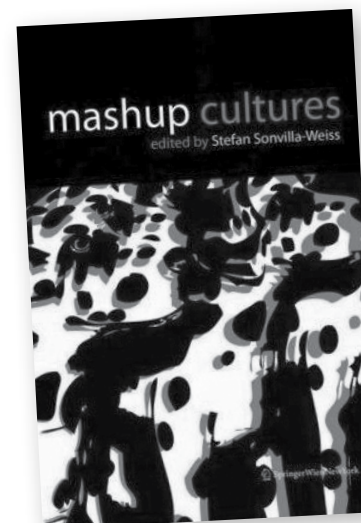


Sobre *Mashup Cultures*.

Stefan Sonvilla-Weiss (Ed.)
Mashup Cultures
Viena: Springer, 2010. 256 pp.
ISBN: 978-3709100950



3

COMENTARIOS DE RUBÉN LÓPEZ CANO

En nuestra sección RESEÑAS publicamos los comentarios sobre el libro colectivo *Mashup Cultures* de Stefan Sonvilla-Weiss (Ed.), a cargo de Rubén López Cano. Con esta presentación, no hacemos más que dar continuidad al debate sobre “reciclaje musical digital” del que el propio López Cano es un importante animador. A la vez, nos permite ponernos en contacto con un conjunto de autores que vienen trabajando de manera sistemática las relaciones entre música, tecnologías, creación e Internet y con los avances y dificultades para establecer categorías más o menos generales en campos temáticos en construcción.

Las ciencias “duras” emplean términos claros, consensuados y de un significado unívoco que no cede sitio a la ambigüedad. Por lo menos eso es lo que dicen. En cambio, en el lenguaje de las humanidades y ciencias sociales, es muy común recurrir a metáforas, analogías e imágenes. Si bien su poder epistémico es innegable (Lorusso 2005), el pensamiento analógico puede ser limitado cuando se rebasa un nivel heurístico y se pretende penetrar en sistematizaciones más rigurosas. En ese momento, la metáfora puede acusar inoperatividad y demandar su sustitución por dos o tres conceptos operativos, más unívocos y limitados, con mayor poder explicativo y capacidad analítica

e interpretativa, aunque por lo regular con menos poesía. Desde que las modas académicas promueven la sobre explotación de algunas de esas metáforas, este proceso sistematizador se retrasa o elimina del todo.¹ Una metáfora que comienza a rondar por departamentos universitarios amenazando con vaciarse de contenido más pronto de lo pensado, es la de *mashup*.

Originalmente, *mashup* es un término propio del diseño web que se refiere a una página o aplicación que usa y combina “datos o funcionalidad procedentes de dos o más fuentes externas para crear un nuevo servicio” (SONVILLA-WEISS 2010: 8). El concepto implica una integración de elementos ajenos entre ellos y un uso de los mismos sumamente distinto al original. *Mashup* es agregación, combinación y visualización de datos, funciones y prestaciones. Un ejemplo es la página interactiva del colectivo gallego *Escoitar* (<http://www.escoitar.org/>). A partir de la plataforma de *google maps* y con la intervención de otras aplicaciones y la colaboración interactiva de los usuarios, en ella se suben archivos sonoros de diversas regiones de Galicia creando una interesante cartografía auditiva cuyo modelo se está exportando a otras partes del mundo.² Otro ejemplo es el *TuneGlue* (<http://audiomap.tuneglue.net/>) que genera redes de temas y bandas de estilo similar conectándose a las bases de datos de Last.fm y Amazon.

En música el concepto de *mashup* se refiere a un tipo específico de reciclaje musical digital. Reutilizar elementos y materiales de una música para la composición o diseño de otra, es un proceso tan viejo como la música misma (BURKHOLDER 1994). Sin embargo, la tecnología digital ha permitido una producción, distribución, almacenaje y escucha musical distintos y su impacto se aprecia con especial ímpetu desde hace más de veinte años. Mientras que el *remix* es la intervención en una canción cuya modificación en general no altera su identidad y en el *sampleo* los fragmentos extraídos de otras fuentes se integran o combinan en una pieza original, el *mashup* consiste en el ensamblaje de diversos materiales preexistentes provenientes de diversas fuentes. Éstos se integran a un todo nuevo y diferente donde sin embargo no existe nada original de quien realiza la operación, salvo la operación misma (LÓPEZ CANO 2010). En este sentido, se puede tratar de la forma más “pura” de reciclaje musical. Quizá por ello *mashup* se está convirtiendo popularmente en término general para referirse a cualquier tipo de reciclaje musical digital. Esto ha originado una confusión terminológica que comienza a discutirse en espacios académicos de estudio musical.³ Sin embargo, están apareciendo materiales académicos que dan otra vuelta de tuerca a la polisemia y ubicuidad del término.

Un ejemplo de ello es *Mashup Cultures*, libro colectivo coordinado y editado por Stefan Sonvilla-Weiss.⁴ Aquí *mashup* es metáfora-“término paraguas” en el que se insertan no sin cierta incomodidad varias prácticas culturales derivadas de las nuevas tecnolo-

1 Es el caso de la gastadísima metáfora “liquida” de Zygmunt Bauman. Véase Malpartida (2008).

2 Véase el mapa sonoro del proyecto *Lima sonora* <http://limasonora.com/isonar/cartografia.html> del colectivo *Insonar* de Perú.

3 Algunas de estas discusiones se han desarrollado en el Congreso de IASPM-Portugal y España (Lisboa, 28-31 de Octubre de 2010) y la Lista de discusión de la IASPM internacional (noviembre de 2010).

4 Director del Máster *ePedagogy Design-Visual Knowledge Building* de la Universidad Aalto de Helsinki.

gías de la información como la digitalización y difusión masiva del conocimiento por internet, la constitución de comunidades virtuales de trabajo colaborativo y la cultura de *copiar/cortar-pegar* fragmentos de información para la producción de nuevo conocimiento u objetos culturales.

Estas prácticas han permitido, entre otras cosas, la emergencia de “modos de pensamiento y acción más bien paralelos y coexistentes” que no pretenden ser excluyentes, causales o reduccionistas (p. 8). Son nuevas maneras de producir, difundir y comprender el conocimiento metaforizadas también en el concepto de Web 2.0 y caracterizadas por la dispersión amplia, intensa e inmediata de la información, la interactividad, la colaboración entre pares y no pares, la subversión de jerarquías académicas y de otro tipo de autoridad, la erosión o transformación de nociones como autoría y creatividad y de oposiciones binarias otrora eficaces como emisor vs. receptor, productor vs. consumidor, autor vs. público, etc.

Como es de esperar, los ensayos que componen el volumen son sumamente heterogéneos en temática, interés y factura. Esta característica se acentúa saludablemente en la medida que el libro incluye ensayos tanto de académicos reconocidos como de jóvenes y aún estudiantes que se aproximan a diversas realidades escolares, artísticas, de ocio e investigación en plena transformación. Comenzaré comentando los dos capítulos que hablan sobre música. Luego reseñaré los que se centran en el impacto de estas prácticas en el mundo académico y al finalizar mencionaré el resto de trabajos.

“Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture” de Eduardo Navas es uno de los trabajos más ambiciosos de la colección. El autor define el *Remix* como “la actividad de tomar muestras de materiales preexistentes para combinarlos dentro de nuevas formas de acuerdo a un gusto personal”.⁵ Generalizando demasiado, define la *cultura remix* como “una actividad global que consiste en un intercambio efectivo y eficiente de información hecho posible por medio de las tecnologías digitales” (p. 159). Para entender el *remix* como cultura hay que entender primero cómo funciona en la música desde fines de los años 60.⁶ Para el autor un “*remix* musical es en general una reinterpretación de una canción preexistente en el sentido de que el “aura espectacular” de la original será dominante en la versión *remixada*” (p. 159). El concepto de *aura espectacular* de Navas se refiere al reconocimiento cultural de la canción no a partir de su valor de culto sino de su valor de exhibición (siguiendo a Walter Benjamin) siempre dependiente del espectáculo (de acuerdo a Guy Debord) y de su inserción y aporte a la cultura de masas.

Propone tres tipos básicos de *remix* de acuerdo a su técnica de producción (aunque reconoce que no todos los *remixes* se acomodan a estos tipos básicos):

a) *Remix extendido*: versión más larga de la composición original. Se añaden largas secciones instrumentales dentro de las cuales el Dj puede hacer mezclas en directo en un club. Ejemplo: “Ten Percent,” de Double Exposure, *remixada* por Walter Gibbons en 1976 y que es “la primer canción disco que se extendió a 10 minutos” (p. 159).

5 Para desarrollos teóricos y reflexiones interesantes sobre la cultura de *remix* véase *Remix theory*, web del propio Eduardo Navas <http://remixtheory.net/>.

6 Menciona como punto de inicio la música Dub de Jamaica.

b) *Remix Selectivo*: adición o sustracción de material en la composición original. Muy comunes en los ochenta como “Paid in Full” de Eric B. & Rakim remixado en dos ocasiones por Coldcut en 1987. El segundo remix no sólo extiende el original (como en el caso anterior), sino que agrega y extrae sonidos y secciones. Sin embargo, siempre “mantiene intacta la “esencia” o “aura espectacular” de la composición” original (p. 159).

c) *Remix Reflexivo*: alegoriza y extiende la estética del sampleo. Como en el anterior, nuevo material es añadido y partes del original sustraído pero en términos generales se preserva su identidad. Sin embargo, su característica es que por ciertos mecanismos que el autor no alcanza a explicitar satisfactoriamente, la versión remixada, desafía el “aura espectacular” del original y clama por su autonomía incluso cuando esta porte el nombre del original. Navas menciona el famoso álbum dub/trip hop de Mad Professor *No Protection*, que es un remix de *Protection* de Massive Attack. En principio, la versión remixada depende de la original de Massive Attack. Sin embargo, ambos discos fueron editados al mismo tiempo por lo que se dificulta el establecimiento social de una de ellas como original y otra como versión de la primera. Por otro lado, las transformaciones de Mad Professor son tan intensas que el resultado “presiona por su autonomía” (p.159). El remix reflexivo atenta contra la jerarquía “obra original” y “obra derivada”.

La noción de “alegoría” introducida en su definición de remix reflexivo y basada en Craig Owens, es explicada con muy poca claridad. En otro trabajo el autor menciona que “no importa cuál sea la forma que adopte, el remix es siempre alegórico, lo que significa que el objeto de contemplación depende del reconocimiento de un código cultural preexistente” (NAVAS 2006). Creo entender que por “alegoría” Navas se refiere a que el remix remite a las fuentes originales de los objetos que lo componen al tiempo que se los apropia y resignifica. En casos de remixes más complejos y no musicales, las “fuentes originales de los objetos que lo componen” se convertirán en códigos culturales o bases de datos.

Navas distingue dos tipos de remix de acuerdo a su función sociocultural: *remix regresivo* y *remix regenerativo*. El primero se encarna en el mashup musical o *mashup regresivo*: yuxtaposición de dos canciones previamente difundidas.⁷ El segundo es el *mashup reflexivo* que se encuentra fuera de la música: son sitios web 2.0. que mezclan recursos de fuentes diferentes en una misma aplicación usándolas de un modo distinto a sus propósitos iniciales. En este caso no se mezclan dos objetos sino dos bases de datos, programas o aplicaciones que se actualizan o *regeneran* continuamente. El *remix regenerativo* ya no es mera técnica de producción sino un tipo de “discurso específico íntimamente ligado a la cultura de los nuevos medios” (p. 158). La transformación constante de las fuentes, al mismo tiempo que crea archivos (objetos actualizados), dificulta rastrear la historia de sus componentes porque ya no son objetos sino procesos. Por eso el remix regenerativo se define en “oposición al impulso alegórico”. Su dispositivo invita más al uso práctico que al reconocimiento de sus fuentes: se desvincula de la contemplación estética del mashup regresivo.

7 La forma canónica de mashup musical es el llamado *A vs. B*: se combinan la línea vocal de una canción con el acompañamiento de otra.

Generalizando bruscamente, Navas explica algunos procesos culturales con la metáfora del remix. Los paradigmas de la modernidad y posmodernidad, son para el autor un mashup pues ambas conviven y determinan algunos aspectos de nuestra vida actual. En este sentido menciona algunos mashups no musicales: edificios que se cubren con (o transforman en) anuncios publicitarios o cajetillas de cigarro que anuncian los estragos del tabaquismo. En este último caso hay un mashup de dos códigos culturales que en el pasado estaban separados: el del paquete de un producto y los mensajes del sistema de salud. También menciona un curioso muñeco que integra las características del Spiderman con las de Hulk llamado Spider-Hulk.

Según Navas, estas fusiones se deben a que el éxito cultural del mashup musical lo movió desde la música hacia otras áreas ya sea como referencia cultural o como implementación formal (p. 168).⁸ Sin embargo, me parece que todos conocemos objetos de fusión similares que son anteriores al mashup musical. Por ejemplo: prendas de vestir que al mismo tiempo son superficies publicitarias del fabricante; objetos oxímoron como un lápiz que por un lado escribe y por el otro borra o una lavadora con secadora integrada; clavicémbalos flamencos del siglo XVII que son instrumentos musicales y lienzo pictórico en la tapa; las puertas de neveras que son también agendas, soporte de memorándums o galería de recuerdos; columnas arquitectónicas o paredes estructurales de templos y palacios antiguos que son al tiempo pergaminos de escritura documental; coches anfíbios o coches casa, etc.

Indagando en la ideología que sustenta los Mashup musicales, el autor afirma que son siempre *mashup regresivos* porque retrotraen a la fuente original (p. 166): celebran la grandeza de las canciones originales. Su poder “radica en su aura espectacular” y su valor en “los deseos del consumidor” que gusta recordar dos o más canciones que aseguren su disfrute y ocio. La música tiene ese poder, ya que se “comercializa como una forma de evasión masiva” (p. 157).⁹ Los Mashups musicales son “remixes reflexivos que nunca salen del ámbito espectacular” (p. 170). La noción de reflexividad de Navas se basa en la concepción de la cultura de masas de Adorno: los media proveen objetos consumibles, fácilmente comprensibles y destinados al simple entretenimiento. La regresión del mashup provee de aquello que Adorno llamaría “falso confort”: apoyan y promueven el mundo del entretenimiento y por lo tanto encuentran su poder como formas de regresión (Adorno) y repetición (Jacques Attali), mientras extienden la intertextualidad típica de la posmodernidad (Fredric Jameson). Pero puntualiza: la autoridad del mashup regresivo es alegórica pues su efectividad depende del *reconocimiento* de las grabaciones preexistentes (p. 167, subrayado mío).

Por otro lado, continúa, los mashup en la web no son para entretener sino para informar. Su valor es de uso. No se detienen en la celebración de la fuente: requieren que ésta se actualice constantemente reduciendo la alegoría y la “regresión”. Es la manifestación del “remix como discurso” y la forma más básica del *remix regenerativo* (p. 171). Sin embargo, también pueden ser usados para el “entretenimiento espectacular” como

8 Una interpretación similar realizan sobre el remix Manovich (2007) y sobre el sampleo Fernandez Porta (2008).

9 Basándose en Teodoro Adorno y Jacques Attali, el autor afirma que “la persona promedio consume música para relajarse y encontrar placer” en su vida cotidiana (p. 170).

lo demuestran *YouTube* y *MySpace*: plataformas basadas en comunidades donde la gente comparte pensamientos e intimidades para convertirlos en noticias y quizá convertirse en estrellas de los media. De este modo, la naturaleza reflexiva o regresiva de un mashup, reconoce Navas, depende de una *decisión del usuario* (p. 171, subrayado mío).

He subrayado las dos únicas menciones que hace el autor del papel del usuario en el funcionamiento del mashup musical o web para resaltar cómo esa regresión que critica a través de Adorno por ser de consumo fácil y de entretenimiento, no depende (del todo) de los media, sino de las competencias e intereses del usuario. Stefan Sonvilla-Weiss, en este mismo libro subraya cuán importante es entender que el significado de la tecnología no es inherente a ella misma sino que emerge de los modos en que ésta es usada (p. 22). Además, el reconocimiento de la fuente no es sino un aspecto comunicacional que no agota todo el proceso de significación.¹⁰

Las técnicas de reciclaje musical son tan viejas como el reconocimiento auditivo de relaciones intertextuales entre músicas diferentes. Ello no determina su significado, usos o papel social. ¿De qué se “evadían” los oyentes del *Organum* medieval o de las *misas de parodia* del siglo XVI basados en fragmentos reconocibles de otros cantos litúrgicos o canciones populares extensamente difundidos? El remix como técnica no es diferente de las reglas de contrapunto o armonía: son tecnología que adquiere sentido sólo mediante su uso. Pero además de técnica, el mashup musical es también una *experiencia* de un sujeto competente capaz de reconocer las fuentes. **Sin esa competencia o no hay mashup.**¹¹ Pero cuando lo hay, se instaura un contrapunto cognitivo entre los mundos de sentido desplegados no sólo por el mero “reconocimiento” de las fuentes, sino por el significado que éstas poseen para el espectador. Este significado se basa en el conjunto de historias de interacciones corporales, afectivas y de otro tipo, que ha establecido con las músicas ensambladas a lo largo de su relación con ellas. El mashup como experiencia no se detiene en el simple reconocimiento. En el discurso de Navas, ese aspecto particular de este tipo específico de artefacto cultural es relegado a favor de destacar su función de entretenimiento “banal” y “escapista”, función que no le es exclusiva sino que puede compartir con miles de artefactos de otra clase. Creo que una teoría del mashup musical debería ocuparse precisamente de esta característica exclusiva.

Uno de los problemas más importantes de la construcción teórica de Navas, es que su metaforización parte intermitentemente de tres nociones distintas de remix: el remix como técnica, como género musical y como una escena musical específica. Las críticas las realiza sobre todo al remix como escena hegemónica de entretenimiento musical pero sin analizarla en profundidad como tal. Tiene toda la razón cuando afirma que la sociedad de consumo requiere que se le reempaquen productos viejos como canciones exitosas del pasado en forma de novedosas versiones remezcladas y mashups, para abrir una nueva demanda del mismo producto a las generaciones más jóvenes. Pero el remix como técnica en manos de las escenas subalternas de Nortec (MADRID 2008) o el Tango electrónico (GRECO Y LÓPEZ CANO, en prensa), por poner un par de ejemplos, son mucho más que eso. Entre otras cosas, permiten emplazar renovados discursos identitarios

10 Véase la discusión de Tarasti (1994) sobre los tópicos musicales como *estructuras de comunicación* y su relación y contraste con las *estructuras de significación*.

11 Umberto Eco hablaría de competencia enciclopédica (1990:91).

que cobijan a jóvenes vapuleados por salvajes crisis económicas, sociales o culturales. Otro ejemplo: el remix en el compositor canadiense John Oswald y su *Plunderphonics* o intervenciones en fragmentos de Beethoven, Stravinski, los Beatles o Michael Jackson, es un instrumento de producción de especulativas obras minimales. Éstas capturan la atención tanto en su configuración interna (desplazamiento continuo de células rítmicas) como en la activación de la memoria personal sobre el tema tratado, al tiempo que instauran una suerte de contrapunto cognitivo y escucha simultánea o multidimensional y reflexionan sobre la noción de “innovación” y el interminable reciclaje de la cultura.¹² Creo que esto es verdadero *remix como discurso*.

Navas señala que el remix como metáfora del estado actual de la cultura, esconde la historia y contexto original de los fragmentos mezclados propiciando un consumo ahistórico de éstos muy acorde con nuestro vivir siempre en presente continuo. La industria se basa en los principios del remix para imprimir un estilo “retro” a los “nuevos” productos en los cuales nadie tiene que reconocer la referencia histórica real: el único requisito es que recuerde algo vago del pasado. No es necesario saber la historia cuando podemos buscar informaciones específicas en la red siguiendo nuestros deseos inmediatos. Por otro lado, el *cortar/copiar y pegar* como gesto dominante en nuestra sociedad redefine la cultura como “el constante flujo de información en fragmentos que dependen exclusivamente de la simple actividad del sampleo” (p. 165). Navas no lo menciona de este modo pero me parece que la digitalización está provocando una objetualización de los discursos e ideas. Las normas gramaticales y competencias para la producción y comprensión de discursos están siendo sustituidos por el gesto de *cortar/copiar y pegar* y la articulación discursiva por *composición* cede su sitio al ensamblaje por *yuxtaposición*. Quizá a eso se refiere el autor cuando introduce la dicotomía representación-repetición de Attali: nuestra cultura ya no representa, sino repite. En mi opinión, el desafío más urgente de las instituciones educativas es modificar los contenidos de enseñanza básica para dotar a los nuevos nativos digitales de habilidades que les permitan usar esta tecnología consciente y críticamente. Este argumento forma parte de la propuesta del artículo de Henry Jenkins en esta misma colección.¹³ En él sostiene que para enfrentarse a la cultura del sampleo y remix, las competencias de lecto-escritura básicas dejarán de ser comprendidas como habilidades individuales para considerarse competencias sociales interconectadas virtualmente.

Regresando al artículo de Navas, éste afirma lúcidamente que el remix regenerativo existe porque es útil para el mercado. Los archivos que alimentan el mashup incrementan su valor de mercado en la medida que la base de datos fuente crece. Así mismo, el autor observa que la actualización constante del remix regenerativo concuerda con “la cultura popular de mercado” que produce artefactos rápidamente perecederos que al pasar de moda súbitamente, son sustituidos con nuevas ofertas de consumo. En este sentido, afirma que el remix regenerativo definirá el próximo cambio económico, pero no dice cómo. Por otro lado, menciona brevemente y sin profundizar, que la cultura del remix está experimentando un momento en el que se ensambla con una mayor libertad de expresión en contra de las formas cada vez más eficientes de análisis y control.

12 Véase el sitio web del autor: <http://www.plunderphonics.com/>.

13 “Multiculturalism, Appropriation, and the New Media Literacies: Remixing Moby Dick” (p. 98-119).

Navas usa la noción de Walter Benjamín sobre el remplazo del valor de culto por el valor de exhibición que el alemán detectó en la cultura popular de los años veinte y treinta. La desmesura que ha alcanzado este valor de exhibición es causante, entre otras cosas, del demencial mercado de los derechos de autor en todos los ámbitos de la cultura (MARTÍN 2011). Pero precisamente es el remix una de las prácticas que más daño están haciendo a esa valorización: plantea desafíos que obligan tanto a la industria, como a los creadores y tribunales, a repositionarse continuamente. Cuando Navas emplea los marcos explicativos de las teorías de Adorno o Benjamin, el fenómeno **estudiando** se articula en términos de la oposición industria cultural y medios vs. consumidor. Pero la cultura remix, como el propio Navas reconoce implícitamente, está minando esa oposición. Las nuevas tecnologías están permitiendo que la industria y los media no tengan la última palabra en la producción, difusión y uso de artefactos culturales. Una parte importante de los productos-remix se distribuye gratuitamente en la red donde se consumen, replican o transforman continuamente por los mismos sujetos productores/receptores. La Wikipedia puede hacer frente a la Enciclopedia Británica no sólo por la renovación constante de sus contenidos, como afirma el autor (p. 174), sino también y sobre todo porque es un proyecto integrador de colaboración y coparticipación entre pares no jerarquizados: el receptor ya no es un consumidor pasivo sino parte de la producción; no es el último eslabón en la cadena comunicacional sino parte de todo el proceso. Y este no es un asunto menor como pretende Navas. Es la base de una cultura de medios diferente a la que vivieron los venerables maestros de la escuela de Frankfurt multicitados ritualmente a manera de *remix regresivo* cuando se habla de estos temas.¹⁴

En este sentido, Axel Bruns en su aportación al libro,¹⁵ propone el concepto de *producer* para referirse precisamente a la posición híbrida del usuario de las redes de distribución de contenidos que al mismo tiempo recibe, usa y produce la información que colabora a difundir. No aclara, sin embargo, por qué prefiere este término al de *prosumidor* o *prosumer* acuñado por ALVIN TOFFLER (1980) o al de *emerec* (eme-tteur/rec-epteur) de JEAN CLOUTIER (1975), términos ya de uso común para referirse a ese fenómeno. El *producer* se inserta en un proceso comunitario e interactivo de perpetua producción/transformación de contenidos que construye lo que el autor denomina *creatividad distribuida*. Es el modelo de la Wikipedia o Youtube caracterizado por una participación abierta y continua, colaboración no jerárquica, evaluación comunitaria de contenidos, producción de artefactos por definición incompletos y en permanente proceso de elaboración y un concepto de propiedad intelectual común a partir de aportes individuales. Sin embargo, nota que en muchas ocasiones la información que circula se realiza a partir de materiales cuyo estatus legal es dudoso (p. 25-27).

El autor critica la retórica victimista y criminalizadora de la industria según la cual cada descarga de una canción, disco, videojuego o película supone una venta efectiva menos del mismo. Lo cual no es cierto. Señala también que los datos ofrecidos por la

14 En este sentido y si he entendido el hilo argumental del autor, su concepto de “Aurea espectacular” sería una suerte de *mashup regresivo no musical* que combina partes de dos objetos teóricos: el de Benjamín y el de Debord. Pero en este caso su valor tampoco radicaría en el mero reconocimiento de las fuentes, sino en la legitimidad que otorgan, en una escena específica (el mundo académico), al artefacto resultante: el artículo académico que estamos revisando.

15 “Distributed Creativity: filesharing and produsage” (p. 24-37).

industria no son de fiar pues provienen de investigaciones financiadas por ella misma y que no se pueden tildar todas las actividades de distribución de archivos (*filesharing*) simplemente como piratería. Distingue entre varios tipos de *producers*: están los “leechers” o sanguijuelas que sólo descargan información aportando poco o nada a la comunidad; por otro lado hay quienes comparten sus archivos descargados y también existen los que generan contenidos.

Como otros trabajos similares, el autor resalta la lealtad de algunos *producers* con sus músicos favoritos. Por ejemplo, señala foros en los que se distribuyen avances de las próximas producciones de una banda hasta que el disco oficial sale. Entonces detienen la distribución y promueven la compra del producto legal. Otras comunidades distribuyen materiales agotados que los poseedores de los derechos no están interesados en reeditar. También señala casos en que los *producers* se comportan como verdaderos curadores pues editan, reparan y optimizan los archivos antes de compartirlos. El autor propone que la industria debería de ver algunas de estas comunidades más como colaboradores que como ladrones. Como ejemplo menciona el modelo Pro-Am que promueve la colaboración entre la prensa profesional y los periodistas civiles (*citizen journalist*): los primeros garantizan un acceso a las fuentes de información calificada mientras que los segundos otorgan perspectivas localizadas que profundizan en la experiencia de una situación o información en un lugar específico. Lo que no menciona es cómo se articula esto a nivel comercial. El ensayo aporta mucha información sobre casos particulares. Sin embargo, conceptualmente está en la misma línea de trabajos conocidos en castellano como el de GEORGE YÚDICE (2007).

El impacto de las nuevas tecnologías en la difusión y concepción del conocimiento académico y en el papel social de la universidad, es analizado por Christina Schwalbe.¹⁶ Partiendo del concepto de *mediósfera* de Regis Debray, describe diversos estadios tecnológicos que han impactado la universidad: logósfera, grafósfera, videósfera, hasta la actual mediósfera digital. Los nuevos medios digitales no solamente están afectando las formas de almacenar, organizar, acceder y difundir el conocimiento sino también a su producción y valoración social, así como a las mismas nociones de: saber académico, saber pertinente en la universidad, lo que es un contenido válido, la autoridad legitimada para emitirlo y aún las formas de educación y certificación de conocimiento académico.

Internet ha introducido una manera participativa e interactiva de difusión de contenidos que se caracteriza por una red global y un medio ubicuo de comunicación, distribución y almacenaje de información sumamente cambiante y dinámico (p. 183). Sin embargo, la autora nota la paradoja de que mientras las nuevas infraestructuras digitales permiten la difusión de la información en espacios cada vez más amplios en poco tiempo, su vigencia es cada vez más breve: nueva información se superpone y sustituye a la anterior con una rapidez vertiginosa a partir de criterios que no tienen nada que ver con su valor intrínseco. Así mismo, y al igual que Navas, menciona que mientras que el conocimiento siempre es producido por medio de prácticas concretas y en circunstancias específicas, la información digital descontextualiza y recontextualiza la información de manera involuntaria con el riesgo de traicionar sus propósitos iniciales.

16 “Change of Media, Change of Scholarship, Change of University: Transition from the Graphosphere to a Digital Mediosphere” (pp.178-188).

La autora señala que si bien la distribución comercial del libro ha colaborado en la disminución del control institucional centralizado del conocimiento, la información dispersa en la red cada vez está menos sujeta a revisión por pares. Su legitimación ya no depende exclusivamente de la autoridad que lo valida (es decir, la universidad) sino de las circunstancias, la oportunidad y sobre todo del beneficio que reporta al destinatario. Si bien este proceso contribuye a generar una clase de inteligencia colectiva, una especie de colegio distribuido en red donde el individuo productor de conocimiento ya no es el referente básico sino que se prioriza la “sabiduría de la multitud” (p. 185), también está minando la autoridad legitimada y legitimadora de la universidad y hace más vulnerable la investigación a los intereses políticos y económicos.

Para la autora no es recomendable que la universidad pierda su estatus de evaluadora de conocimiento. Ésta debería adaptarse a las nuevas condiciones pero sin perder su identidad y logros y sin ceder espacio a la “sabiduría de la multitud” que conduce a una mera economía del conocimiento. La autora sostiene que la universidad debe seguir siendo pilar de la educación académica buscando la unidad de la investigación y enseñanza pero *performativamente* debe intentar la externalización de la investigación. Para ello requiere empeñarse tanto en la producción de conocimiento como en la comprensión y enseñanza de los procesos que hay detrás de su producción. Debe impartir cursos de meta-conocimiento: educar para incrementar las competencias colaborativas en la producción de conocimiento o, en términos de Dirk Baecker, en la “manipulación funcional de la complejidad” (p. 186).

La argumentación de Schwalbe recuerda en cierto grado ese “temor de perder el control” expresado reiteradamente por empresarios y creadores de la industria del entretenimiento ante la distribución extensa de archivos (*filesharing*) y la piratería. ¿Al igual que las grandes corporaciones poseedoras de *copyright*, la universidad teme perder el control de lo que considera su patrimonio propio? Por otro lado, no podemos achacar a internet la vulnerabilidad de la investigación universitaria ante los intereses económicos y políticos. Universidades de todo el mundo han participado en empresas de conocimiento financiadas por agentes con intereses muy discutibles. Para mencionar sólo un ejemplo, recordemos el desarrollo de armas sónicas y técnicas de tortura sin contacto por medio de la música en el seno de prestigiosas universidades (Cusick 2006).

Este tipo de análisis es valioso y sin duda aporta mucho a abrir nuevos posicionamientos de la universidad en la sociedad de la información. Sin embargo, debería venir acompañado de un análisis crítico y profundo de las dinámicas del juego académico que propician una *economía de conocimiento* en ocasiones sumamente inflacionaria que no produce investigación ni novedosa ni útil y que sólo pretende alimentar el currículo del investigador y permitir su ascenso en la carrera universitaria. Muchas veces estos mecanismos están correlacionados con la endogamia y simulación. Los nuevos recursos de información han permitido que grupos académicos marginados universitarios o parauniversitarios, ajenos a los centros de poder incluso dentro de las mismas instituciones, tengan acceso a la gestión de conocimientos que no se producen en departamentos o proyectos oficiales. Sin embargo, al seguir sus propias reglas, ofrecen formas descentralizadas de certificación de la investigación. Ello, en determinadas cúpulas, produce temor.

En otro capítulo del libro de temática similar, Tere Vadén entrevistado por Juha Varto,¹⁷ observa que las plataformas participativas de producción y difusión del conocimiento como la Wikipedia han movilizad a una gran cantidad de usuarios porque éstos se sienten partícipes del proyecto. Estas iniciativas están generando saludables modelos alternativos de gestión, producción y gobernabilidad a partir de la colaboración sin jerarquías. El autor se lamenta de que la universidad finlandesa se niegue a aceptar estas nuevas prácticas de conocimiento y lo explica: ponen en entre dicho su hegemonía. Vadén afirma que la wikificación de la información está produciendo un cambio epistemológico de tipo Nietzscheano y también Deleuziano: la actualización constante e infinita de la información hace que el conocimiento camine por sendas ciertamente inestables, pero transita alegre y colectivo y eso no es menos importante.

Así mismo, llama la atención sobre el debate entre *deletistas* e *inclusionistas* dentro de la Wikipedia. Los primeros pretenden imponer reglas claras para las colaboraciones y vetar todo lo que no se ajuste a ellas. Los segundos defienden que en la Wikipedia debe figurar todo lo que sea de interés general sin importar su naturaleza o formato. El *deletionismo* está favoreciendo que la Wikipedia admita ciertamente colaboraciones importantes ajustadas a unos protocolos y estándares de calidad que sin embargo dejan fuera mucha investigación alternativa y verdaderamente original. Esto propicia que se reproduzcan en ese espacio conocimientos ya existentes en otros medios en un proceso que el autor denomina “esencialmente Habermasiano” (p. 241). Eso mina su gran potencial Nietzscheano. Este peligro podrá superarse por medio de la multiplicación de diferentes versiones de Wikipedia cada una situada política, ideológica, social y geográficamente. La posibilidad que cada una de ellas mantenga su propio punto de vista conducirá verdaderamente a una democratización de este recurso (p. 243).

Otros artículos del libro proponen miradas a la ruptura de la narrativas lineales ya sea estudiando procedimientos narrativos complejos derivados de las tecnologías digitales o aplicando nuevos formatos de escritura académica. Dentro del primer caso se encuentra el trabajo de Doris Gassert¹⁸ donde enfatiza que el procesamiento digital de la película *el Club de la lucha* (1999) proporciona diversos niveles de lectura que demandan del espectador una actitud mucho más activa. Narrativas académicas novedosas son ensayadas en la entrevista de Stefan Sonvilla-Weiss al teórico de medios David Gauntlett¹⁹ en la que se insertan trozos de correos electrónicos y post de facebook con las opiniones de usuarios sobre la participación en las redes virtuales. Mucho más enrevesada es la narrativa de Owen Kelly²⁰ quien con un estilo basado en el Biji, literatura clásica china que combina géneros y formas literarias en extremo diferentes, presenta *Marinerra Ombro*, un proyecto educativo alternativo de estudios de nivel medio y que se valía entre otras cosas de un espacio y participación activa en *Second Life*.

17 “Tepidity of the Majority and Participatory Creativity” (pp. 239-245).

18 “‘You met me at a very strange time in my life.’ *Fight Club* and the Moving Image on the Verge of ‘Going Digital’ brings” (pp. 49-64).

19 “Creativity, Participation and Connectedness: An Interview with David Gauntlett” (pp. 65-78).

20 “Sexton Blake & the Virtual Culture of Rosario: A Biji” (pp. 120-135).

El artículo de Noora Sopula y Joni Leimu²¹, informa de otro experimento educativo donde el aula es expandida por recursos informáticos. Wey-Han Tan²² estudia las posibilidades de los juegos de ordenador educativos basados en un *segundo orden* caracterizado por el metajuego, la transmediatización y la complejidad ergonómica. Mizuko Ito²³ estudia las transformaciones en el imaginario de los jóvenes japoneses gracias a los nuevos desarrollos de transmisión de contenidos audiovisuales, mientras que Torsten Meyer²⁴ aborda la crisis de la representación y propone una interesante sustitución de valores ontológicos de nuestra cultura como: *verdad, ser y creación*, por la trinidad postindustrial *ficción, simulación y mediación* tecno-estética. El ensayo del editor Stefan Sonvilla-Weiss²⁵ confirma que el significado no yace intrínseco en la tecnología misma sino de los usos que hacemos de ésta y avisa de la emergencia de una nueva clase social, el *social networker*: un multitareas productor y gestor de información que puede ser un artista multimedia y a la vez un diseñador web, un actor y director de sus propios videos; un editor y autor de su propio blog, un moderador y administrador de un fórum, entre otros. Por su parte, Brenda Castro²⁶ presenta un software para la creación colectiva de arte en red, a partir de imágenes compartidas y modificables por los usuarios.

El libro reseñado posee gran valor para comprender las nuevas relaciones sociales, artísticas, educativas y académicas que movilizan las nuevas tecnologías. Es indispensable que quienes nos dedicamos profesionalmente al trabajo académico, conozcamos en profundidad este escenario. Sin embargo, no deja de ser un tanto irónico que este útil material se distribuya en el formato más conservador, canónico y tradicional posible: un libro académico. Por lo pronto, es conveniente que los que nos dedicamos a estudiar el reciclaje musical digital busquemos urgentemente un término alternativo a *mashup*.

14

REFERENCIAS

BURKHOLDER, J. P. (1994) "The Uses of Existing Music: Musical Borrowing as a Field". *Notes* 50 (3):851-870.

CLOUTIER, J. (1975) *L'ère D'emerec ou la communication audio-écrite-visuelle à L' heure des self-media*. Montréal: Les Press de L' Université de Montréal.

CUSICK, S. (2006) La música como tortura / La música como arma. *TRANS - Revista Transcultural de Música* 10 (artículos 11 y 12). http://www.sibetrans.com/trans/trans10/cusick_cas.htm [consultado abril de 2011].

Eco, U. (1990) *Semiótica y Filosofía del lenguaje*. Barcelona: Lumen (1ª edición 1984).

21 "A Classroom 2.0 Experiment" (pp. 189-203).

22 "Playing (with) Educational Games - Integrated Game Design and Second Order Gaming" (pp. 223-238)

23 "Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes" (pp. 79-97).

24 "On the Database Principle: Knowledge and Delusion" (pp. 136-156).

25 "Communication Techniques, Practices and Strategies of Generation "Web n+1?" (pp. 204-222).

26 "The Virtual Art Garden: A Case Study of User-centered Design for Improving Interaction in Distant Learning Communities of Art Students" (pp. 38-48).

FERNANDEZ PORTA, E. (2008) *Homo Sampler*. Barcelona: Anagrama.

GRECO, E. Y LÓPEZ CANO, R. "El muestreo en el tango electrónico" (*en prensa*).

LÓPEZ CANO, R. (2010) "La vida en copias. Breve cartografía del reciclaje musical digital". *Letra. Imagen. Sonido. Ciudad mediatizada* 5, pp. 171-185.

LORUSSO, ANA M. (ED). (2005) *Metafora e conoscenza. Da Aristotele al cognitivismo contemporaneo*. Milano: Bompiani.

MADRID, A. (2008) *Nor-Tec Rifa! Electronic Dance music from Tijuana to the world*. Oxford: Oxford University Press.

MALPARTIDA, J. (2008) "Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre, de Zygmunt Bauman". *Letras libres* 76. pp. 60-61 [disponible en línea; consultado en mayo de 2011].

MANOVICH, L. (2007) "What Comes After Remix?". *Blog personal del autor* (<http://manovich.net/>). http://manovich.net/DOCS/remix_2007_2.doc (consultado agosto 2011).

MARTÍN, J. (2011) "Pague como obra nueva una ópera con 300 años". *El País*. 4 de mayo de 2011. http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Pague/obra/nueva/operas/300/anos/elpepisoc/20110504elpepisoc_2/Tes [consultado mayo de 2011].

15

NAVAS, E. (2006) "Remix: The Bond of Repetition and Representation". En AAVV. *Interactivos : ambientes, redes, teleactividad : Programa de Arte Interactivo II 2006*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.

TARASTI, E. (1994) *A Theory of Musical Semiotics*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

TOFFLER, A. (1980) *The Third Wave*. Bantam Books.

YÚDICE, G. (2007) *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona: Gedisa.