

nosotros,
siempre
nosotros...
más
algunos
amigos

RUBÉN DÍAZ

Este *Código Fuente: la remezcla* es un viaje al pasado en donde cabe imaginar un futuro que nos ayude a comprender nuestro presente. Además de la acción de trasladarse físicamente, el viaje supone una transformación y una mudanza. No sólo nos marchamos de un lugar para llegar a otro. Nos despedimos de nuestro propio cuerpo, nos alejamos de nuestro entorno, sentimos una especie de metamorfosis, nos distanciamos de nuestro cotidiano devenir para, convertidos en seres anónimos e invisibles, volver a recordar, aprender, experimentar, conocer y reconocer. Viajamos para ser exploradores de nosotros mismos. Y a veces ese viaje no es más que un regreso al futuro.

Este viaje comienza con una carta blanca de ZEMOS98 a Mar Villaespesa. La excusa era el décimo cumpleaños de nuestro festival. Sin ninguna obsesión melancólica y con un espíritu de velocidad de reacción (y escape), Mar ha sabido encontrar las líneas de fuga y conexión entre nuestro trabajo y trayectoria durante estos diez años y una recontextualización del imaginario de las vanguardias artísticas. Ha recuperado sobre todo el espíritu transformador y constructivo de la vanguardia. Después, como si de un acelerador de partículas se tratara, ha hecho colisionar toda esa tradición con nuestra forma de entender la cultura digital y audiovisual. Durante el recorrido hemos revisitado archivos, memorias, remezclas y palimpsestos. Arqueologías de la comunicación, traducciones, rastros, huellas, migas y metáforas de nuestra cibercultura. Un periplo lleno de aventuras en el que hemos tenido que sincronizar los relojes, reconfigurar las herramientas de trabajo y ajustar ritmos *a priori* desacompañados. *Código Fuente: la remezcla* resume nuestro intenso viaje de la mano de Mar Villaespesa.

* * *

Regreso al Futuro. Fuera de Control. Más allá de la Televisión. Creación e Inteligencia Colectiva. Polución. Sumamos sólo 5 temas en estos 10 años de festival. La tematización, al principio, surgió casi por una “necesidad estética”. Teníamos una convocatoria de diseño de autor (cada año cambiábamos de imagen incluso a nivel de logotipo, tipografía, etc.) y apareció la idea de tematizarla: la imagen de la sexta edición estuvo enfocada en la idea de la polución. Este asunto se nos escapó de las manos, nos dimos cuenta de que la tematización era una potente forma de trabajar los contenidos y continuamos aquella línea de trabajo, que de alguna manera nació en el seminario *Remezclando la realidad con los narrative media*, junto a Fran ilich. Nace entonces la idea de festival como herramienta de investigación, producción y divulgación. Además de comprobar que éramos capaces de hacer una programación más coherente si partíamos de un *leitmotiv*, la tematización nos permite reforzar la idea de proceso creativo basado en la idea del reciclaje continuo, la colaboración constante, el concepto de ensayo/error de laboratorio y la filosofía DIY (*Do It Yourself*).

En el origen, nuestra idea de investigación era muy vaga, sobre todo la investigación científica, reglada, con bibliografías, teorías y disquisiciones. Se basaba (y lo sigue haciendo en muchos aspectos) en dos premisas y una condición: la intuición y la curiosidad (o experimentación) sometidas a una vigilancia permanente de nuestras propias prácticas investigadoras desde una perspectiva crítica. Intuición y curiosidad son entidades infinitas. No tratamos de ponerle puertas. Pero necesitábamos un marco de intenciones colectivo, una reflexión crítica sobre la función sociocultural que entendemos tiene la comunicación, la cultura digital y audiovisual, en definitiva, el pensamiento

contemporáneo en el que nos movemos. Una proyección de nuestras inquietudes y nuestros intereses. Por nuestra curiosidad y ganas de seguir aprendiendo, hemos definido unos campos de trabajo que son maleables, flexibles, reconfigurables.

Los puntos y líneas de investigación que a continuación se relacionan son una guía de orientación acerca del conocimiento que aspiramos a producir; una manera de sistematizar nuestra estructura mental como colectivo y equipo de trabajo.

1. Experimentación en nuevos lenguajes y narrativas audiovisuales y digitales

La materia prima para esta experimentación es el contenido que trabajamos del mismo modo que un equipo investiga en un laboratorio. Desde la experiencia sonora a la cultura VJ y a los *narrative media*, al cine interactivo y fragmentario, a los llamados *new media* y a la literatura, la búsqueda de nuevos formatos se basa en el método del ensayo y error.

2. Cultura libre, archivo y remezcla

Además de una forma de innovar en nuestro ámbito con el uso de licencias libres en todo tipo de formatos, *software* libre y conciencia del fomento de un acceso universal a la cultura por parte de todos, la cultura libre es un campo de investigación en el que la participación y la inteligencia colectiva permiten nuevos caminos a desarrollar en la producción y gestión cultural. Nos preocupa identificar los comunes, trabajar la noción de procomún. Los conceptos de archivo y remezcla son los recursos principales que deben guiar esta línea de investigación que define nuestra actividad en la mayor parte de los casos.

3. Políticas culturales e innovación

En nuestra forma de entender la producción y gestión de la cultura conviven política y poética. Desde el activismo cultural hasta las nuevas formas de organización, participación y el “emprendizaje” cultural, la investigación en este ámbito se centra en los conceptos de propedéutica, metodología e innovación. El sector de base creativo-cultural lo construimos (todos) nosotros con nuestra práctica diaria.

4. Educomunicación cultural y alfabetización digital y audiovisual

La vocación educativa de nuestros trabajos es evidente. Pensamos y comunicamos la necesidad de una alfabetización digital y audiovisual coherente que estreche una brecha que queda patente en muchos de los discursos que circulan a nuestro alrededor. La educación puede suceder en cualquier momento, en cualquier lugar. Dentro y fuera de los muros de la institución académica. Este es un campo en busca de reflexionar en torno a la idea de resignificar la educación de manera que no esté solamente circunscrita al ámbito académico-institucional. La nueva coyuntura digital supone una oportunidad para recuperar la idea de reciprocidad en las formas de distribución del conocimiento.

5. Conocimiento y desarrollo de tecnologías aplicadas a la cultura: investigación en *software* y *hardware*

En el contexto en el que nos movemos necesitamos estar al día de la tecnología tanto a nivel de *software* (programas, recursos *online*, etc.) como de *hardware* (equipamientos audiovisuales y material técnico en general) para que

sigamos siendo conscientes de su uso como herramienta y no como fin en sí misma. Es fundamental para nosotros el conocimiento y desarrollo de tecnología como recurso cultural a través de base de datos, sistemas de gestión de contenidos, *plug-ins* o instrumentos digitales para la edición de vídeo o audio.

* * *

Del *Kill Your Idols* al *Copy Your Idols*. Nos gusta la idea de conectarnos y colaborar con nuestros ídolos, nuestros dioses que -como decía Julio Cortázar- están aquí en la tierra y no en los cielos. Por eso nos interesa la idea de la remezcla como código de actuación, como sistema epistemológico. Frente a la sobreabundancia de información generadora de conflictos, a la saturación, a la confusión y parálisis, a la brecha info-ricos versus info-pobres, proponemos el *remix*. No como solución, sino como metodología de trabajo. Es a través de la remezcla que somos capaces de verbalizar, contextualizar, pensar y reflexionar sobre nuestra propia producción de pensamiento crítico. Apostamos por un *remix* visible, de carne y hueso, consciente y del que formemos parte. Es decir, que seamos conscientes de por qué usamos qué y sobre todo lo que implica, legal y culturalmente hablando, usarlo. Estamos hablando de un *remix* crítico y social. Nicolas Bourriaud habla de remezcla como postproducción en el sentido marxista de que no estamos “creando de la nada”, sino utilizando “productos” que nacen de la manufactura. La postproducción es remezcla, pero no deja lugar al distanciamiento. El usuario-espectador no se para a pensar en esa remezcla, la asume. Bien. Veamos el *remix* no como un fin en sí mismo, sino como una praxis *de facto* que hay que potenciar. Saquémoslo a la luz. Ha sido ocultado, pero ha estado siempre ahí. La remezcla como sistema epistemológico y no como mera técnica.

* * *

Julio Cortázar cuenta que fue miembro del Tribunal Russell II, ampliación del Tribunal Russell I, creado por iniciativa del filósofo, matemático y escritor británico Bertrand Russell para investigar los crímenes cometidos por el ejército americano en Vietnam. El Tribunal Russell II (reunido en abril de 1974 en Roma y en enero de 1975 en Bruselas) se cuestionó el problema de la represión, tortura y demás violaciones de los derechos humanos de los regímenes de extrema derecha de todo el cono sur. El trabajo de los miembros, elegidos por su carácter imparcial, consistía en escuchar a testigos y revisar numerosa documentación sobre múltiples casos con la meta de dictar sentencias, sin valor jurídico, pero sí moral: condenar ciertos gobiernos y sistemas, en este caso en América Latina.

A la hora de publicar las sentencias, el control del poder en la mayor parte de los países latinoamericanos (en algunos, el apoyo del Pentágono era crucial) hizo que casi toda la población ni siquiera se enterara de la sentencia del tribunal. En ese momento, Cortázar recibe un cómic de parte de un amigo. El cómic tiene como protagonista a Fantomas. Es una historieta que tiene su origen en Francia, pero que ahora le llegaba de México. En esta aventura en concreto, Fantomas se enfrenta con un desequilibrado que va armado con un rayo láser y ha decidido destruir la cultura quemando todas las bibliotecas. Los escritores, desesperados ante ese exterminio cultural, se dirigen a Fantomas en

busca de ayuda. Octavio Paz, Alberto Moravia, Susan Sontag o Cortázar telefonean a Fantomas, que gracias a sus superpoderes termina resolviendo la situación, reduciendo al genocida y salvando a la humanidad. Cuando un escritor aparece como personaje de un cómic, se dijo Cortázar, significa que es una celebridad.

Primero le pareció divertida la historieta de Fantomas y los escritores. Luego pensó que si habían utilizado su imagen en un cómic sin pedirle permiso, podría usar él mismo su cómic sin pedir permiso. Creo que tengo ganado el derecho moral, arguyó. Así que eliminó todo lo que no le interesaba del cómic Fantomas mexicano, guardó algunas imágenes y escribió la historia de lo que pasó con el Tribunal Russell II. En *Fantomas contra los vampiros multinacionales*, el protagonista sigue siendo el superhéroe Fantomas, pero esta vez se encuentra con que el genocidio cultural no es simplemente la obra de un loco, sino que es el imperialismo norteamericano el que se encuentra detrás del hecho de que en América Latina se haga todo lo posible por asimilar el estilo de vida del *american way of life*. Cortázar escribió un texto intercalando las historias originales de Fantomas pero cambiándole el sentido. Y en última instancia incluyó la sentencia del Tribunal Russell II, como apéndice. Le pidió a su editor que lo publicase imitando lo más posible una revista de cómic para su venta en kioscos. 60.000 mexicanos leyeron aquel cómic de Fantomas *remixed*.

* * *

Por contextualizar, hablar de cultura de la remezcla (o culturas de la remezcla, como una técnica, filosofía, movimiento que se desarrolla en diferentes ámbitos y momentos históricos) significa atender a una serie de prácticas creativas propias de la cultura e implementadas *ad infinitum* en la era audiovisual y digital basadas en la técnica del *cut/copy and paste* (*Remix Defined*, Eduardo Navas): “El concepto de *remix*, a menudo referenciado en la cultura popular, deriva del modelo de remezclas musicales que se producían entre finales de los años 60 y principios de los 70 en la ciudad de Nueva York, una actividad con raíces en la música jamaicana. Hoy, la noción de *remix* (el hecho de tomar *samples* de material preexistente para combinarlo y transformarlo en nuevas formas según el gusto personal) se ha extendido a otros ámbitos de la cultura, incluyendo las artes visuales; juega un papel decisivo en los medios de comunicación de masas, especialmente en internet”. Ha sido ciertamente internet (y la facilidad para distribuir contenidos de manera viral), sumado al sencillo y barato acceso a todo tipo de herramientas de edición digital, quien ha propiciado que la cultura de la remezcla se haya estandarizado, pero viene muy de lejos. Desde la perspectiva de un *remix* crítico y social (o político), se trata de deconstruir un discurso, analizar sus partes, su ideología, su mensaje, comprender el lenguaje que utiliza (el de los *mass media*, que nos es familiar, que nos es reconocible y, por eso mismo, lo reutilizamos) y reconstruir de nuevo un texto que a través de la creatividad, la agudeza, la ironía, la sátira, el humor o la parodia sea capaz de descifrar la verdadera intención de lo que planteaba en un principio y podamos con ello entender el mundo de otra manera más participativa, más activa, más crítica y más alerta de cara a los nuevos impactos audiovisuales que indefectiblemente vamos a seguir sufriendo. Asumir la técnica y la creatividad para elaborar un discurso antagónico al que difunden los poderes fácticos.

* * *

Data mining es una serie de técnicas que trata de poner en relación datos extraídos de diferentes fuentes que *a priori* pueden parecer incomprensibles. La función del *data mining* es precisamente hacer comprensible esta información, darle una forma y, sobre todo, construir un sentido con esos datos. Se trata de extraer de las bases de datos aquello que nos interesa; después remezclarlo y visualizarlo para que el usuario pueda construir su propia mirada. Es lo que pude ver en el vestíbulo del *The New York Times*: la instalación *Moveable Type*, un trabajo a cargo del artista neoyorquino Ben Rubin y del profesor especialista en estadística en la universidad de UCLA Mark Hansen.

Lo más interesante de la visualización de datos es su potencial narrativo. La capacidad de remezclar (y cambiar, alterar, dinamizar, reconducir) nuestra propia historia de manera no lineal e interactuar con bases de datos y otros usuarios, de construir nuevos sentidos con la información a la que tenemos acceso y aplicarlos a la memoria individual y colectiva, de multiplicar los puntos de vista y democratizar nuestra propia realidad. El lenguaje audiovisual y digital avanza a pasos agigantados, a veces por caminos insospechados y la reflexión y el debate acerca de los *narrative media* siguen estando -o debieran seguir estando- más vigentes que nunca.

La instalación de Rubin y Hansen ocupaba el impresionante pasillo central del vestíbulo de la sede de *The New York Times*, uno de los periódicos más influyentes del mundo y donde se genera gran parte de la información que manejamos a nivel mundial. Su narrativa es desde luego espectacular, 560 pantallas de 4¼ pulgadas de alto y 8½ pulgadas de ancho y 128x256 píxeles de resolución colocadas a ambos lados del pasillo en dos matrices de 7 filas y 40 columnas cada una. La tecnología empleada en la instalación se llama VFD, acrónimo de Vacuum Fluorescent Display (Dispositivo Fluorescente Vacío). Es el mismo que se utiliza en la mayor parte de calculadoras, cajas registradoras o microondas. A través de un complejo conjunto de algoritmos programado y desarrollado por los autores de la instalación, *Moveable Type* reproduce fragmentos (citas, números, lugares, textos completos, preguntas, titulares...) de las noticias, *posts* de *blogs*, columnas de opinión, entrevistas, reportajes y comentarios de todo ello en la web de los usuarios del *The New York Times* en vivo, además de remezclarlo con un archivo de 150 años del propio periódico.

La información que se genera minuto a minuto, tanto en el archivo como en las versiones en papel y *online* del diario, cambia a cada instante. La pieza responde a esta característica y hace que el usuario disfrute de *Moveable Type* al mismo nivel que se disfruta de un *show* en directo, de un espectáculo de VJ a lo UVA (United Visual Artists), de la remezcla audiovisual en directo de DJ Spooky, del *videobootleg* de Eclectic Method, o de las sensaciones de entre bienestar y desasosiego que produce un *live* de Panasonic. No solamente impresionan las pequeñas pantallas con vida propia. Completa el espectáculo audiovisual la música minúscula creada por el sonido de toda redacción: faxes y teletipos, el bullicio de algunos momentos, los teclados de los ordenadores, el crujido del papel, etc. Cada pantalla tiene su propia interfaz de audio al que acompañan 10 altavoces algo más potentes pegados al suelo del pasillo. Así, un conjunto de 570 canales de audio independientes crean un paisaje sonoro evocador, limpio, íntimo y casi hipnotizante por su carácter inmersivo.

* * *

Los yir yoront son un grupo de aborígenes que viven en la costa norte de Australia, en la península de Cape York. Durante gran parte de su historia, el hacha de piedra constituyó el elemento central regulador de su economía, sus relaciones socio-políticas y su imaginario simbólico.

El hacha de piedra era fundamental para el trabajo de hombres, mujeres y niños. Una vez que una comunidad producía su propia hacha, era usada para la producción de otros bienes y utensilios, para la construcción de cabañas, para cocinar y mantener vivo el fuego, para la pesca, la caza y la recolección, era utilizada como arma o para llevar a cabo ceremonias totémicas y rituales sagrados.

Para construir un hacha de piedra se necesitaban varias materias primas: madera flexible para el mango, un trozo de corteza a modo de cuerda para atar la cabeza del hacha de piedra y goma, para fijar la cabeza al mango. Todos estos materiales existían en abundancia en su hábitat, a excepción de la cabeza del hacha de piedra. Las canteras más cercanas del tipo de piedra pulida que utilizaban se hallaban a seiscientos kilómetros al sur, por lo que se crearon largas líneas de relaciones de intercambio yir yoront. Los propios hombres yir yoront como eslabones intermediarios de hachas intercambiaban cabezas de piedra por otros excedentes de diversa índole.

Normalmente, había una sola hacha dentro de cada familia yir yoront. Pertenecía sólo al hombre adulto, que para determinadas tareas daba su permiso a una mujer o a un niño para que utilizara su hacha. Funcionaba, por tanto, como regulador de las relaciones de parentesco. Un icono de masculinidad. Un símbolo sistémico de organización, un constituyente de la jerarquía de estatus social, una representación de la cultura yir yoront, la tecnología básica para el funcionamiento de la sociedad, como pudiera ser la electricidad o el petróleo para nosotros.

En muy poco margen de tiempo, sin apenas reacción posible para los nativos, los misioneros que llegan a la península de Cape York introducen un nuevo material: el acero. Distribuyen en la sociedad yir yoront hachas de acero, las cuales empiezan a ser utilizadas por mujeres y niños, principalmente. Este cambio radical en la tecnología, esta transformación, tiene graves consecuencias. Se destruye el orden social que relacionaba hombres, mujeres y niños, marcado hasta entonces por el uso del hacha de piedra. La cadena de intercambio a lo largo de seiscientos kilómetros se corrompe, ya no hace falta la distribución de piedra pulida. El valor simbólico del hacha de piedra, que regía el calendario de festividades y ceremonias, entra en conflicto y llega a desaparecer.

La introducción de una nueva tecnología como fue el hacha de acero tuvo consecuencias casi insuperables en la sociedad yir yoront. Puso en crisis las funciones sociales, económicas, políticas y religiosas de lo que hasta entonces había constituido su cultura. Para sobrevivir a este cambio radical de paradigma cultural, tuvieron que transformarse, su modelo quedó obsoleto. Hubo que vertebrar un nuevo sistema socio-cultural y sobreponerse.

De alguna manera -y salvando las enormes distancias-, la entrada del acero en la sociedad yir yoront se puede asimilar a la llegada de lo digital en nuestra industria cultural. El paso de átomos a bits quizás suena excesivo en comparación

al paso de la piedra al acero. Pero la cuestión fundamental es que, en ambos casos, la nueva coyuntura no encaja con los supuestos establecidos con anterioridad al advenimiento de la nueva tecnología. Los hombres yir yoront más poderosos -y, de manera más ampliamente referida, los más tozudos- trataron de perpetuar su control social a través del hacha de piedra, exprimiendo un material desfasado e inexorablemente tendente a desaparecer. Sin embargo, aquellos que aprendieron a trabajar con el hacha de acero innovaron, experimentaron y desarrollaron un carácter más flexible, abierto y adaptable a la nueva situación, conformaron el grupo de visionarios al que el tiempo dio la razón.

* * *

Dicen que los jóvenes -supongo que los jóvenes burgueses y de la capital- se dedicaron en los 80 a hacer grupos de *pop*, influenciados por la movida madrileña. En los 90 se dedicaron a hacer cortos para perder el tiempo. Esa historia no es ni cierta ni universal, pero en nuestro caso puede que tenga algo de sentido. Desde la periferia (como siempre nos ha gustado tildar al tener nuestros orígenes en El Viso del Alcor) empezamos a jugar con el vídeo a mediados de los 90. No teníamos un grupo de música y nos pusimos a hacer cortos. Los amigos de nuestros hermanos mayores tenían grupos de música. Y nuestros hermanos mayores organizaron un festival de música que para el nacimiento de ZEMOS98 es clave (y quizás una historia que deberíamos recuperar nosotros): el Festival INDIE-pendientes. Reunía a jóvenes que hacían música independiente, alternativa, y mezclaba a grupos locales con grupos estatales. Pasaron grupos como Manta Ray, El Niño Gusano, Señor Chinarro, Automatics, Liliium, Eliminator Jr. o Penelope Trip. Y ZEMOS98 repitió el modelo del INDIE-pendientes a su manera. Estaría bien empezar el texto hablando del INDIE-pendientes, literaturizarlo un poco, ser punto de partida. Como lo que fue.

* * *

*Hipercontrol*³ (proyecto de Bestiario, de la mano de Santiago Ortiz) forma parte de la exposición y proyecto de investigación *Panel de Control. Interruptores críticos para una sociedad vigilada* (a cargo del colectivo ZEMOS98 y Fito Rodríguez de Fundación Rodríguez). Me atrevería a decir que fue la obra que muestra de una forma más evidente nuestra manera de afrontar el proceso creativo. La pieza consiste en visualizar a través de un mapa conceptual dinámico el conjunto de referencias, citas y *links* con las que trabajamos en un proceso de investigación de cara a la exposición, dentro de la novena edición del Festival ZEMOS98. A partir del uso de la herramienta delicious.com (un *software online* que permite guardar tus enlaces favoritos, organizarlos, etiquetarlos con palabras clave y compartirlos con otros usuarios), las referencias se cruzan en base a esas *tags* (palabras clave o etiquetas o categorías, todas funcionan como sinónimos en términos de folksonomía) que corresponden a diferentes ejes de trabajo que se entrelazan. Los ejes de trabajo (desorientación, postvideovigilancia y subjetividad y control) se convirtieron en grandes cajones (*bundles* en la terminología que usa la propia herramienta) donde guardar las referencias que Fito Rodríguez, Rubén Díaz o Pedro Jiménez iban subiendo a sus cuentas personales de delicious.com.

Una de las primeras impresiones que el propio Santiago Ortiz nos transmitió por correo electrónico (01/02/07): “Las estructuras temporales suelen ser bellas... si se trata de estructuras temporales de actividades humanas, como las de estas

gráficas, no sólo hay belleza sino una relación misteriosa entre arbitrariedad (¿sólo el humano puede serlo?) y ritmo, programación, cotidianeidad, control...”. *Hipercontrol*³ pone en relieve un sistema operativo procesual, abierto, continuo y colaborativo.

* * *

Antoni Muntadas en el *blog* del Centro José Guerrero de Granada: “Cuando hablo de paisaje mediático, hablo del paisaje de los medios, e internet es en estos momentos el que, si no los ha sustituido, está compartiendo el paisaje con la televisión, lo lógico es que se fusionen y que internet funcione como archivo de la televisión, que tú puedas decir “23 de abril de 1998”, tal programa, y que entre. Están abocados a complementarse. Todo lo que produce internet ahora forma parte del paisaje mediático y ya hay mucha gente comenzando a trabajar así. No por decir *internet art* o *video art*, sino simplemente material a observar, forma parte de este paisaje mediático”.

* * *

1998. Año en el que se funda ZEMOS98. El acta de constitución legal de la Asociación Cultural comenzamos empezamos está firmada el 4 de octubre de 1998. Legalmente, el colectivo ZEMOS98 veía la luz por primera vez a partir de entonces. El Último de la Fila se separaba definitivamente, mientras el Gobierno español autorizaba la utilización de la base de Morón de la Frontera (Sevilla) a las tropas de Estados Unidos en caso de un ataque contra Iraq. Mientras la película *Titanic* recibía 11 Oscars, Netscape Communications Corporation anunciaba la creación de mozilla.org para coordinar el desarrollo del navegador web de código abierto de Mozilla. El desastre de Aznalcóllar, la detención de Augusto Pinochet en Londres, la transexual Dana International venciendo con el tema *Diva* en Eurovisión, el Mundial de Fútbol en Francia, la creación de la Asociación de Internautas, la victoria de Hugo Chávez por primera vez en las elecciones presidenciales en Venezuela y hasta el nacimiento de Google. Todo eso ocurrió en el año 98. ¿Dónde estabas tú en 1998?

* * *

Tiempo, espacio, presente, futuro, pasado, velocidad, urgencia. El tiempo es un concepto que, por lo general, entendemos ligado al espacio. De hecho, son dos dimensiones que *a priori* no podemos separar. Una conclusión probablemente exagerada habla de la muerte del espacio con la llegada del concepto red. Si tiempo y espacio han entrado en una carrera vertiginosa en la que el espacio ha superado todas las expectativas y se aleja cada vez más de su otra mitad, habríamos conquistado la ubicuidad referida al espacio, pero no al tiempo. Esta asimetría conlleva una paradoja. Por eso creo que es un error hablar de recuperación del espacio. Podemos estar en muchos sitios en un mismo día, incluso en varios a la vez. Es posible estar en un espacio físico mientras vivimos un espacio *online*, trabajar en casa y ver una conferencia en, no sé... en Amsterdam *vía streaming*. Hablar por Skype desde Sevilla con un amigo que está de paso por Shanghai. O trabajar con el teléfono, el correo electrónico, el *messenger* y al mismo tiempo con un montón de reuniones en la oficina y fuera de la oficina. Los espacios de trabajo y los espacios de ocio se diluyen.

Podemos dar clase vía *chat* desde Barcelona con un alumno conectado desde Nueva York. Pero el tiempo permanece. Sigue siendo el mismo, por mucha ubicuidad que tengamos en términos de espacio. En el supuesto de que hayamos podido vencer al espacio, ahí está el tiempo para recordarnos lo que dura un día. El tiempo corre detrás del espacio con tanta urgencia que da la sensación de que vamos a acabar estrellados.

A lo mejor correr tanto nos pone cachondos, como los personajes al final de *Crash*, la novela de J.G. Ballard. Siempre nos quejamos de la escasez de tiempo y casi nunca de la multiplicidad de espacios. Es mentira, no hay dos espacios -real y virtual-. Es mentira porque no hay dos tiempos -real y virtual-. La velocidad es tan atractiva. Fascinó al futurismo. “Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza, la belleza de la velocidad”. La velocidad como fin, una visión tecnodeterminista. Hubo unos años en que ZEMOS98 llevaba como subtítulo “un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual”. Ahora nos planteamos pensar un tiempo lento para la cultura digital.

* * *

Recuerdo haber leído unas declaraciones del cineasta francés Jean-Luc Godard en las que afirmaba que siempre que iba al cine trataba de hacerlo cuando la película ya había comenzado, con el deseo consciente de ver un fragmento de la narración y salir antes de que la trama se resolviera. Era su manera de entender la ficción, sin un orden preestablecido, consistente “en dar a la trama de la vida una lógica que no tiene. A mí me parece que la vida no tiene trama, se la inventamos nosotros”. De alguna manera, el trabajo del antropólogo consiste precisamente en dar a la trama de la realidad social una lógica que no comprendemos, que nos resulta anómala para el sentido común, pero que se puede transformar en inteligible a través de la puesta en marcha de un aparato analítico propio del científico social, cuyo fin es entender el contexto, observar la naturaleza de la vida social y asumir una perspectiva crítica para su análisis. No deberíamos perder de vista que lo más seguro es que la trama de la vida de los pueblos (propios o ajenos) sea un invento que el antropólogo aspira a convertir en ciencia.

* * *

Hace unos meses tuve la oportunidad de pedirle el correo electrónico a Enrique Vila-Matas. Fui casi por casualidad a la presentación de su último libro *Dietario Voluble*, me enteré del evento ese mismo día en una comida en la que coincidí con Santi Eraso, lector asiduo como yo mismo de Vila-Matas. Lo presentaba además uno de nuestros profesores en la Facultad de Comunicación, Antonio Molina Flores, del que siento una enorme envidia porque, como es un buen amigo del escritor catalán, forma parte de su ficción (leer *El mal de Montano*). En tono improvisado, Vila-Matas abre un ejemplar y cuenta la historia del día en el que el Presidente de la Asociación Internacional del Tiempo Lento preguntó si podía hacerle exactamente cuatro preguntas. Ya no sé si Vila-Matas es mejor lector, escritor u orador. Termina la presentación, aplausos y una cola de admiradores, todos deseando darle la mano, felicitarle y

pedirle que firme uno o más ejemplares del nuevo libro. Yo entre ellos. Mi objetivo era doble: 1) conseguir su correo electrónico, escribirle y tratar de ser lo más ingenioso posible como para llamar su atención y pasar a formar parte de su ficción, y 2) siendo el primer objetivo quizás demasiado ambicioso, en su meta final, una vez conseguido el correo, lanzarle una pregunta cuya respuesta formaría parte de esta publicación. Mi turno. Me mira directamente a los ojos y ante mi petición asiente y sólo pregunta cuál es mi nombre, anota su correo electrónico en la última página de mi ejemplar y me firma una dedicatoria que dice: para Rubén. Nunca le escribí. Aún no se me ha ocurrido nada lo suficientemente ingenioso. Pero en *Dietario Voluble* encontré un par de párrafos que bien podría haber sido la respuesta de Vila-Matas a mi pregunta cuya respuesta incluiríamos en esta publicación repleta de cuestiones, citas, relaciones, guiños, ficciones y referencias.

“Comenta Susan Sontag en el prólogo de la singular y hoy algo extraviada novela *Vudú urbano*, de Edgardo Cozarinsky: ‘Su derroche de citas en forma de epígrafes me hace pensar en aquellos filmes de Godard que estaban sembrados de frases ajenas. En el sentido en que Godard, director cinéfilo, hacía sus filmes a partir de y sobre su enamoramiento con el cine, Cozarinsky ha hecho un libro a partir de y sobre su enamoramiento con ciertos libros’”.

“Me formé en la era de Godard. Lo que había visto en Godard y otros cineastas innovadores de los años sesenta lo asimilé con tanta naturalidad que después, cuando alguien reprochaba, por ejemplo, la incorporación de citas a mis novelas, me quedaba asustado de la ignorancia de quien censuraba aquello que para mí era lo más normal del mundo. Además, no podía olvidarme de ejemplos extremos como *El libro de los amigos*, de Hugo von Hofmannsthal, colección de aforismos que, junto a textos del autor, incorporaba ‘voces amigas’: un centenar de máximas ajenas que se integraban en la visión del mundo del propio Hofmannsthal”.

* * *

Como dice R.U. Sirius, el mundo es un lugar complejo. No existe el consenso absoluto. Todo el mundo cree tener razones para hacer lo que hace. Hemos conocido a gente que trabajaba con el mal y creía honestamente estar haciendo algo muy grande por su ciudad. Nosotros mismos hemos trabajado en eventos por los que se nos podría criticar por razones similares. Hemos sufrido el acoso del mal, susurrándonos al oído que nos pasásemos al lado oscuro. Nadie está exento de la crítica. Todos participamos continuamente de la doble moral, de la incoherencia. Todos vivimos esa contradicción. No creemos que exista alguien puro, moralmente hablando. Pero debe haber límites. Y a veces el mal se reconoce desde muy lejos y genera un límite. Genera un paradigma nefasto. Uno de los peores que podría promover para tu ciudad. Incluso en estos debates sobre contradicciones podría hablarse de contenidos que sí se salvan (que, por supuesto, los hay). Pero el debate que se plantea es sobre el modelo. Sobre un modelo que es a la vez obsoleto y negativo para la ciudad y sus usuarios. Eso es, el mundo es un lugar complejo.

* * *

“Gracias por esta bienvenida. Lo que nos gustaría hacer para entretenerles esta noche en relación al prólogo que acaban de escuchar es una manifestación de un proyecto muy extenso y ambicioso en el que llevamos trabajando mucho tiempo y que se titula *Las maletas de Tulse Luper*. Se supone que tengo la reputación de ser un director de cine europeo. Creo que es evidente por sí mismo que en los últimos veinte años la naturaleza del cine, o lo que yo hago particularmente, que se enmarca dentro del que supongo denominan ‘cine artístico europeo’, está cambiando velozmente. Está cambiando políticamente, socialmente, y para mi gran interés, está cambiando su lenguaje, su estética. Simplemente, creo que ya no existen directores de cine interesantes, y los que son interesantes están trabajando en otros proyectos como el vídeo, la web o integrados en las nuevas generaciones de creación digital multimedia”. Es Peter Greenaway y le habla en el año 2006 al público del Teatro Lope de Vega de Sevilla en la octava edición de ZEMOS98.

“Hemos desarrollado un sistema con platos, ordenadores, *software*, sonido e imágenes que pensamos que, probablemente, sea el instrumento audiovisual más potente en tiempo real que existe a día de hoy. Y como cualquier instrumento, ahora tenemos que aprender a tocarlo. Creo que la música, la memoria y los sentimientos están muy conectados; supongo que por una parte está ese lado humano y luego está ese *affaire* que humanos y máquinas tienen en este momento. Así que la tecnología está transformando la vida también, en parte todo esto es una conversación entre humanos y tecnología, donde esta última termina siendo más inteligente, así que explorar e investigar todo este nuevo lenguaje es también parte de lo que hacemos”. Es Matt Black, de Coldcut, y lo cuenta en el Centro de las Artes de Sevilla (caS). Es 2007 y la novena edición de ZEMOS98 habla de la sociedad de control y la vigilancia expandida por la tecnología.

“Técnicamente, nosotros hacemos el concierto de la siguiente manera: en cada momento, uno de nosotros es el DJ mientras los otros dos están con el vídeo, añadiendo vídeo con pistas de audio. Por ejemplo, piensa en los solos de guitarra. O, sobre todo, en las partes vocales del vídeo. Lo juntamos todo y hacemos remezclas igual que un DJ mezclando en vinilo. En términos de piratear un álbum, como copiar un disco de Britney Spears tema a tema, sí que puede ser ilegal. Pero en términos de remezcla, puede que sea ilegal, pero la ley no te va a perseguir, les supone muchos problemas, no vale la pena y no les da suficientes beneficios. Muchos sellos prefieren que proliferen la creatividad en vez de atacarla”. Es la forma de entender la cultura de la remezcla de los Eclectic Method, después de dos horas de concierto en la octava edición de ZEMOS98, bajo el lema más allá de la televisión.

“Así que estoy buscando las distintas maneras de poder manifestar lo que llamo cine no-narrativo en tiempo presente. Una de las vías que se me ofrecen es la noción del VJing, donde las imágenes no se sustentan sobre texto, sino sobre música; en cierto modo se produce una nueva relación de esclavitud, pero me parece que esta relación ofrece mayor libertad, te ahorra involucrarte en temas de trama, nudo y desenlace, por ejemplo. Y hay una especie de vibración asociada a nuestro propio cuerpo”. Continúa así Peter Greenaway, de retórica infinita.

“Aplicar las técnicas del DJ al cine significa que ahora la cultura DJ ha absorbido muchas de las ideas del cine; la idea del corte, la mezcla, la toma de diferentes escenas o la edición. El *remix* es herencia de muchas cuestiones artísticas, si repasas la historia del *collage* o los objetos encontrados de Marcel Duchamp o la apropiación de imágenes de Andy Warhol. Ahora todo eso forma parte del imaginario de la cultura más joven. El arte del siglo XX se ha convertido en la imaginación del siglo XXI”. Lo dice Paul D. Miller aka DJ Spooky, autor de *Rhythm Science* y *Sound Unbound*, minutos antes de empezar su espectáculo *DJ Spooky's Rebirth of a Nation* en la séptima edición de ZEMOS98, sobre creación e inteligencia colectiva.

* * *

Fue Blaise Pascal, considerado uno de los precursores de la computadora digital moderna junto a Charles Babbage, quien dijo que los mejores libros son aquellos que quienes los leen creen que también ellos pudieron haberlos escrito. Este *Código Fuente: la remezcla*, como hemos dicho, está repleto de cuestiones, citas, relaciones, guiños, ficciones y referencias. Que quienes lo lean se apropien de todo lo escrito, tal y como hemos hecho nosotros. Que no cesen las remezclas.

Licencia.

Creative Commons Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

© de los textos/traduccion/fotografias, los autores