

¿Que viene después del remix?

What comes after remix? 2005

Lev Manovich

Hoy en día consiste en un lugar común el decir que vivimos en una "cultura del *remix*". Actualmente, muchas de las áreas culturales y estilos de vida - la música, la moda, el diseño, el arte, las aplicaciones web, los medios creados por usuarios, la comida - se rigen por *remixes*, fusiones, collages, o *mash-ups*. Si el posmodernismo define los '80, el *remix* definitivamente domina el 2000, y es probable que continúe regulando las siguientes décadas también. (Para un estudio más amplio sobre cultura del *remix*, ver Eduardo Navas, remixtheory.net by.) Aquí tenemos algunos ejemplos de cómo el *remix* continúa expandiéndose. En su colección invierno 2004-2005, John Galliano (diseñador de moda de Dior) mezcló un look vagabundo, tradiciones yemenitas, motivos de Europa del este, y otras fuentes que recogió durante sus extensos viajes alrededor del mundo. DJ Spoky creó un largometraje *remixado* de *Birth of a Nation* (Nacimiento de una Nación, de D.W. Griffith) (1915), a la cual apropiadamente tituló "Rebirth of a Nation" (Renacimiento de una nación). En abril del 2006 el Centro Annenberg de la Universidad del Sur de California (Annenberg Center at University of Southern California) presentó una conferencia de dos días sobre "Networked Politics" (Política elaborada en red), donde cada sesión y presentación incluía una variedad de *remixes* culturales disponibles en la web: remix de videos políticos, videos animados musicales, *machinima*, noticias alternativas, *infrastructure hacks*¹. Además de estas culturas que remixan el contenido de los medios, también tenemos un creciente número de aplicaciones para remixar datos - llamado "*mash-ups*". Wikipedia define el "*mash-ups*" como "un sitio web o aplicación que combina el contenido de más de una fuente en una experiencia integrada".² Hasta el momento de este escrito (4 de Febrero, 2007), en el sitio web www.programmableweb.com figuran un total de 1511 *mash-ups*, y se estima que se publican un promedio de 3 nuevas aplicaciones web *mash-ups* cada día.³

La práctica del *remix* se extiende más allá de la cultura y de internet. La revista *Wired* en su publicación de julio del 2005 dedicó al tema del planeta remixado. En la introducción indica audazmente: "De *Kill Bill* a Gorilaz, de las Nike personalizadas a *Pimp My Ride*, esta es la era del *remix*"⁴ En la misma línea otro de los principales eventos de tendencia de las IT (*Information Technologies*) a nivel mundial - las conferencias anuales O'Reilly sobre Tecnologías Emergentes (*O'Reilly Emerging Technology* - ETECH) tomó el *Remix* como tema para su conferencia del 2005. Asistiendo a la conferencia, observé con asombro cómo los altos ejecutivos de Microsoft, Yahoo, Amazon, y otras compañías de tecnologías de información (IT), no precisamente conocidas por sus aspiraciones vanguardistas, describían sus recientes tecnologías y proyectos de investigación utilizando el concepto de *remixing* (remezcla). Si quedaba alguna duda de que estamos viviendo, no simplemente en la cultura del *remix*, sino en la era del *remix*, desaparecen precisamente con esta conferencia.

Originalmente el *Remixing* tenía un sentido delimitado y preciso, que poco a poco se fue volviendo difuso. Aunque los precedentes del *remixing* puedan ser anteriores, fue la introducción de los mixers multi-track (mezcladores de multi-pistas) lo que volvió al *remixing* una práctica estándar. Con cada elemento de una canción -voz, batería, etc.- disponible para la manipulación por separado, se volvió posible hacer un "re-

mix" de la canción: cambiar el volumen de algunas pistas o sustituir nuevas pistas por otras viejas. Poco a poco el término se hizo más y más amplio, refiriendo hoy a cualquier modificación de obras culturales ya existentes.

En su libro *DJ Culture*, Ulf Poscardt selecciona diferentes etapas en la evolución de las prácticas de *remixing*. En 1972 DJ Tom Moulton realiza su primer disco *remixes* (remixado); como Poscardt señala, ellos "muestran un tratamiento muy casto de la canción original. Moulton buscó ante todo, una diferente ponderación de las distintas bandas sonoras, y trabajó los elementos rítmicos de las canciones del disco de modo aún más clara y poderosamente... Moulton utilizó los variados elementos de las dieciséis o veinticuatro pistas del cassette original y las remixó"⁵ Hacia 1987, "DJs comenzaron a consultar a otros DJs por *remixes*" y el tratamiento del material original se volvió mucho más agresivo. Por ejemplo, "Coldcut utilizó la voz de 'Im Nin Alu' de Ofra Hanza y contrastó la ultra-profunda voz grave de Rakim con su voz femenina. A esto fueron añadidos los sonidos *techno* y un remix inspirado en la tendencia *house* de una sección rítmica que alivianó el *heavy*, desplazando el *beat* por la pieza de *rap*, haciendo este sonido mas ligero y brillante."⁶

Alrededor del cambio de siglo (del S.XX al S.XXI) la gente comenzó a utilizar el término "*remix*" para otros medios además de la música: proyectos visuales, software, textos literarios. Puesto que, según mi opinión, la música electrónica y el software sirven como las dos claves dominantes de las nuevas metáforas para el resto de la cultura de hoy, esta expansión del término es inevitable; uno sólo puede preguntarse porqué no sucedió antes. Todavía estamos presenciando una interesante paradoja: mientras en el reino de la música comercial el *remixing* es oficialmente aceptado⁷ en otras áreas culturales es visto como una violación a los derechos de autor y, por lo tanto, como robo. Así, mientras los cineastas, artistas visuales, fotógrafos, arquitectos y diseñadores Web, habitualmente remixan obras ya existentes, esto no es admitido abiertamente, y no existe un término apropiado, equivalente al *remixing* en música, para describir estas prácticas.

Un término que se suele usar para hablar de estas prácticas en áreas no- musicales es "*appropriation*" (apropiación). El término fue utilizado por primera vez para referirse a ciertos artistas posmodernos, con base en Nueva York, de principio de los años 80, quienes retrabajaban viejas imágenes fotográficas –Sherrie Levine, Richard Prince, Barbara Kruger, y algunos otros. Pero el término "apropiación" nunca alcanzó un uso similarmente amplio al de *remixing*. De hecho, en contraste con *remix*, el término "apropiación" nunca abandonó completamente el contexto original del mundo del arte en donde fue acuñado. De todos modos pienso que "*remixing*" es un término más apropiado porque sugiere una reelaboración sistemática de una fuente, significado que "apropiación" no tiene. Y es más, el término original "*appropriation artists*", tal como Richard Prince, indica que simplemente copiaron la imagen existente en su conjunto, en lugar de remixarla. Como en el caso del famoso mingitorio de Duchamp, el efecto estético aquí es el resultado de transferir un signo cultural de un ámbito a otro, en lugar de cualquier modificación del signo.

Otro término aún más viejo comúnmente usado por los medios es "*quoting*" (citación) pero lo veo como descripción de una lógica muy diferente al *remixing*. Si el *remixing* implica una reordenación sistemática de la totalidad del texto, *quoting* se refiere a la inserción de algunos fragmentos de viejo(s) texto(s) en uno nuevo. Así, pienso que no deberíamos ver el *quoting* como un precedente histórico del *remixing*. En su lugar, podemos pensarlo como precedente de otra nueva práctica autoral, que, como el *remixing*, se hizo posible por la tecnología

electrónica y digital -*sampling* (muestreo).

El crítico de música Andrew Goodwin definió el *sampling* como "el uso desinhibido de sonidos digitales grabados, como elemento central de la composición. El *sampling* se convierte así en un programa estético."⁸ Podemos decir que con la tecnología del *sampling* las prácticas de montaje y collage, que fueron siempre el centro de la cultura del siglo veinte, se industrializaron. Sin embargo, debemos tener cuidado en la aplicación de los viejos términos a las nuevas prácticas culturales impulsadas por las nuevas tecnologías. Los términos "montaje" y "collage", aparecen con regularidad en los escritos teóricos de la música, desde Poscardt a Kodowo Eshun y DJ Spooky, quien en el 2004 publicó un excelente libro, *Rhythm Science*, que terminó en la lista de los "10 mejores libros del 2004" y el cual presentaba "el *remix* ilimitado" como la técnica artística y política de nuestro tiempo.⁹ En mi opinión, estos términos, que nos llegan del modernismo literario y visual de principio del siglo veinte -piensen en un instante en las obras de Moholy-Nagy, Hannah Höch o Raoul Hausmann- no siempre describen adecuadamente la nueva música electrónica. Observemos tan sólo tres diferencias. Primero, los *samples* musicales son a menudo dispuestos en *loops*. Segundo, la naturaleza del sonido permite a los músicos mezclar los sonidos pre-existentes en una variedad de formas, estableciendo una clara diferencia y contraste de cada muestreo individual (siguiendo así la tradicional estética modernista del montaje/collage), para mezclarlos luego en un todo coherente y orgánico;¹⁰ tomando los términos de Roland Barthes, podemos decir que si el collage modernista siempre implica un "choque" de elementos, el collage electrónico y del software también permite la "mezcla".¹¹ Tercero, los músicos electrónicos, actualmente, suelen concebir a sus obras de antemano como algo que será *remixado*, *sampleado*, tomado aparte y modificado.

Es relevante notar aquí que la revolución en la música pop electrónica, que tuvo lugar en la segunda mitad de los '80, fue paralela a un desarrollo similar en la cultura visual pop. La introducción de equipamiento electrónico de edición, tales como *switcher*, *keyer*, *paintbox*, e *image store* hicieron del *remixing* y el *sampling* una práctica común en la producción de video, hacia finales de la década; primero iniciada en videos musicales, y más tarde fue asumida por toda la cultura visual de la TV. Otras herramientas de software, tales como *Photoshop* (1989) y *After Effects* (1993) tuvieron el mismo efecto en las áreas del diseño gráfico, *motion graphics* (gráficas en movimiento), gráfica publicitaria y la fotografía. Y, unos años más tarde, la World Wide Web redefinió un documento electrónico como mezcla de otros documentos. Ha llegado la cultura del *remix*. La pregunta en este momento, realmente difícil de contestar, es ¿que viene después del *remix*? ¿Conseguiremos finalmente cansarnos de los objetos culturales -ya sean los vestidos de Alexander McQueen, las animaciones gráficas de MK12 o las canciones de Aphex Twin- hechos con las muestras que provienen de la base de datos ya existente de la cultura? Y si lo hacemos, ¿sería todavía psicológicamente posible crear una nueva estética que no sea excesivamente sampleada? Cuando emigré de Rusia a Estados Unidos, en 1981, pasando del gris y rojo de la Moscú comunista, a una vibrante y postmoderna Nueva York, yo y otros que vivían en Rusia sentíamos que el régimen comunista duraría por al menos otros 300 años. Pero ya diez años después, la URSS dejaba de existir. De modo similar, a mediados de los años '90 la euforia desatada por la Web, el colapso de los gobiernos Comunistas en Europa Oriental y los tempranos efectos de la globalización, crearon la impresión de que dejamos, finalmente, la cultura de la Guerra Fría detrás -las fronteras fuertemente armadas, el

espionaje masivo, y el complejo industrial-militar. Y una vez más, solo diez años más tarde, parece que volvemos a los oscuros años de la Guerra Fría, excepto que ahora estamos siendo rastreados por chips *RFID*, sistemas de vigilancia monitoreadas por la computadora, explotación de datos (*data mining*) y otras nuevas tecnologías del siglo veintiuno. Por lo tanto es muy posible que la cultura del *remix*, que ahora parece estar tan firmemente en el lugar, que no podría ser desplazada por ninguna otra lógica cultural, se transformará en algo más, antes de lo que pensamos. No sé que viene después del *remix*. Pero si ahora intentamos desarrollar una mejor comprensión histórica y teórica de la era del *remix*, estaremos en una mejor posición para reconocer y comprender, cualquiera sea la nueva era que lo reemplazará.

¹ <http://netpublics.annenberg.edu>, visitada 4 de Febrero, 2007.

² http://en.wikipedia.org/wiki/Mashup_%28web_application_hybrid%29, visitada 4 de Febrero, 2007.

³ <http://www.programmableweb.com/mashups>, visitada 4 de Febrero, 2007.

⁴ <http://www.wired.com/wired/archive/13.07/intro.html>, visitada 4 de Febrero, 2007.

⁵ Ulf Poschardt, *DJ Culture*, trans. Shaun Whiteside (London: Quartet Books Ltd, 1998), 123.

⁶ *Ibid*, 271.

⁷ Por ejemplo, usuarios de la Web son invitados a remixar canciones de Madonna en <http://madonna.acidplanet.com/default.asp?subsection=madonna>.

⁸ *Ibid.*, 280.

⁹ Paul D. Miller aka Dj Spooky that Subliminal Kid. *Rhythm Science*. MIT Press, 2004.

¹⁰ Para utilizar el término de Barthes de la cita anterior, podemos decir que si el collage modernista siempre implica un "choque" de elementos, el collage electrónico y del software también permite la "mezcla".

¹¹ Roland Barthes, *Image, Music, Text*, traducido por Stephen Heath (New York: Hill and Wang, 1977), 146.

© Traducción: Lic. Melissa Mutchinick

Revisión técnica: Eduardo A. Russo

Texto de circulación interna para la cátedra ANALISIS Y CRITICA II. Prof. Eduardo A. Russo. Curso 2008. Lic. en Comunicación Audiovisual. FBA-UNLP