente en línea que provee weblogs gratuitos para comunidades en línea (28). El usuario de Internet puede relajarse y dejar que las tiras recarguen la información. Es así como en un momento aleatorio la parte baja del panel de más a la izquierda señala: "Pero los periodistas no preguntaron nada, y parecían estar siendo hipnotizados," mientras que arriba, una pequeña imagen de Tinker Bell aparece con el texto, "Todo lo que necesitamos es fe y confianza, y un poco de polvo de hadas..." En el panel central, hay una botella de Jack Daniel's y su correspondiente burbuja pensando, "¡Peligro! ¡Toca el silbato!", y el panel de más a la derecha presenta a una mujer usando un dispositivo en forma de casco, sosteniendo un joystick; y su diálogo dice "¡Haría cualquier cosa por tener a alguien con quien combatir!", y más abajo se lee: "Locomotoras de juguete sofocaron la vía pública..."

Todas las imágenes y los fragmentos de texto (los cuales fueron pre-escritos por Armstrong) (29) son combinadas al azar, dejándole a los usuarios que se las arreglen con lo que ellos piensan.

Così come Lichtenstein si appropriò di strisce di fumetti nei suoi quadri, Armstrong e Tippett remixano fumetti con la tecnologia del RSS blog.

Grafik Dynamo is a Selective Remix of the traditional comic strip and contemporary culture, with a trace of the postmodern leaning toward fragmentation. The form with allegorical authority is the comic strip, that like the urinal, which once contextualized as a "remix" allows all other forms that come and go to collide, providing multiple significations.

Grafik Dynamo es un Remix Selectivo de la tradicional tira de comic y cultura contemporánea, con una huella de postmodernismo apoyándose en la fragmentación (30). La forma con autoridad alegórica es la tira cómica, (como el urinario), que una vez contextualizada como un "remix", le permite a las otras formas que van y vienen toparse, proveyendo múltiples significaciones. Como todo el arte contemporáneo, no se espera que esta pieza dé respuestas específicas al espectador, sino que en vez, se supone que dé un espacio para reflexionar sobre el posible significado de la obra de arte. Está en realidad remezclándose a sí mismo, permitiendo múltiples lecturas, por el mero hecho de que el proyecto constantemente cambia imágenes y textos para el espectador en cuestión de segundos, presentando composiciones que probablemente no volverán a repetirse, y así enfatizando la efímera experiencia de contemplar los paneles. La imagen y el texto son combinados en los paneles sólo para tí, y para cualquier otro espectador que podría estar accediendo al proyecto al mismo tiempo. Pero tal combinación desaparecerá en unos segundos, y todo lo que quedará es un recuerdo, una huella. Esto es un remix, porque como ya lo mencioné, un remix debe dejar el aura del original intacta. *Grafik Dynamo* en ningún punto niega o se atreve a cuestionar la autoridad de la tira cómica, al contrario, la celebra como una herramienta para la crítica cultural, y de esta forma sigue la definición que apoya el trabajo de Duchamp y Levine. Duchamp en ningún punto cuestiona la autoridad del urinario, sino que lo usa para preguntarse qué es el arte, mientras que Levine usa la misma estrategia al hacer un urinario de bronce para cuestionar la posición privilegiada que Duchamp mantiene como persona en el mundo del arte, pero en ningún punto se cuestiona su estatus como artista importante. De aquí, que Duchamp remezcla el urinario, y a su vez, Levine remezcla a Duchamp.

El mismo alcance es encontrado en *getawayexperiment.net* (*experimentoescape.net*), por Nathaniel Stern y Marcus Neustetter. El término "remix" en realidad se usa en la descripción del trabajo, estableciendo que "han comisionado pintores de anuncios comerciales en Johannesburgo, Sud Africa, para 're-mezclar' cinco sitios web en vivo" (31). Esta actividad se extiende a participantes online, quienes son animados a cargar sus propias imágenes.

Los sitios web remezclados incluyen *Solidarity* (*Solidaridad*) de Joy Garnett, que también consiste en remixes de una pintura que ella creó a partir de una fotografía, por la que fue eventualmente demandada por el fotógrafo, al infringir el derecho de copia. Este remix consiste de varias páginas con variaciones de la misma imagen, en un rango que incluye desde dibujos a mano a gráficas pixeladas. Otro sitio remezclado es *Joburg*, un portal para la ciudad de Johannesburgo. Gráficas hechas a mano son presentadas a

Grafik Dynamo è così un Remix Selettivo di un tradizionale fumetto della cultura contemporanea con una traccia di tendenza postmoderna che tende alla frammentazione. La sembianza di allegorica autorità è quindi data alla striscia di fumetto (come l'orinatorio) che questa volta è stata contestualizzata come "un remix" che segue le altre forme che vengono e vanno per scontrarsi e provvedere a multiple significazioni.

Nathaniel Stern and Marcus Neustetter | *getawayexperiment.net* | 2005

continuación como titulares y pequeños textos que marcan comentarios sobre las políticas de la ciudad. *Google Images* (*Imágenes de Google*) es el tercer remix en donde todas las imágenes también son dibujadas a mano, imitando el formato encontrado en el sitio real de Google. "Fox News Channel" (Canal de Noticias Fox) es otro remix el cual, como *Joburg*, hace comentarios sociales sobre fuentes noticiosas. Y finalmente, *Turbulence* es un remix del propio sitio de Turbulence. Aquí, se presenta una copia exacta de la página principal de Turbulence, con imágenes a mano y texto remezclando *getawayexperiment.net*, a sí como también *1 Year Performance* (*Performance de un Año*), por MTRAA (32).

Like *Grafik Dynamo*, *getawayexperiment.net* relies on the spectacular aura of the websites. It is the effective appropriation of their look that gives it authority as a work of art.

Como *Grafik Dynamo*, *getawayexperiment.net* se apoya en el aura espectacular de las websites. Es la apropiación efectiva de su look que le da autoridad de obra de arte. Puede cuestionar la validez de estos sitios, pero no el hecho de que son sitios "reales" con agenda cultural (como Duchamp podría cuestionar el arte, pero no lo que es un urinario, o Levine cuestionaría el Urinario y a Duchamp como persona, pero no la autoridad de Duchamp como artista importante). Pero *getawayexperiment.net* también señala lo virtual y lo físico, que es crucial para entender al arte de Internet como un medio. De hecho, las imágenes hechas a mano señalan lo físico dándole espacio a la información en línea. De esta forma, la actividad a mano se vuelve una nota a pie de página—una pista de donde confiarse, como malabares beats se convierten en una nota a pie de página para el productor DJ, para samplear en el estudio musical. *Getawayexperiment.net* es el remix selectivo más patente encontrado en el sitio de Turbulence, al usar deliberadamente lenguaje del remix para validar su estatus como obra de arte.

Bulletin Board
New on Turbulence
 12/07 low-fi
 12/01 Andrea Polli
 11/18 Paul Catanese
 11/12 Jim Andrews
 10/25 Martin Wattenberg
 10/20 ajaykumar
 10/14 M. Takeo Magruder
 10/01 Noah Wardrip-Fruin
 09/30 MTRAA
 09/23 Jess Loveky

Artists' Studios
 • [Commissions](#)
 • [Comp_05](#)
 • [Guest Curators](#)
 • [Multilocation Performance Events](#)
 • [Networked Performance Blog](#)
 • [Spotlight](#)
 • [Subscribe](#)
[more information >>](#)

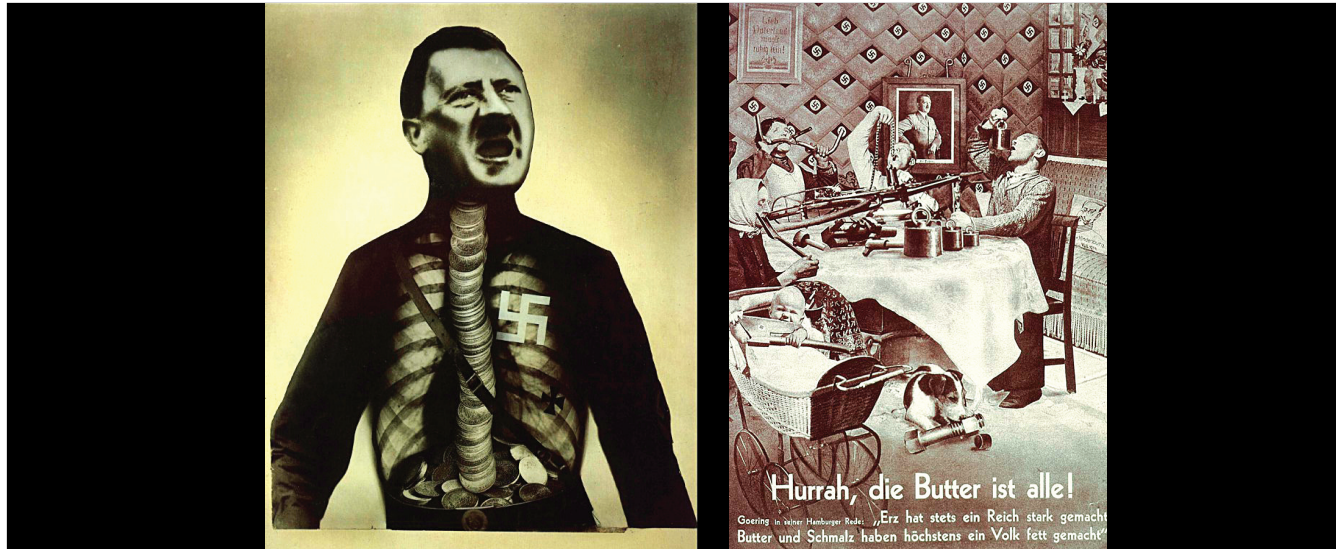
Commissions

getawayexperiment.net
 by nathaniel stern and marcus neustetter
 with funds from the Greenwall Foundation

getawayexperiment.net proposes a dialogue between the virtual and physical processes of sign and site design and perception. Stern and Neustetter have transformed several information-based web pages into collaboratively constructed communication sites; they commissioned local sign-makers in Johannesburg, South Africa to "re-mix" five websites by painting stylized versions of each image on their main pages. The hand-painted signs were then scanned, prepared for the web, and uploaded.

Each of the five sites can be seen in three ways: 1) the original site (on its original server); 2) the "getaway" site in edit mode; and 3) the "getaway" site in non-edit mode. In edit

Come in *Grafik Dynamo*, *getawayexperiment.net* dispone nuovamente l'aura spettacolare dei siti web. Così l'effettiva appropriazione del loro look dà loro l'autorevolezza di un'opera d'arte.



John Heartfield | *Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Junk* | 1932 | image source (33)

John Heartfield | *Hurrah, the Butter is All Gone* | 1935 | image source (34)

The Reflexive Remix differs in various ways from the Selective Remix; it directly allegorizes and extends the aesthetic of sampling as practiced in the music studio by seventies DJs, where the remixed version challenges the aura of the original and claims autonomy even when it carries the original's name.

El Remix Reflexivo difiere en varios puntos del Remix Selectivo; alegoriza directamente y extiende la estética del sampling como se practica en el estudio musical por DJs de los setentas, donde la versión remezclada desafía al aura del original y clama autonomía aún cuando lleva el nombre del original. En lo amplio de la cultura, el Remix Reflexivo toma partes de distintas fuentes y las mezcla en una búsqueda de autonomía. Aún cuando el aura espectacular del (o los) original(es) sea ampliamente reconocida o no, es necesario para el remix tener aceptación cultural. Esta estrategia demanda que el espectador reflexione en el significado del trabajo, y sus fuentes—aún sabiendo que el conocer origen tal vez no sea posible. Un ejemplo en la Historia del Arte, donde los códigos del Remix Reflexivo están en juego, es el trabajo de John Heartfield, quien toma material fuera del contexto para crear comentario social. Sus montajes fotográficos, como *Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Junk* (*Adolf el Superhombre: Traga Oro y Escupe Chatarra*) (33), y *Hurrah, the Butter is All Gone* (*Hurra, se Acabó la Mantequilla*) (34), cuestionan el verdadero tema que les da poder para comentar. En el primero, Hitler está, como lo connota el título, presentado tragando oro, por lo que es cuestionado como líder de Alemania, mientras que en el posterior, una familia alemana está cenando, comiendo armas militares, de este modo la estabilidad del hogar es cuestionada, dada la política de Alemania. En su caso, el aura espectacular de la imagen como fuente (como en el segundo

Il Remix Riflessivo differisce in vari modi dal Remix Selettivo; allegorizza in maniera diretta ed estende l'estetica del sampling così come veniva praticata negli studi di registrazione dai DJ degli anni Settanta, dove la versione remixata sfidava l'aura dell'originale e rivendicava la propria autonomia pur portando lo stesso nome.

remix) queda intacta—pero sólo para ser cuestionada junto a todo lo demás: creemos en la imagen, pero la cuestionamos al mismo tiempo debido a la doble transparencia de un montaje y el realismo esperado de una imagen fotográfica; el trabajo entonces gana acceso al comentario social basado en la combinación de imágenes reconocibles.

Otro ejemplo en la historia del arte, donde los códigos del Remix Reflexivo pueden ser apreciados, es la obra de Hannah Höch. Sus collages borran el origen de las imágenes que ella se apropia; el resultado son proposiciones de final abierto. Su obra a menudo cuestiona nociones de identidad y roles de género. Incluso, aún cuando no está claro de dónde viene el material, su obra todavía depende enteramente de un reconocimiento alegórico de esas formas culturales para obtener significado. Es el caso de piezas como *Grotesque (Grotresco)* (35), y *Tamar (Domador)* (36), que fueron hechas con 30 años de diferencia, y aún ambas son consistentes en decontextualizar los objetos de los que se apropian. Aquí tenemos partes de cuerpos de hombres y mujeres remezcladas para crear un collage de figuras de-generadas. La autoridad de la imagen recae en el reconocimiento de cada fragmento individualmente, y un comentario social específico como el que se encuentra en el trabajo de Heartfield ya no está más en juego; en vez, cada fragmento individual en el trabajo de Höch necesita aferrarse a su código cultural para crear significado, claro que con una posición lectura de final mucho más abierta.



Hannah Höch | *Tamar* | 1930 | image source (36)

Hannah Höch | *Grotesque* | 1963 | image source (35)

For Heartfield and Höch the subject which gives the work of art its authority is actually questioned; the result is a friction, a tension that demands that the viewers reconsider everything in front of them. This is what makes their art powerful.

The Secret Lives of Numbers takes numbers from the everyday and remixes them as abstraction

The project allegorizes the authority of numbers and the authority of science, yet its aim is not to leave intact

Para ambos, Heartfield y Höch, el aspecto que le da al trabajo artístico su autoridad está en realidad siendo cuestionado; el resultado es una fricción, una tensión que demanda que los espectadores reconsideren todo en frente de ellos. Esto es lo que hace su arte poderoso.

Teniendo en mente cómo el Remix Reflexivo trabaja para Heartfield y Höch, podemos examinar ahora *The Secret Lives of Numbers (La Vida Secreta de los Números)*, por Golan Levin, y otros. La obra consiste de una visualización de los números y su popularidad en la cultura para los años 1997, 1998 y 2002. Los artistas ejecutaron un estudio extensivo de los números uno a un millón; y pusieron en línea la visualización del uno al cien mil. La razón que ellos dan para esto, es que presentar una visualización hasta el millón en línea no es posible, pero sí tienen una instalación sin conexión a internet, la que presenta todos los números. La visualización de los datos consiste de tres paneles. El primero, a la izquierda, provee información en contexto sobre los otros dos. Se presenta una barra menú que permite al usuario elegir entre los años 1997, 1998 y 2002, y le provee la popularidad del número escogido, su porcentaje, rango y asociación. El usuario puede escoger números de los otros dos paneles. El panel del medio ofrece una barra-cuadro amarillo brillante en un ángulo de noventa grados, mientras que el tercer panel de la derecha presenta un campo en verde y amarillo que varía de valores desde más claros a más oscuros. El color varía de acuerdo con la popularidad del número en la cultura. Cuando un número es elegido tanto en el panel del centro como en el derecho, el panel izquierdo, entonces, provee información de tal número. Pese a que todos los números están ranqueados, no todos ellos tienen asociación con una actividad actual. Algunos, como códigos zip; cuando se escoge un número asociado a los zips, se obtiene una declaración, como "Asociación para 15139: Oakmont , Philadelphia." Pero a veces puedes recibir la declaración "Estas no son asociaciones para el número_____"

. De hecho, éste es un resultado común. Al final, *The Secret Lives of Numbers* toma números de todos los días y los remezcla como abstracciones—que a veces pueden volverse bastante específicas, como se demostró previamente con la asociación del código zip; de todos modos, aún así la asociación es cartográfica (a menos que vivas allí), y solo apunta a la actividad de medición. Este proyecto aborda la numerología, cuestionandola como metodología de medición; como se lee en la declaración introductoria, "Como toda pareja simbiótica, la herramienta que querríamos crear está separada de nosotros, (y ese objetivo) es en realidad una reflexión intrincada de nuestros pensamientos, intereses, y capacidades" (37). El proyecto alegoriza la autoridad de los números y la autoridad de la ciencia, aún así, su objetivo no es dejar intacta nuestra metodología, sino de relucir sus limitaciones como dispositivo de medición de experiencia humana.

Per entrambi, Heartfield e Höch, il soggetto che dà all'opera la sua autorità è messo in questione: il risultato è una frizione, una tensione che richiede all'osservatore di riconsiderare ogni elemento che si trova di fronte. È questo che rende la loro arte così potente.

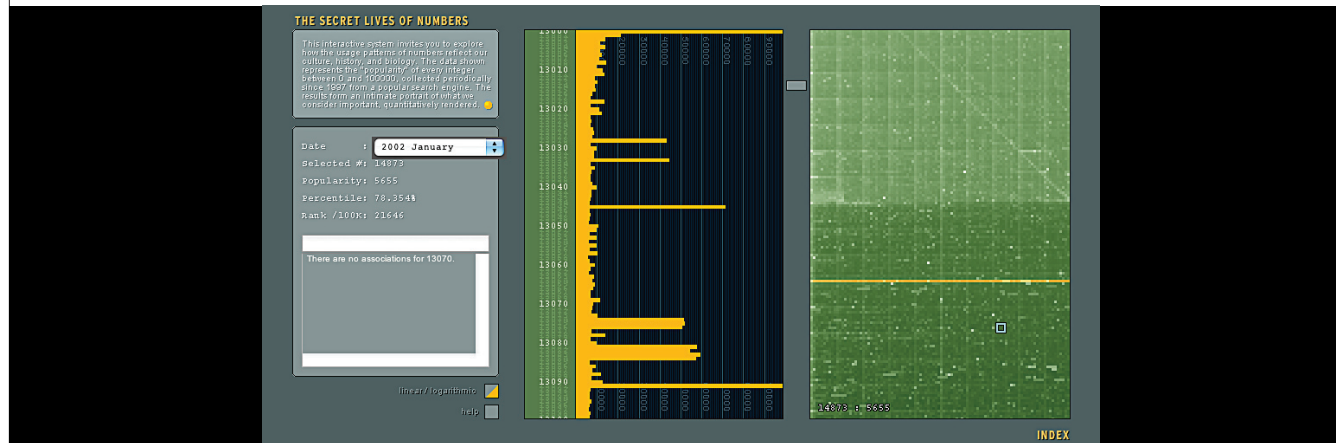
The Secret Lives of Numbers prende i numeri dalla quotidianità e li remixa in forma di astrazione

Il progetto allegorizza l'autorità dei numeri e l'autorità della scienza, anche se il suo scopo è non lasciarne intatta la

our methodology, but rather to bring forth its limitations as a measuring device of human experience.

Como el Superman, de Heartfield, que fue concebida para cuestionarse a Hitler como el líder alemán de la 2 Guerra Mundial, el objetivo de *The Secret Lives of Numbers* es cuestionarse puntualmente la forma en que los números son vistos "objetivamente" en el mundo. Y al hacer esto, efectivamente los artistas se apropiaron de las herramientas de medición normalmente asociadas con números: gráficos y cartas. El proyecto es un Remix Reflexivo, porque demanda que el usuario de Internet desdiga y cuestione todo, incluyendo la autoridad de la cual la ciencia normalmente disfruta, tal como el espectador debe cuestionarse la realidad del foto-montaje de Heartfield.

metodologia ma rendere visibili i suoi limiti come strumento di misura dell'esperienza umana.



Golan Levin, et. al. | *The Secret Lives of Numbers* | 2002

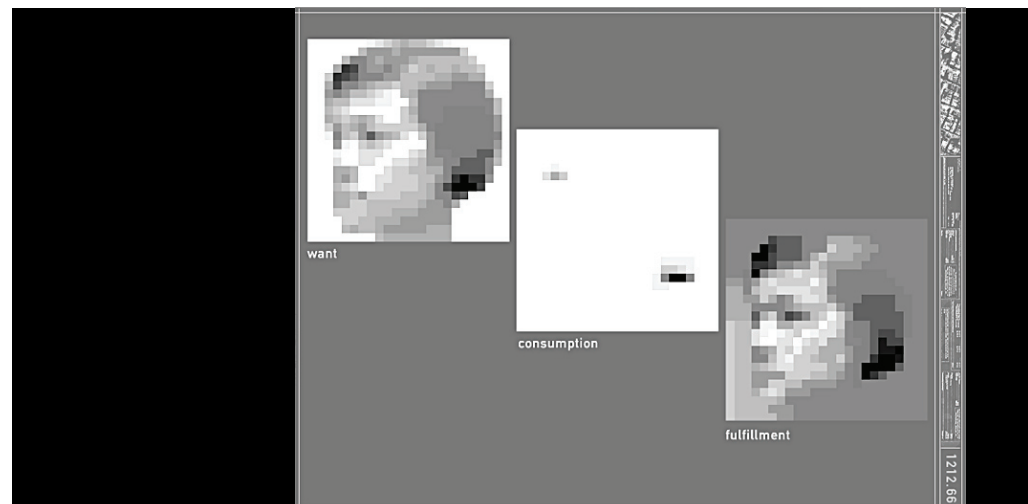
La forma en que nos medimos a nosotros mismos también es la preocupación de *Grey Area (Area Gris)*, de Friederike Paetzold. Este proyecto consiste de una mínima interface gris que ofrece, una vez más, abstracción de números. El deseo del artista (cuánto desea la artista algo no-esencial), el consumo (cuánto está [es mujer] dispuesta a pagar) y satisfacción (cuánta realización personal experimente como resultado) están representados en tres cuadros independientes, y al usuario se le ha dado la oportunidad de acceder a los puntos más altos y bajos de los cuadros en una pequeña ventana con tres paneles con scroll. Los datos aquí pueden ser leídos rápidamente mientras se mueve. Al usuario también se le da la oportunidad de ver los datos, en tres rejillas de 24 días por 24 horas. Y el usuario también tiene la opción de cambiar las rejillas a tres diferentes retratos de la artista, y una opción final para combinar los tres retratos en uno. La combinación final es acompañada por un soundtrack, también derivado de rejillas de 24 por 24.

Grey Area, then, is a Reflexive Remix because it takes a person's information and presents it as facts; but the end result is questioned when we try to understand the "portrait" based on supposed accurate data obtained from a subjective self-study.

Este proyecto también cuestiona la relación de medirnos a nosotros mismos, como en *The Secret Live of Numbers*. Esto se hace al exponer nuestra dependencia en un método supuestamente objetivo de medición. El proyecto se presenta así mismo como exacto, pero donde hay insinuaciones de que la interpretación de los datos es subjetiva; porque es, después de todo, un "auto-retrato." Y como en *The Secret Lives* también demanda que repensemos en nuestra relación con las herramientas que usamos para entendernos y definirnos a nosotros mismos como seres racionales. *Grey Area*, entonces, es un Remix Reflexivo, porque toma la información de una persona y la presenta como hechos; pero el resultado final es cuestionado cuando tratamos de entender el "retrato" basado en supuestos datos exactos obtenidos de un auto-estudio subjetivo; esto es similar a cómo *The Secret Lives of Numbers* cuestiona el rol de los números como herramientas usadas para supuestamente medir más acuciosamente la realidad. En *Grey Area*, la abstracción está en juego también, no es hasta que los tres retratos basados en rejillas de datos converjan como uno que el usuario sea capaz de tener una interpretación más subjetiva de la información en el proyecto. El proyecto es similar a los collages de Hannah Höch, en que toma áreas separadas que definen al sujeto humano y las presenta de forma que todavía no se les permita juntarse. Mientras que en la obra de Höch, uno no es capaz de identificar las múltiples entidades que habitan los cuerpos de los collages, en la obra de Paetzold, el sujeto humano es también inidentificable. Una insinuación de esto es dada al final de la pieza, cuando uno detiene la animación combinando las tres rejillas. Se lee, "La individualidad es dependiente de la resolución."

Grey Area è infine un esempio di Remix Riflessivo perché usa delle informazioni su un individuo e le presenta come fatti. Il risultato è però messo in discussione quando cerchiamo di capire che il "ritratto" basato su dati teoricamente scientifici è ottenuto da un'autoanalisi soggettiva

Friederike Paetzold | *Grey Area* | 2002



Both *The Secret Lives of Numbers* and *Grey Area* present an abstract reading of the human body, and here we find once again the preoccupation with the body giving way to information that was explored earlier in the narratives of Thorington and others.

Tanto *The Secret Lives* como *Grey Area* presentan una lectura abstracta del cuerpo humano, y aquí encontramos una vez más la preocupación por el cuerpo dándole espacio a la información que fue explorada anteriormente en las narrativas de Thorington y otros. Aquí el cuerpo fue encontrado en pedazos, y como en *North Country* está ahora cómodamente absorbido como dato puro, como abstracción. El cuerpo se ha vuelto nada más que números que supuestamente son datos efectivos. Estas piezas también comparten la fragmentación del cuerpo con el trabajo de Heartfield y Höch, porque ambos artistas Dada también presentan cuerpos o escenas que reniegan su cohesión. Sus trabajos pretenden ser uno cuando son muchos: unificados a través de la desunión. Empujan en contra de la noción de un cuerpo cohesionado, y en vez demandan que puedan ser entendidos como construcciones sociales. Es con el Remix usado como una estrategia que el cuerpo es referenciado una y otra vez en muchos de los proyectos encontrados en el Archivo de Turbulence.

Para obtener un entendimiento más preciso de cómo el Remix está en juego en el Archivo de Turbulence, este debe ser ahora definido en detalle. Haciendo esto también nos permitirá ver el rol del Remix en la cultura de los nuevos medios y contemporánea en total.

loops y samples: la esencia del remix

Ambedue le opere, *The Secret Lives* e *Grey Area*, propongono una lettura astratta del corpo umano, ed ancora una volta troviamo lo stesso interesse per il corpo che rivela informazioni che sono state esplorate precedentemente nelle narrative di Thorington e altri.

EN

loops and samples: the essence of remix

loop e sample: l'essenza del remix

IT

El DJ de hip hop creció con las habilidades previamente desarrolladas por los DJs Disco, que empezaron a fines de los sesentas. Tomaron la mezcla de beats y la transformaron en malabarismos beats, lo que significa que tocaron con beats y sonidos, y los repitieron (hicieron loops) en el tornamesa para crear composiciones únicas de forma momentánea. Esto se conoce hoy en día como tornamesismo. Esta práctica encontró su camino en la música de estudio como sampling (tomar muestras), y ahora se ha extendido a lo largo de la cultura con la práctica del cortar/copiar y pegar.

Los loops ("giros") son también esenciales a la tecnología computacional, porque ¿Qué más hace el computador sino ejecutar loops para determinar acciones? En los días previos a los primeros computadores, la gente calculaba manualmente, pero llegó a un punto en que la necesidad de tener computaciones repetitivas, ejecutadas de una manera más eficiente, se volvió una idea concreta (38). Y en 1945, con ENIAC, los computadores empezaron a tomar el rol de los computadores humanos (39). El concepto de loops también jugó un rol crucial en la cultura de ese tiempo, cuando Pierre Schaeffer y Stockhausen creaban composi-

ciones consistentes en loops ejecutados no por humanos sino que por máquinas (40). El loop en la música se volvió crucial para la Cultura del DJ, como ya ha sido señalado; y la cultura del DJ se reuniría con la cultura digital en el arte de los nuevos medios, en particular el arte en Internet. Esta fusión es crucial para el Remix, como lo he demostrado anteriormente. Definamos ahora el Remix, para así entender su complejo rol en el arte de los nuevos medios y en la cultura popular.

remix definido



remix defined

remix definito



A music remix, in general, is a reinterpretation of a pre-existing song, meaning that the "aura" of the original will be dominant in the remixed version. ... The first remix is extended, that is a longer version of the original song containing long instrumental sections making it more mixable for the club DJ. The second remix is selective; it consists of adding or subtracting material from the original song. ... The third remix is reflexive; it allegorizes and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the aura of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original

Para entender el rol del Remix en la cultura online, debemos primero definirlo en la música. Un remix musical, en general, es una reinterpretación de una canción que ya existe, lo que significa que el "aura" del original será dominante en la versión remixada. Por supuesto que algunos de los remixes más audaces pueden cuestionar esta generalización. Pero basado en su historia, se puede establecer que existen tres tipos de remixes. El primero es el extendido, que es una versión más larga que el original conteniendo extensas secciones instrumentales, secciones que la hacen más fácil de mezclar para el DJ de un club. Un ejemplo, tomado de la historia del DJ, sería el trabajo de Jellybean Benitez, quien se hizo famoso por producir y remezclar canciones para Madonna (41). El segundo remix es selectivo; consiste en agregar o sacar material de la canción original. Un ejemplo de esto es el remix de 1995 del productor DJ Todd Terry, de la canción "Missing" (42), de Everything but the Girl. En este caso, Terry no sólo prolongó la grabación original, siguiendo la tradición del club (como Benitez), sino que también creó nuevas secciones así como también nuevos sonidos, mientras que sustraía otras, siempre manteniendo la "esencia" de la canción intacta. El tercer remix es el reflexivo; alegoriza y extiende la estética del sampleo, mientras que la versión remezclada desafía el aura del original y reclama autonomía, aún cuando tiene el nombre del original; se añade o se borra material, pero los temas originales se dejan ampliamente intactos para poder ser reconocidos. Un ejemplo de éste es el famoso álbum dub/trip hop de Mad Professor, *No Protection*, el cual es un remix de *Protection*, de Massive Attack. En este caso, ambos álbumes, la versión original y la remezclada, son considerados trabajos autónomos, aún cuando la versión remezclada es completamente dependiente de la producción original de Massive para su validación (43). El hecho de que los dos álbumes hayan sido realizados al mismo tiempo, en

Un remix musicale, generalmente, è la reinterpretazione di un brano preesistente: ciò significa che "l'aura" dell'originale sarà dominante nella versione remixata. ... Il primo è esteso, è cioè la versione allungata del brano originale che contiene lunghe parti strumentali che lo rendono più facilmente mixabile dai DJ nelle discoteche. ... Il secondo Remix è selettivo: consiste cioè nell'aggiungere o sottrarre materiale dal brano originale. ... Il terzo remix è riflessivo: allegorizza ed estende l'estetica del sampling, in cui le versioni remixate sfidano l'aura degli originali e chiedono una propria autonomia anche quando portano il nome delle canzoni originali

1994, complica a la alegoría ejecutada por Mad Professor.

La alegoría está a menudo deconstruida en remixes más avanzados, siguiendo esta tercera estética, y se mueve rápidamente a un ejercicio reflexivo que por ratos se dirige a un “remix” en el cual lo único reconocible del original es solamente el título. Pero, para ser claros—no importa qué—el remix siempre recaerá en la autoridad de la canción original. El remix es a fin de cuentas una re-mezcla—esto es, un reordenamiento de algo ya reconocido; funciona en un segundo nivel: un meta-nivel. Esto implica que la originalidad del remix no existe, y consecuentemente debe reconocer su fuente de validación auto-reflexivamente (aún cuando se trate de un remix selectivo). En pocas palabras, cuando el remix se extiende como una práctica cultural, es una segunda mezcla de algo pre-existente; el material que es remezclado por segunda vez debe ser reconocido, de otra forma podría ser malentendido como algo nuevo, y se convertiría en plagio. Sin una historia, el remix no puede ser un *Remix* (44).

Las tres definiciones de Remix presentadas anteriormente se extienden a la cultura visual con gran eficiencia. Algunos de los códigos clave del Remix Selectivo y el Reflexivo han sido parte de la cultura visual por algún tiempo, antes que los DJs experimentaran con ellos en el estudio musical (vimos esto en los ejemplos históricos que dí de Duchamp, Levine, Heartfield y Höch); pero el Remix Extendido no se puede encontrar en la cultura popular antes de los 70s, y en realidad tampoco se encuentra fuera de la música. Los DJs de discoteque, yendo contra la corriente, lo que hicieron fue extender las composiciones musicales para hacerlas más bailables. Tomaron composiciones de 3 o 4 minutos, que gustaran en la radio, y las extendieron a casi 10 minutos (45). Esto en los setentas era bastante radical, porque de hecho, es la suma de material extenso lo que es constantemente privilegiado por el público en general—esto es cierto aún hoy. La razón detrás de esta tendencia tiene que ver en parte con la eficiencia que la cultura popular demanda. Hoy todo se optimiza para ser enviado rápidamente y consumido por la mayor cantidad de gente posible—la música de la radio no es una excepción. Un ejemplo obvio de esta tendencia es la popularidad de publicaciones como el Reader’s Digest, que ofrecen versiones condensadas de libros o de historias para gente que quiere estar informada pero que no tiene tiempo de leer el material original, que suele ser más extenso (46).

Otra ocurrencia reciente que está emergiendo ahora en la web es el “replay” de dos minutos, disponibles para programas de TV como “Studio 60 on the Sunset Strip” (47). Si te pierdes el show cuando fue transmitido, puedes pasarte dos minutos en línea poniéndote al día en la trama; en esencia, ésta es una versión más eficiente para la TV: un nuevo tipo de Reader’s Digest, entregado directamente a través de in-

In brief, the remix when extended as a cultural practice is a second mix of something pre-existent; the material that is mixed for a second time must be recognized otherwise it could be misunderstood as something new, and it would become plagiarism. Without a history, the remix cannot be Remix.

In breve, il remix, quando esteso come pratica culturale, è un secondo mix di qualcosa pre-esistente; la materia che è mixata per la seconda volta deve essere riconosciuta altrimenti può essere male interpretato come qualcosa di nuovo e potrebbe diventare plagiarismo. Senza una storia, il remix non potrebbe essere Remix.

Both the Selective and Reflexive Remixes depend on the efficiency that made mass media powerful—they appropriate this very element to critique the media.

ternet. Las implicaciones que este desarrollo tiene en el Remix están ligados con la economía política, y no pueden ser analizados en detalle en este ensayo (principalmente por el espacio); de todas formas, el Remix Extendido debe mencionarse porque en realidad es la fundación de los otros dos remixes que han sido analizados aquí. Tanto el Remix Selectivo como el Reflexivo dependen en la eficiencia que hizo a los medios masivos poderosos—se apropian de este elemento para criticar a los medios. Ellos envían material con la misma eficiencia y las mismas expectativas de reconocimiento inmediato que espera la industria cultural. El Remix Extendido también debe ser mencionado porque fue el primer tipo de remix de la Cultura del DJ que le dio a los DJs su independencia como productores musicales poderosos, por lo menos en la ciudad de Nueva York.

En las secciones previas, analicé trabajos del Archivo de Turbulence según los Remixes Selectivo y Reflexivo, para entender cómo ellos atienden cierta agencia en la cultura basada en una senda alegórica que va atrás hacia el período postmoderno. Y las definiciones presentadas en esta sección, nos permiten entender su extensión en toda la cultura.

bonus beats

Sia il Remix Selettivo che quello Riflessivo dipendono dall'efficienza che rende potenti i Mass Media – e si appropriano esattamente di questo elemento per criticare i media.



bonus beats

bonus beat



Se puede argumentar que las obras analizadas a la larga podrían arrancarse de las definiciones de Remix que he dado a conocer. De todas formas, estas definiciones están basadas en las tendencias encontradas en los mismos trabajos. Como lo he mostrado, es la elección de los artistas, si es que les preocupa o no, el enfatizar la crítica con el uso de selectividad o reflexividad; y si vamos a estudiar cuán crítica se ha desarrollado esta práctica no sólo en el arte, sino que en la cultura en general, podemos notar que el juicio crítico también ha tomado estas dos formas. La crítica puede reflejarse en un aspecto específico de la obra, como en *Grafik Dynamo* en donde los artistas deben dejar el aura espectacular de la tira cómica intacta para hacer el comentario social, o cuestionarse todo, incluyendo la metodología que valida el trabajo, como en *The Secret Lives of Numbers*. Pero esto no significa que los Remixes Selectivo y Reflexivo no puedan ser remezclados uno con el otro. En todo caso, no puedo pensar en un ejemplo en el Archivo de Turbulence que haga esto. Tal vez éste no sea el caso cuando el remix extendido es puesto a funcionar en combinación con alguno de los otros dos, pero un análisis tal tampoco es posible con los trabajos encontrados en el Archivo de Turbulence.

What the DJ did is s/he stopped the record and played with it as an instrument to create ephemeral experiences that could certainly be recorded, but which did not lose their power of representation.

Otro argumento que puede hacerse es que el Remix ha estado dando vueltas desde antes que los DJs empezaran a desarrollar sus composiciones en los 70s, entonces, ¿Por qué llamar "remix" al trabajo hecho después de los setentas, que usa las estrategias de Heartfield, Höch y Duchamp? La respuesta a esto yace en la acción que ha sido ejecutada por los DJs, que ahora se encuentra en el usuario de los nuevos medios. Lo que hizo el DJ fue detener el disco y tocar con él como si fuera un instrumento, para crear experiencias efímeras que ciertamente podían ser grabadas, pero que no perdieran su poder de representación. Después de cada ejecución, el disco quedaba tal como fue hecho originalmente, con el obvio desgaste, claro. El disco, en términos de un futuro acceso, era esencialmente el mismo después de cada ejecución. Era como base de datos listo para acceder a él nuevamente. Este es el caso con todos los trabajos que han sido examinados en este texto, están listos para accederse desde el banco de datos, y el usuario los puede "tocar", como el DJ tocaría los discos. Por supuesto que el usuario en línea, en un nivel básico no tiene la misma habilidad para alternar las piezas como lo hace el del tornamesas, dado que él es esencialmente un hacker, pero el argumento aquí es que todas las obras mencionadas pueden funcionar sin tener la información actual (a menos que el disco esté arañado o el servidor que almacena los archivos de net art se rompa). Para entender esto, consideremos un collage de Hannah Höch, de nuevo. Cada uno de los fragmentos que ella usa en sus composiciones viene de un trabajo que destruyó al sacarle un pedazo para hacerlo parte de su collage. No puede volver a la imagen de donde tomó el fragmento y usarlo en su forma original, porque ahora le falta algo de información (ella cortó, no copió). En los nuevos medios, con el cortar/copiar y pegar, el artista tiene la habilidad de samplear sin preocuparse de destruir el archivo de donde fue tomada esa información. Además, el usuario que ve el trabajo entiende esto, y sabe que puede tener acceso a la copia que ve de la misma exacta manera, como lo haría con un disco (esto es cierto, incluso en proyectos de nuevos medios, como Grafik Dynamo, que usa el random [el azar] con exactitud para presentar la ilusión de la casualidad, para crear una narrativa supuestamente impredecible). Este tipo de "collage" que hace posible el trabajo de los nuevos medios sea completamente dependiente del sampleo, y como lo demostré anteriormente, el sampleo es la esencia del Remix. Esto significa que mientras Höch, Heartfield y Duchamp compartían elementos del remix, sus trabajos no eran remixes en la manera en que el Remix ha sido definido en este texto con las obras de Armstrong, Tippett, Stern, Neustetter, Levin y Paetzold. Durante sus períodos, sus trabajos eran llamados readymades, foto-montajes y collages, porque la tecnología en ese tiempo que permitía el sampleo se describía en esos términos. Los elementos básicos del Remix encontrados e la tecnología análoga (el disco de

Ciò che il /la DJ fa è fermare un vinile e suonarlo come se fosse uno strumento, creando esperienze effimere che possono essere certamente registrate, ma che non perdono il loro potere di rappresentazione.

vinilo), de todos modos, como lo he demostrado, ya estaban en juego en sus trabajos con gran precisión.

Cuando se consideran todas las variables discutidas en las últimas secciones, la contribución de Turbulence a las artes y la cultura en general se hace aparente, y sabiendo que Turbulence tiene una enorme cantidad de valiosos remixes, hace de la organización una fuente vital para estudiar y disfrutar de los nuevos medios. El Archivo de Turbulence tiene que ser atesorado en los años venideros, porque en él podemos encontrar las primeras manifestaciones de esta historia ya enriquecida, señalando un futuro que sólo nosotros podemos definir, un futuro que, con una metodología crítica, sólo puede ser prometedor.

Eduardo Navas.

The Turbulence archive must be treasured in the years to come, because in it we can find the first manifestations of this already rich history, pointing to a future that only we can define, a future that, with a critical methodology, can only be promising.

L'archivio di Turbulence dovrà essere tesaurizzato negli anni a venire, perchè qui potremo trovare le prime manifestazioni di questa ricca storia che punta a un futuro che solo noi possiamo definire, un futuro che, con una metodologia critica, potrà solamente essere promesso.

NOTAS:

- (1) Esta es en realidad mi propia definición extendida de la definición de Cultura del Remix, de Edward Lessig, basada en la actividad del "Rip Mix and Burn" (rasgar, mezclar y quemar). Lessig está interesado por los temas de derecho de autor; mi definición del Remix tiene que ver más con la estética y su rol en la política económica. Véase Edward Lessig, "Free," *The Future of Ideas* (New York: Vintage, 2001), 12-15.
- (2) Para algunas consideraciones de la cultura del DJ, véase *Ulf Poschardt, DJ Culture* (London: Quartet Books, 1995); Bill Brewster y Frank Broughton, *Last Night a DJ Saved my Life* (New York: Grove Press, 1999); Javier Blázquez y Omar Morera, eds., *Loops: una historia de la Música electrónica* (Barcelona: Reservoir Books, 2002).
- (3) Para una popular y a menudo atacada versión del postmodernismo, véase Jean-Francois Lyotard, *The Postmodern Condition* (Minneapolis: Minnesota Press, 1984). (trad. es Lyotard, Jean-François: *La Condición Postmoderna. Cátedra*, Madrid, 1998). Para una mirada constructiva, véase Fredric Jameson, *The Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham, Duke University, 1991) (trad. es Fredric Jameson: *El Posmodernismo o la Lógica Cultural del Capitalismo Avanzado*, Paidós, 1991). Y para un resumen y una reflexión limitada del postmodernismo relacionado con los nuevos medios, véase Charlie Gere, "Digital Resistances" *Digital Culture* (London: Reaktion books, 2002), 150-196.
- (4) Poschardt, Brewster, y Blázquez.
- (5) Laurel Wilson, *Turbulence.org*, 1996, <<http://turbulence.org/walls.htm>>, (Octubre, 2006).
- (6) Craig Owens, "The Allegorical Impulse: Towards a Theory of Postmodernism," eds., Brian Wallis y Marcia Tucker, *Art After Modernism* (New York: Godine, 1984), 203-235.
- (7) Ibid, 223.
- (8) Ibid, 203-235.
- (9) Marianne Petit y John Neilson, "The Grimm Tale," *Turbulence.org*, 1996, <<http://turbulence.org/Works/grimm/index.htm>>, (Octubre, 2006).
- (10) Helen Thorington y Eric Scheffer, "North Country: Part 1," *Turbulence.org*, 1996, <<http://turbulence.org/Works/Thorington/nc/index.html>>, (Octubre 2006).
- (11) Nick Didkovsky y Tom Marsan, "The Sad Hungarian," *Turbulence.org*, 1996, <<http://turbulence.org/Works/sadhungarian/index.html>>, (Octubre 2006).

- (12) Un Autor Ruso, "The Story of X," *Turbulence.org*, 1996, <http://turbulence.org/Works/_X/index.html>, (Octubre 2006).
- (13) "Applet," *Wikipedia.org*, Octubre 15, 2006, <<http://en.wikipedia.org/wiki/Applet>>, (Noviembre 3, 2006).
- (14) Yo uso el término "espectacular" según la teoría del espectáculo de Guy Debord y la teoría sobre el aura de Walter Benjamin. Podemos notar que el objeto desarrolla su reconocimiento cultural, no en su valor como culto, sino que en su valor de exhibición (siguiendo a Benjamin) porque depende del espectáculo (siguiendo a Debord) para su contribución cultural. Véase Guy Debord, "Spectacular Time," *The Society of the Spectacle* (New York: Zone Books, 1995), 110-117; Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," *Illuminations* (New York, Schocken, 1968), 217-251 (trad. es Guy Debord: *La Sociedad del Espectáculo*, Bilbao. Trad. Maldejo, 1999).
- (15) Para un análisis extenso en como la incorporación es re-definida en la cultura de los nuevos medios, véase N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman* (Chicago and London: University of Chicago Press, 1999); y Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media* (Cambridge, Massachusetts and London, England: 2004).
- (16) Para una buena explicación sobre crear diferentes identidades, y cómo esto afecta la experiencia física, véase Allucquère Rosanne Stone, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age* (Cambridge, Massachusetts and London, England: 1996).
- (17) Esta observación fue en realidad propuesta por la propia artista Helen Thorington, Yo la incluyo y estoy de acuerdo con su punto de vista y le agradezco a ella por haberlo compartido.
- (18) Esta es una referencia sobre la pregunta del autor Roland Barthes y Michel Foucault. Véase Roland Barthes, "Death of the Author," *Image, Music Text* (New York: Hill and Wang, 1977), 142-148 (trad. es Barthes, Roland: "La Muerte del Autor", Barcelona, Paidós, 1987; y Michel Foucault, "What is an Author," Trans. Donald (trad. es http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/centros_investigacion/csi/publicaciones/papers/davila-autor.pdf) F. Bouchard y Sherry Simon. In *Language, Counter-Memory, Practice*. Ed. Donald F. Bouchard (Ithaca, New York: Cornell University Press, 1977). 124-127.
- (19) Este es un término acuñado por Manuel Castells; véase Manuel Castells, *The Rise of the Network Society* (Malden, MA: 2003) (trad. es Manuel Castells: *La Sociedad Red (The Rise of Network Society), La Era de la Información*, Volumen 1. Alianza. 1996)

- (20) Jesse Gilbert y Scott Rosenberg , "Finding Time," *Turbulence.org*, 1999, <<http://turbulence.org/Works/ftime/index.html>>, (Octubre, 2006).
- (21) Michael Mandiberg y Julia Steinmetz, "In-Network," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/innetwork/>>, (Octubre, 2006).
- (22) Kate Armstrong y Michael Tippet, "Grafik Dynamo," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/dynamo/index.html>>, (Octubre, 2006).
- (23) Nathaniel Stern and Marcus Neustetter, "Getawayexperiment.net," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/getawayexperiment/index.php>>, (Octubre, 2006).
- (24) Golan Levin, et. al, "The Secret Lives of Numbers," *Turbulence.org*, 2002, <<http://turbulence.org/Works/nums/index.html>>, (Octubre, 2006).
- (25) Friederike Paetzold, "Grey Area," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/greyarea/index.html>>, (Octubre, 2006).
- (26) Para una reproducción de la famosa fotografía de Richard Stieglitz visite: "Fountain", *Art History Birmington*, <<http://arthist.binghamton.edu/duchamp/fountain.html>>, (Noviembre 2006).
- (27) Para ver una reproducción de la apropiación de Levine visite "Sherrie Levine," *Artnet*, <<http://www.artnet.com/magazine/features/cfinch/finch5-7-4.asp>>, (Octubre, 2006).
- (28) *Livejournal.org*, 2005, <<http://www.livejournal.com/>>, (Octubre, 2006).
- (29) Quería agradecer a Helen Thorington por aclararme esto
- (30) Owens, 206.
- (31) *Turbulence.org* <<http://turbulence.org/archives/05.html>>, (Octubre, 2006).
- (32) MTRR, "1 Year Performance Video (aka samHsiehUpdate)," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/1year/>>, (Octubre, 2006).
- (33) Para ver una imagen de Heartfield's *Superman*, vease: *Towson.edu*, <http://www.towson.edu/heartfield/images/Adolf_the_Superman.jpg>, (Octubre, 2006).
- (34) Para ver una imagen de Heartfield's *Butter's all Gone*, vease <http://www.towson.edu/heartfield/images/Hurrah_the_Butter_is_all_gone.jpg>, (Octubre, 2006).
- (35) Para ver una imagen de *Grotesque* visite Adam Art Gallery <<http://www.vuw.ac.nz/adamartgal/exhibitions/2002/big/lightsandshadows-Höch-lg.html>>, (Octubre, 2006).

- (36) Para ver una imagen de Tamar, visite "Hannah Höch: *Dompteuse(Tamar)*," <<http://www.yellowbellyweb-design.com/Höch/dompu.html>>, (Octubre, 2006).
- (37) Levin, <<http://turbulence.org/Works/nums/>>.
- (38) Scott McCartney, "The Ancestors," *Eniac*, (New York: Walker and Company, 1999), 9-27.
- (39) Mujeres trabajando en el sótano de la Universidad de Pennsylvania en Moore School, durante la Segunda Guerra Mundial, eran llamadas "computadoras" porque calculaban (computed) tablas de misiles balísticos todo el día. Véase, McCartney, 95- 97.
- (40) Rob Young, "Pioneers," *Modulations* (New York: Caipirinha, 2000), 10-20.
- (41) Cada una de las canciones mezcladas por Benítez en este álbum, habían sido previamente mezcladas por otros DJs conocidos. Sin embargo, las secuencias habían sido ejecutadas por Benítez. Madonna, *Madonna: You Can Dance*, Producido por Stephen Bray, Patrick Leonard y Madonna, Secuenciada por Jellybean Benitez, Sire, D134536, 1986.
- (42) Todd Terry entrevistado por Frank Broughton, "Todd Terry" *djhistory.com* , 1996, <<http://www.djhistory.com>>, (3 Marzo 2005).
- (43) Poschardt, 297.
- (44) Productores DJ que sampleaban durante los ochenta se encontraron así mismos reconociendo la historia al cumplir con la ley. Véase la demanda en contra de Biz Markie en Brewster, 246.
- (45) El primer tema Disco que fue extendido hasta 10 minutos fue "Ten Percent," de Double Exposure, remezclado por Walter Gibbons en 1976. Vease Brewster, 178-79.
- (46) *Reader's Digest* , <<http://www.rd.com/>>, (Octubre, 2006).
- (47) "Studio 60 on the Sunset Strip," *nbc.com*, Septiembre 2006, <http://www.nbc.com/Studio_60_on_the_Sunset_Strip>, (Octubre, 2006).

CREDITS

Editores:

Jo-Anne Green
Helen Thorington
Eduardo Navas

Textos:

Josephine Bosma "El Cuerpo en Turbulencia"
Belén 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/>