

Los elementos de la selectividad: reflexiones posteriores sobre la originalidad y la remezcla¹

Eduardo Navas²

Las siguientes son notas editadas, que pueden considerarse una combinación (mashup) teórica de varias presentaciones que tuvieron lugar durante el otoño de 2017, específicamente el 10 de octubre en la Incubadora de Investigación de Artes y Diseño (ADRI), Penn State; el 11 de octubre en la Universidad de Caldas en Manizales, Colombia; el 1 de noviembre en la Universidad de Berna, Suiza, y, a modo de conferencia, en la clase del seminario de postgrado de Karen Keifer-Boyd en Penn State, el 8 de noviembre del mismo año. Tuve la suerte de haber recibido una amplia retroalimentación sobre lo que presenté, que condujo al conjunto actual de notas que ahora comparto. Quiero agradecer a todos los que hicieron posible mis presentaciones, durante lo que resultó ser un período muy ocupado, pero intelectualmente fructífero. En las conferencias pude explorar la relación de los elementos de selectividad (modificar, agregar, eliminar) en relación con el estado cultural de meta, que es la etapa en la que creamos valor cultural y las diferentes formas de remezclas. Estas notas, como en el caso de gran parte de mis escritos, se encuentran en el proceso de hacer su camino en forma *remezclada* para diferentes publicaciones. En efecto, la sección titulada, “The Elements of Meta” ya forma parte del capítulo final de mi libro *Art, Media*

¹ Traducción del inglés de Magdalena Vial.

² Eduardo Navas enseña sobre los principios del análisis cultural y las humanidades digitales en la Escuela de Artes Visuales de la Universidad del Estado de Pennsylvania, investigando el papel creativo y político de la reciclabilidad y el remix en arte, medios y cultura. Ha dado conferencias en los Estados Unidos e internacionalmente y ha publicado tres libros sobre estudios de remix.

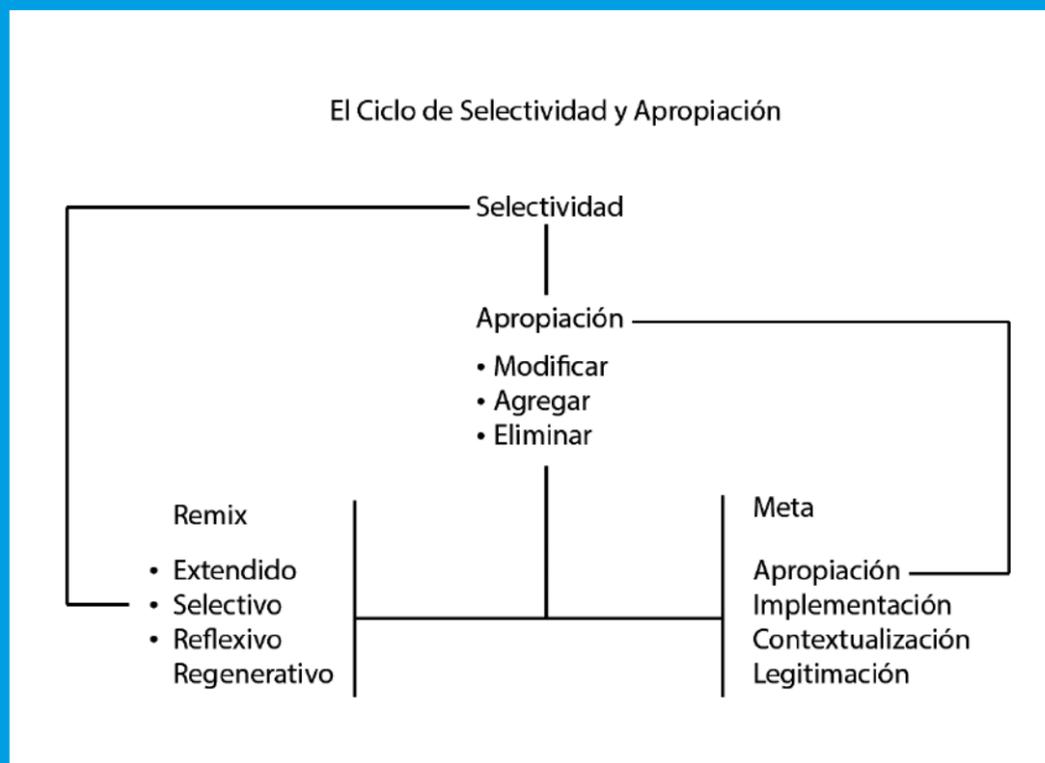


Figura 1: Eduardo Navas, noviembre de 2017.

Design and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix (Routledge, 2018).

Desafíos del Remix

Cuando pensamos en remezclar, lo más probable es que sea remezclando el material de muestreo de lo que se nos viene a la mente (tomar una parte de una grabación de música). Pero los principios del remix también están en juego en términos de citas culturales (haciendo referencia a una idea, un estilo, una historia, etcétera). La diferencia entre estas dos formas de contenido y conceptos de reciclaje se puede notar al examinar las formas del popurrí (*medley*) y del megamix. El popurrí suele ser interpretado por una banda, mientras que un megamix está compuesto en el estudio por un productor de DJ que sabe cómo manipular las pausas en el tornamesa.

Al considerar esta diferencia y evaluar cómo funciona el muestreo o *sampling* en el megamix (que básicamente es una mezcla extendida de muchas canciones), se hace evidente que una remezcla, en el sentido estricto de su definición, tiene que basarse materialmente en una cita que pueda cuantificarse; en otras palabras, estar medida, porque ésta se basa en muestreos. Mientras que una muestra es cuantificable, una referencia cultural (cita) no lo es, y ni siquiera puede ser notada por el público, haciendo que el material interpretado parezca original. Debido a la capacidad de rastrear sus fuentes, dado que son grabaciones, los productores de DJ rápidamente tuvieron problemas con la ley de derechos de autor: un abogado podría reproducir una muestra de una canción de Hip Hop en yuxtaposición directa con la fuente y demostrar, con fundamentos materiales, que la muestra fue un acto de plagio.

Demostrar esto es más complicado con una cita cultural. Consideremos a Led Zeppelin en este

caso (que es un ejemplo fundamental utilizado por Kirby Ferguson en “Everything is a Remix, Part 1”)³. Zeppelin, como demostró Ferguson, realizó plagio –argumentalmente directo– dentro de la tradición de covers e imitaciones, porque como se ha documentado hasta ahora, no dieron el crédito adecuado a los músicos de quienes tomaron gran parte de las composiciones. Ferguson se refiere a las cubiertas y las imitaciones como formas de “remezclas legales”. Lo que estas formas de contenido de reciclaje realmente comparten con los *remixes*, es la cita intertextual: la incorporación de ideas a modo de referencia directa o incluso indirecta, que a menudo no están fundamentadas materialmente, sino más bien están realizadas a través de una emulación bien calculada.

Ejemplos de citas culturales en la literatura incluyen a *Ulises* de James Joyce⁴, que toma prestado o está inspirado en parte por la *Odisea* de Homero⁵. *Don Quijote de Manuel de Cervantes* inspiró a Jorge Luis Borges a escribir “Pierre Menard, Author of the Quixote”, un cuento corto sobre un aspirante a autor cuyo objetivo era reescribir don Quijote, palabra por palabra⁶. En ambos casos, no hay una toma directa de palabras reales configuradas en el orden exacto, sino más bien una referencia general o implícita a un objeto cultural anterior, que a su vez valida el objeto que experimenta el lector. El video más reciente de Kirby Ferguson sobre *The Force Awakens* justifica la cita cultural

³ Ver *Everything is a Remix*, parte 1, <http://www.everythingsaremix.info/blog/everything-is-a-remix-part-1>

⁴ James Joyce, *Ulysses* (New York: Modern Library, 1934; Reprint, New York: Vintage International, 1990).

⁵ Homer, *The Odyssey* (Londres: A.C. Field, 1900; Reprint, Clayton, Delaware: Preswick House, 2006).

⁶ Jorge Luis Borges, “Pierre Menard, Author of the Quixote”, *Collected Fictions*, trans Andre Hurley (New York: Penguin, 1999), pp. 88-95.

al mostrar cómo JJ Abrahams cita y se apropia de ideas y tramas de fuentes preexistentes, pero no necesariamente de muestreos, como se practica a menudo en la remezcla selectiva. En resumen, el muestreo de material consiste en tomar algo que ha sido previamente arreglado o compuesto de una forma específica, para reutilizar todo o parte de él con el fin de desarrollar un nuevo significado. La cita cultural consiste en hacer referencia indirecta o mediante emulación a un trabajo existente con antelación, para desarrollar un nuevo significado.

Los elementos de la selectividad

La pregunta que surge de este análisis, es si hay en la actualidad un origen real de algo que no esté dentro de los principios del *remix*, en términos de muestreo de material, cita cultural o su combinación. La respuesta a esta pregunta puede evaluarse cuando consideramos cómo se produce la remezcla. Como ya he señalado en varias publicaciones, hay cuatro formas básicas: la extensa, la selectiva, la reflexiva y la regenerativa⁷. Es lo regenerativo lo que ha hecho que los otros tres tipos de remezclas prevalezcan culturalmente. Pero este proceso, en realidad, tiene lugar a través de la selectividad, que puede ser el motivo por el que tendemos a reconocer la remezcla selectiva como la forma más común. Es la selectividad la que permite que exista reciclabilidad. La selectividad es posible debido a tres elementos que conducen a su concepción. Cuando elegimos seleccionar algo, tenemos las opciones para 1) modificarlo, 2) agregarle algo, 3) eliminar algo. Estos elementos se pueden combinar, por supuesto, lo que hace que la remezcla sea bastante compleja (figura 1).

⁷ Véase “Remix Defined”, *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*, Nueva York, Springer 2012, pp. 65-76.

La selectividad, a su vez, no puede ser posible hasta que ingresamos a una etapa avanzada de significación; que sería una etapa de meta. Es en ese momento en el que existe confianza en el exceso de significados que pueden reciclarse. Para entender cómo esto está en juego, debemos considerar cuatro elementos que hacen que meta sea posible. Luego conectaremos estos elementos a la selectividad y la remezcla.

Los elementos del Meta: Meta y Apropiación⁸

Quizás el principal desafío que surge al pensar en el comienzo de cualquier cosa, es la incapacidad de concebir cómo comienza algo. Este es un enigma tautológico que se dobla sobre sí mismo, para ofrecernos la respuesta de su incapacidad inherente para moverse más allá de sí mismo; pero al hacerlo, de hecho, expande el concepto tautológico como base para la investigación de todas las cosas que uno tiene la necesidad de definir. Esta es la base de la creación de significados, o significación, como prescribe la semiótica. Este proceso es parte de la raíz de la producción creativa, que a su vez es la columna vertebral de la remezcla, como variable fundamental en la comunicación a través de la cultura. La remezcla es posible gracias a un estado de meta, que, a su vez, es el proceso mediante el cual se desplaza la pregunta sobre el comienzo de cualquier cosa para desarrollar significación⁹. Este proceso es posible debido a la apropiación y sus tres elementos de apoyo: implementación,

⁸ Esta sección, “The Elements of Meta”, es parte del capítulo final de mi libro *Art, Media Design, and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix* (Routledge, 2018).

⁹ Para un excelente resumen de este complejo proceso, véase Martin Irvine, “Remix and the Dialogic Engine of Culture: A Model for Generative Combinatoriality”, *The Routledge Companion to Remix Studies*.

contextualización y legitimación, sobre las cuales se basa la efectividad de meta. En lo que sigue, describiré cómo estos cuatro términos informan el desarrollo de la significación en curso, basada en la capacidad de producir diferencia en línea con la repetición de cosas materiales e inmateriales. Estos elementos, selectividad y remezcla, se contextualizarán dentro del marco de referencia cultural.

Apropiación

La apropiación hace posible la significación. Proponer este término como la etapa inicial de la significación parece paradójico, porque, como el término lo implica, para poder apropiarse de algo uno debe tener la capacidad de saber que hay algo de valor que realmente le conviene. En otras palabras, la apropiación sólo puede suceder una vez que algo se define con algún tipo de valor que sea de interés. Entonces, ¿qué pasa en el principio? Como no hay nada que se pueda apropiarse, uno comienza con preguntas que se responden a través de la constante indagación sobre las cosas, contextualizándolas.

Aquí encontramos la tautología de los orígenes que ya está en juego. En términos de comunicación básica, la semiótica es directa sobre este proceso, que comienza tan pronto como nacemos¹⁰. Aprendemos relacionando, inicialmente, nuestros cuerpos con otros objetos materiales; confiamos en el sonido para expandir esta forma básica de adquisición de conocimiento. El habla oral nos permite asignar sonidos específicos a cosas que con el tiempo evolucionan como conceptos en nuestras mentes, relacionando cosas que vemos repetidamente.

Dicho de otra manera, somos seres que copiamos y mimetizamos para aprender a través del ejemplo, para eventualmente desarrollar un sentido de “originalidad” basado en las cosas y el entorno que nos rodea. Esto tiene lugar en forma literal: nosotros asignamos valor basándonos en la exposición constante al mundo. Escuchar la palabra “manzana”, cada vez que un objeto que ha sido aceptado socialmente para ser identificado por esa palabra, en efecto, viene a significar manzana, tanto conceptualmente como en su forma. Seleccionamos conceptos básicos de nuestras memorias que aprendemos a lo largo de la vida, y los combinamos en oraciones u objetos multimedia para una comunicación constante. Este tipo de selección es una forma de apropiarse de los recursos (conceptos / ideas) que se recopilan en nuestra memoria, que a su vez se implementan para la comunicación básica.

Para ser claros, por mucho que nos gustaría pensar lo contrario, creamos y nos comunicamos por medio de la significación; incluso cuando trabajamos con lo que a menudo se llama intuición. En términos de arte y diseño, esto está ocurriendo a través del deslizamiento continuo de conceptos en nuestras mentes, que eventualmente ceden a formas que a veces pueden ser inesperadas y difíciles de entender, mientras que otras veces son bastante accesibles. Es nuestra capacidad de apropiarnos de lo que ya sabemos lo que nos permite desarrollar cosas nuevas. Este proceso, en efecto, se extiende a la producción material real; lo que significa que imaginamos cosas nuevas basadas en conceptos que ya se han implementado: las operaciones y ecuaciones matemáticas básicas se automatizaron y condujeron a la calculadora, lo que posibilitó el desarrollo de la computadora como herramienta multitarea, que actualmente se utiliza para actividades cada vez mayores en todos los aspectos de la vida diaria.

¹⁰ Peirce realmente discute esto en sus escritos sobre el remitente. Ver Charles Sanders Peirce, *Peirce on Signs*, ed. James Hoopes, Chapel Hill and London, The University of North Carolina Press, 1991, 8 and 67.

Esta cadena de significación tuvo lugar durante muchas décadas y se desarrolló a través de un proceso recursivo: un ida y vuelta (tautología) de conceptos y formas en entornos culturales, que resonaron entre dos guerras mundiales y el auge de la industrialización, pasando de la modernidad a la posmodernidad.

En resumen, la apropiación se vuelve posible debido a un proceso de reciclaje, que depende de la asignación de conceptos inicialmente aprendidos; estos están basados en la exposición repetida del habla, que se asocia con objetos específicos, que finalmente se vuelven significativos a medida que uno aprende a interpretarlos en función de su rol en contextos específicos. Esto se conoce como connotación en términos lingüísticos¹¹. La apropiación, en resumen, es el proceso constante de tomar de lo que ya sabemos algo para recontextualizarlo, a través de su implementación. Como mencionamos anteriormente, cuando no sabemos, preguntamos, ¿qué es eso? Y, en términos de lenguaje, obtenemos una respuesta que a su vez utiliza otras palabras o elementos contextuales, para explicarlos con otros conceptos, que quizás ya conocemos. Si esto no es posible, investigamos hasta desarrollar un significado basado en contexto sobre el objeto, concepto o idea. Una vez que se lleva a cabo la apropiación, es posible implementar lo que se ha apropiado de acuerdo con la propia intención. La apropiación puede ocurrir por medio de un muestreo de material o una cita cultural, momento en el cual el material apropiado está listo para ser reutilizado a medida que se implementa.

¹¹ Peirce prefiere el término signo en relación con este proceso: Peirce, “On the Nature of Signs”, pp. 141-143.

Implementación

Una vez que somos capaces de apropiarse, podemos implementar; lo que significa que podemos reutilizar lo que se ha apropiado. La implementación puede tener lugar de varias formas. En términos de arte, podría sostenerse por sí mismo (como en el urinario de Duchamp, permaneciendo inalterado físicamente como objeto, pero recontextualizado como una obra de arte), o aislado (como cuando uno define una palabra o examina un objeto en su nivel más básico), o puede combinarse con otros elementos. En términos de palabras, esto equivale a tomar términos de nuestra memoria para organizarlos en secuencias y, así, desarrollar oraciones. En música, esto equivale a tomar muestras para recombinarlas como una nueva composición. En informática, puede suceder tomando un código preexistente y modificándolo leve o dramáticamente para adaptarse a un propósito diferente.

La apropiación se implementa por medio de citas culturales, que, en términos de escritura, uno podría tomar parte de una idea y reescribirla con palabras completamente diferentes, sabiendo que el lector podría notar referencias a trabajos anteriores. En la música, esto significa que uno puede tocar una melodía en un instrumento particular que en efecto está informado por el conocimiento intertextual de canciones anteriores. Así es como la música evoluciona de un estilo a otro: el blues que conduce al rock & roll, R & B, reggae, dub, punk, rock progresivo, grunge, etcétera. El primer método es el muestreo (*sampling*) de materiales, mientras que el último es una cita cultural. Es importante señalar que ambos enfoques se combinan a menudo para desarrollar nuevos conceptos, ideas, formas y objetos. En resumen, el material apropiado en términos de muestreo (*sampling*) de materiales y/o citas culturales está incrustado en todos los

tipos de formas de medios que a menudo combinan imagen, sonido y texto.

Contextualización

Según el enfoque para crear contenido nuevo, uno contextualiza el trabajo según los intereses y principios propios. Uno puede presentar el objeto como algo original o algo derivado. Si el material no se ha transformado lo suficiente, o no se le da crédito a quién se debe claramente, el objeto puede considerarse el resultado de un plagio. Parte del proceso de contextualización depende de cómo el productor decide minimizar o enfatizar el muestreo de material y/o la cita cultural. Decidir cómo presentar el trabajo de uno puede hacer que parezca “original”, pero usar dicho término en base a lo que se ha explicado hasta ahora es una falacia; mientras el objeto puede parecer original, en realidad tiene algo de único solo en el momento contextual en el que participa. Es en efecto, un nodo cultural, o en términos de complejidad, un módulo que conducirá a otras formas que se construirán sobre él, o le incorporará material o conceptos para el desarrollo eventual de nuevas formas únicas en el futuro. Las decisiones sobre cómo contextualizar objetos, conceptos e ideas, a su vez, jugará un papel importante en si es aceptado o rechazado en diversos contextos culturales. Esto lleva al proceso de legitimación, que también definirá si se reutilizará el objeto en el futuro, y como éste se reutilizará.

Legitimación

La legitimación es el último elemento en el desarrollo de nuevas formas que pueden parecer originales, pero tal como se explican son únicas. Dependiendo de cómo los otros tres elementos hayan sido ejecutados por una persona, la legitimación tendrá lugar. La

aceptación de una obra como legítima o ilegítima, sin embargo, no está controlada por la persona que produjo el objeto, sino que es en realidad una negociación entre el productor y la cultura en la que se introduce el objeto. Aquí es donde uno encuentra contenciones desde la propiedad intelectual y los debates sobre el uso justo, y aquello dependerá si el objeto que se evalúa se percibe como derivado o único. El plagio puede surgir como un problema si el trabajo se presenta como “original”. Esta parte sigue siendo polémica, y muchas de las obras, incluso cuando no están claras si son aceptadas como el creador desearía, una vez que entran en esta etapa, a su vez, informan sobre el proceso mismo de la creatividad, el pensamiento crítico y la escritura, así como la economía detrás de la autoría, como una práctica basada en el mito de la originalidad. En efecto, también es una falacia que desarrollamos para justificar la acción individual en relación con las tensiones colectivas de la sociedad y las diferencias económicas respaldadas por organizaciones jerárquicas, que a su vez son la columna vertebral del mercado capitalista.

La legitimación es el enfoque de la cultura de remezclas. *Creative Commons*, en efecto, ha tomado como su misión el desarrollar un modelo justo y equilibrado para la producción creativa, que permita la legitimación de lo que llaman trabajos derivados basados en el uso justo. Esto significa que se está tratando de llegar a un compromiso entre las naciones para tener una idea de lo que es el uso justo. Dado que las leyes de *copyright* varían de un país a otro, esto sigue siendo un desafío. Lo que es crucial en nuestro caso, es entender que la forma en que algo es apropiado, implementado y contextualizado es importante para decidir si un objeto será legitimado. Y, si es así, cómo se legitimará: como un objeto único o derivado. Estos cuatro elementos son los

que hacen que el estado de meta sea una variable importante en el acto de remezclar.

Los elementos de meta son familiares para la mayoría de las personas, ya que son parte integral de la comunicación básica. Estos elementos informaron el modernismo a medida que desarrollamos máquinas y herramientas para registrar y mejorar nuestra realidad material. Los elementos de la función meta, en el marco de la cultura, constan de dos capas de retroalimentación. En la primera se introduce algo, que puede ser diferente de lo que comúnmente se conoce; esto significa que su asimilación puede tomar algún tiempo, si es aceptada. En esta etapa podemos observar cómo la apropiación depende de la implementación, la contextualización y la legitimación. Los dos últimos elementos de meta tienen efecto en la segunda capa del marco de la cultura, en la cual el material que se ha introducido en la primera alcanza un valor cultural. Es en este punto, en términos de remezcla, que el material puede ser apropiadamente repetido o muestreado, y, a su vez, puede ser reintroducido en la cultura como algo derivado o nuevo. Estas etapas se hicieron evidentes en el posmodernismo, y ahora están siendo explotadas por el desarrollo continuo de tecnologías para posibles nuevos mercados.

Ahora podemos evaluar los elementos de selectividad en relación con las formas básicas del *remix*, así como los elementos de meta, (ver figura 1). Podemos notar que los elementos de selectividad son los que hacen posible la remezcla. También podemos observar que la selectividad a través del juego retórico hace posible una etapa de meta, que consta de cuatro elementos. La apropiación es el elemento que a su vez hace posible el ciclo que permite que tenga lugar la significación. De la misma manera, la selectividad, que es vital para remezclar, también es un elemento clave para el ciclo que permite que la significación siga evolucionando. Y es también

lo que hace posible la repetición continua de las diferencias en el marco de las culturas.