

Loops of perception. Sampling, memoria y la web semántica

Paul D. Miller *aka* DJ Spooky | www.djspooky.com |

«Los contenidos gratuitos estimulan la innovación»

The Future of Ideas, Lawrence Lessig

Reseña Curricular

Paul D. Miller es artista conceptual y multimedia, escritor, músico, filósofo y activista político-musical afincado en Nueva York.

A menudo la gente me pregunta lo que pienso acerca del concepto de *sampling* y siempre me ha parecido que estaría bien tener una frase corta para describir el proceso. Las frases tipo «propiedad colectiva», «sistemas de memoria» y «lógica de bases de datos» no llegan a impactar del todo en el mundo de las conferencias, así que podéis ver este ensayo como un *soundbite* dirigido a los que se encuentran en estado de perplejidad sónica. Este es un ensayo sobre la memoria pensada como una enorme casa de muñecas, donde cualquier sonido podría ser tú mismo. Pulsa «play» y este ensayo dice «allá vamos».

En el interior del exterior

Piensa. Busca un momento en la densidad cotidiana de lo que ocurre a tu alrededor, y encuentra los espacios vacíos en el flujo. Aléjate de ese pensamiento e imagina que este ejercicio es un tipo de mini-meditación sobre la vida mediada. Pausa, repite. El espacio entre las cosas siempre tiene su propio compás. Aparece una palabra que define la situación. Tu mente la capta, y la ubica en el contexto. Otro pensamiento, otra situación - el mismo proceso se repite una y otra vez. Es un proceso interno que no necesita salir de los cómodos espacios de tu mente: un poema de ti mismo escrito en una ensoñación sináptica, una sopa química llena de pulsaciones eléctricas, que forma un bucle y trae mucho equipaje. En su esencia el proceso es un tipo de máquina abstracta que permite buscar los códigos adecuados en el lugar adecuado. La información que existe en tu mente busca estructuras que le den contexto. La palabra en la que has pensado sólo es un marcador para un sistema más grande. Es un mapa neural que se desdobra en sintaxis, vinculado directamente a los procesos electroquímicos que definen no sólo lo que puedes pensar, sino también cómo puedes pensar.

En el interior, utilizamos nuestras mentes para hacer tantas cosas diferentes que solamente podemos imaginar el grado de com-

plejidad del proceso del pensamiento. En el exterior, la situación es otra. Cada acción humana, cada expresión humana, ha de ser traducida en algún tipo de información para que otros lo puedan entender: Hay quien lo llama la interfaz «mente/cerebro», y otros, siguiendo a Descartes, lo llaman un tipo de espejismo perceptual (y perpetuo). En estos tiempos que corren, nuestro concepto básico de la manera en la que creamos contenidos en nuestras mentes está tan condicionado por los medios que nuestra cultura se encuentra en una posición única en la historia humana: hoy, este compás de palabras interior, esta conversación por dentro, se expresa de una manera que permite que se modifique al entrar el mundo «real». Cuando la grabamos, adaptamos, remezclamos y subimos a la red, la expresión se transforma en una unidad de flujo con valor fijo, y la moneda remezclada que se intercambia por las continuamente cambiantes corrientes de información que se desplazan por las redes que utilizamos para hablar entre nosotros. No fue en vano que Marx afirmara, hace tanto tiempo, que «todo lo sólido se desvanece en el aire» - tal vez preveía la economía de las ideas que impulsa los sistemas de redes en los que vivimos y respiramos hoy en día. En otros tiempos, la invocación de una deidad, las oraciones, las mantras, todas eran formas comunes, compartidas a través de afinidades culturales y afirmadas por las personas que hablaban el código - el idioma de las personas que compartían la historia.

En la actualidad, se han escrito, filmado, grabado, subido, secuenciado, cortado y troceado sistemas mediático-filosóficos enteros sobre la discontinuidad entre los mundos perceptuales interiores y los exteriores. Y en nuestro contexto, el lugar intersticial en el que los pensamientos pueden ser medios de comunicación (tanto si los conoces como si no), los tipos de pensamiento no son siempre importantes. Son las estructuras de las percepciones y los textos y las memorias que condicionan tus procesos de pensamiento las que en un futuro resonarán, y configurarán la manera en que textos que te son familiares surjan ante ti cuando piensas. Vivimos en una época en la cual el citar y el *sampling* funcionan a un nivel tan profundo que la arqueología de lo que llamamos el conocimiento flota en un territorio confuso entre lo real y lo irreal. Piensa en *Matrix* como una parábola de la cueva de Platón, una parte de la *República* que escribió hace miles de años, que sigue resonando con la idea de que vivimos en un mundo irreal.

El fetiche del *soundbite*

Otra permutación. En su ensayo de 1938 *On the Fetish-Character in Music*, el teórico Theodor Adorno se quejaba de que la música clásica en Europa se estaba transformando en una experiencia

cada vez mas pregrabada. Un par de años antes ya había escrito un ensayo llamado *The Opera and The Long Playing Record*, y el ensayo sobre la naturaleza fetichista de la música era una continuación del primero. Las personas escuchaban música sin apenas tener tiempo para recordarla, porque el gran volumen de grabaciones y el poco tiempo disponible para absorberlas presentaban al oyente proto-modernista con una mentalidad del *soundbite* (que nosotros en la época de la red conocemos demasiado bien). Adorno escribió que «los oyentes nuevos son como mecánicos muy especializados pero a la misma vez incapaces de aplicar sus habilidades en lugares imprevistos fuera de sus oficios. Pero esta carencia de especialización sólo parece ayudarles fuera del sistema».¹

Cuando Tim Berners Lee escribió una parte del código fuente original para la *World Wide Web*, ésta era entonces poco más que un club de académicos, pero tenía algo de ese mismo tipo de abreviación que describía Adorno. Suelo pensar que el *sampling* y el subir archivos son lo mismo, sólo que en un formato diferente. Parfraseando a John Cage, el sonido sólo es información en otro formato. Piensa en la cultura DJ como un tipo de impulso archivista aplicado a un contexto tipo cazador-recolector (la caza furtiva de textos se convierte en algo sin remuneración, no-logo, marca X.; una vez más es eso de la interfaz), pero esta vez la interfaz mente/cerebro se transforma en un sistema emergente de economías de la expresión a gran escala.

El bucle de la percepción

Mientras la *World Wide Web* sigue creciendo, para los usuarios es cada vez más difícil obtener información de forma eficiente. Esto no tiene nada que ver con el volumen de información que existe en el mundo, ni siquiera con quien tiene acceso a ella - es una especie de función de buscador que sufre una crisis de sentido. La metáfora sigue funcionando: el poema invoca la siguiente línea, la palabra conduce al pensamiento, y de nuevo a la palabra. Repite. La situación: lo interior se transforma en lo exterior que se transforma en involución. El bucle de la percepción es una eterna sala de espejos mentales. Puedes pensar en el *sampling* como un cuento que te cuentas a ti mismo - un cuento que en el mundo existe de la manera que lo oyes, y el teatro de sonidos que invocas con esos fragmentos es una historia creada a través de muchas otras. Piensa en ello como la actividad de la memoria al moverse de palabra en palabra, como si se tratara de una remezcla: lo complejo se transforma en *multicomplejo* que se transforma en *omnicomplejo*.

¹ Theodor W. Adorno: *Essays on Music*, con notas y comentario de Richard Leppert, traducción de Susan H. Gillespie y otros. University of California Press, 2002.

La civilización de los buscadores

A medida que se incorporaban cada vez más personas a la red, empezó a tener un papel mas amplio, y para mi esta expansión es paralela a la coevolucion de los medios de comunicacion grabados. El espacio léxico se transformó en espacio cultural. Mientras la red se extendía, el papel de los buscadores se hizo cada vez más importante, porque usuarios necesitaban acceso rápido a la enorme cantidad de resultados variables que se producían. Los buscadores buscan lo que se les manda buscar, y finalmente presentan muchos resultados en conflicto: el *metadata* que separa los contenidos de sitios web y los convierte en *meta-tags* que son fáciles de encontrar y que llaman la atención de las miradas lejanas de los buscadores. Esencialmente, el proceso es como un enorme *Rolodex* con fichas azules, y con las cartas casi completamente escondidas.

Con el sonido es lo mismo. Estoy escribiendo un ensayo sobre el *sampling* y la memoria utilizando las metáforas de buscadores y la red porque yo creo que la red en algún sentido es la continuación de la manera en la que los DJs buscan información: la red es un mundo *shareware*, y la migración de valores culturales de una calle a la otra es de lo que realmente va este ensayo.

Piensa en las calles de una ciudad como rutas para moverse en un paisaje que consiste de carreteras y elementos articulados. Estas carreteras sirven transportar personas, productos, etc. por un paisaje urbano muy poblado y que se mantiene de forma consensual. Es como lo que escribió Howard Kunstler en su libro *The City in Mind* (Free Press, 2002): estas calles, como las ciudades sobre las que le encanta escribir, son «tan amplias como la civilización misma». Si piensas en la función de los buscadores en la cultura de la red como un nuevo tipo de vía pública, su función se multiplica por un millón. La información y los productos están ahí fuera, pero tú no te mueves; la civilización viene a ti.

Hoy en día, cuando navegamos y buscamos, invocamos una serie de operaciones al azar: utilizamos interfaces, iconos y texto como un conjunto flexible de lenguas y herramientas. Nuestra web semántica es una remezcla de toda la información disponible -elementos de visualización, *metadata*, servicios, imágenes y especialmente contenidos- que se puede acceder inmediatamente. El resultado es un depósito inmenso - un archivo de casi todo lo que se ha grabado o registrado jamás.

Piensa en las redes semánticas que permiten que exista la *info* cultura contemporánea, y en la discontinuidad entre la manera en la que hablamos y la manera en la que las máquinas que procesan esa cultura se comunican entre ellas, gracias a nuestros

esfuerzos por hacer que cualquier cosa y todas las cosas sean representadas y disponibles para todas las personas y en todos los lugares. Esta fiebre de archivo es lo que hace que funcione el *info mundo*, y como artista sólo vales lo mismo que tu archivo - es así de minimalista, así de fácil. Y eso es también lo que lo hace profundamente complejo.

Piensa entonces en los buscadores como exploradores o exploradoras para la web semántica; una topología que también incluye (entre otras cosas) los agentes de *software* capaces de negociar y recoger información, los idiomas *markup* que pueden marcar muchos otros tipos de información en un documento, y los sistemas de conocimiento que permiten a las máquinas leer páginas web para juzgar su fiabilidad. Pero va aún más allá: la guía verdaderamente interdisciplinaria de la web semántica combina elementos de inteligencia artificial, idiomas *markup*, procesamiento natural de idiomas, obtención de información, representación de información, agentes inteligentes y bases de datos. Si lo miras todo junto, se parece a un buen DJ, alguien que tiene muchos discos y archivos y conoce el lugar exacto para filtrar la mezcla. No es por nada que lo llaman «filtración colaborativa» *online*.

Software swing

Una y otra vez, una de las cosas que la gente siempre me pregunta cuando viajo es: «¿Que software utilizas?».

Las redes de ordenadores que utilizamos hoy fueron construidas sobre protocolos basados básicamente en texto. Paradójicamente, este medio lingüístico del *software* no solamente es casi imposible de descifrar para un no especialista, sino que también ha creado transformaciones materiales radicales utilizando estos medios lingüísticos (por ejemplo, ordenadores y redes como fuerzas de la globalización). En las palabras que Henri Lefebvre pronunció hace tanto tiempo en su ensayo clásico del 1974, *The Production of Space*: «No es necesario demostrar la capacidad de invención del cuerpo, porque el cuerpo en sí la demuestra, y la despliega en el espacio. En toda su multiplicidad, los ritmos se *interpenetran*. En el cuerpo y alrededor de él, como en la superficie de un cuerpo de agua, los ritmos continuamente se cruzan y recruzan sin pausa, sobreponiéndose unos sobre los otros, siempre atados al espacio».²

La web semántica es un cuerpo escultural e inmaterial que sólo existe en el espacio virtual que se halla entre ti mismo y la información que percibes. Todo se transforma continuamente, y esperar que algo se quede igual significa quedarse atrapado en otro tiempo, otro lugar en el cual las cosas se mantenían inmóviles y no cambiaban tanto. Pero si este ensayo ha hecho algo, espero

que haya sido movernos a pensar de la misma manera en la que se mueven los objetos: hacernos recordar que somos animales de sangre caliente, y que la información fría que generamos es un producto de nuestros deseos, y manifiesta algunos aspectos profundos de nuestra existencia.

² Henri Lefebvre: *The Production of Space*. Traducción de Donald Nicholson Smith, Blackwell Publishing, 1974.

Y todo esto ¿para qué? Para recordarnos que, al igual que Duke Ellington y muchos otros músicos dijeron hace mucho tiempo, *it don't mean a thing if it ain't got that swing*. Mientras la era de la información toma velocidad, nos iría bien acordarnos de las historias cautelarias llenas de sombras; acordarnos y remezclar la historia de ese billonario aburrido viviendo en un mundo de sueños en la novela *Cosmopolis* de Don DeLillo, quien dijo:

«Era pensamiento superficial el insistir que los números y las figuras son una fría compresión de energías humanas indomables, todo tipo de deseos y sudores nocturnos reducidos a las unidades lúcidas de los mercados financieros. En realidad, los datos en sí eran conmovedores y brillantes, un aspecto dinámico del proceso de vida. Esta era la elocuencia de los alfabetos y sistemas numéricos que cobran vida en forma electrónica, en la naturaleza cero-uno del mundo, el imperativo digital que definía cada suspiro de los millones de seres vivos en el planeta. Esto era el sube y baja de la biosfera. Nuestros cuerpos y océanos estaban aquí, conocibles y enteros».³

¡A samplear!

Paul D. Miller es un artista conceptual, escritor y músico que trabaja en Nueva York. Sus textos han sido publicados en *The Village Voice*, *Artforum*, *Raygun*, y muchas otras publicaciones. Es coeditor de la revista multicultural *A Gathering of the Tribes*, y acaba de empezar la revista sobre nuevos medios www.21cmagazine.com. Quizás la faceta más conocida de Miller es su trabajo firmado con el nombre de su «personaje construido», DJ Spooky *that Subliminal Kid*. Entre sus trabajos auditivos recientes se encuentran los CDs *Optometry* y *Modern Mantra* y *Not in Our Name*, una colaboración *remix* con Saul Williams y Coldcut. Su proyecto artístico más reciente es *Errata Erratum*, creado para el *Museum of Contemporary Art the Los Angeles*. Es una remezcla de los trabajos de Marcel Duchamp errata musical y escultura musical, basada en la red.

³ Don DeLillo: *Cosmopolis: A novel*. Scribner, 2003.



Rebirth of nation en zemos98.7. Sevilla, marzo 2005.



LICENCIA CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciadador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

© 2005, de la edición Asociación Cultural Comenzemos Empezamos

-Festival zemos98-

© 2005, textos, los autores.

© 2005, traducciones, los traductores.

© 2005, fotografías, los autores.