

## 3 X 3: New Media Fix(es) on Turbulence



This essay is part of "New Media Fix(es) on Turbulence," a series of three texts about works from the Turbulence.org archive written and translated by members and affiliates of New Media Fix. Each is published in three languages: English, Italian and Spanish. The series includes "The Body in Turbulence" by Josephine Bosma, "Narrating with New Media: What Happened with *What* has Happened?" by Belén Gache, and "Turbulence: Remixes + Bonus Beats" by Eduardo Navas; translated by Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera, and Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" is funded by the National Endowment for the Arts.

Download the series  
at <http://turbulence.org/texts/nmf>  
or <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



Questo saggio fa parte di "New Media Fix(es) on Turbulence" una serie di tre testi dedicati ad alcune opere archiviate in Turbulence.org ed è stato scritto e tradotto da alcuni membri e collaboratori del collettivo di New Media Fix. Ogni articolo è stato pubblicato in tre lingue: inglese, italiano e spagnolo. La serie include "Il corpo in Turbulence" di Josephine Bosma, "Narrare con i nuovi media: che succede con ciò che è successo" di Belén Gache e "Turbulence: remixes + bonus beat" di Eduardo Navas; tradotti da Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera e Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" è stata finanziata dal National Endowment for the Arts.

Scarica la serie di articoli  
a <http://turbulence.org/texts/nmf>  
o <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



Este texto es parte de "New Media Fix(es) on Turbulence," una serie de tres ensayos con un enfoque en el archivo de obras en línea de Turbulence.org, escrito y traducido por miembros y afiliados de New Media Fix. Cada texto es publicado en tres idiomas: inglés, italiano, y castellano. La serie incluye "El Cuerpo en Turbulencia" por Josephine Bosma, "Narrando con nuevos medios: ¿qué pasa con el qué ha pasado?" por Belén Gache, y "Turbulence: Remezclas + Bonus Beats" por Eduardo Navas; traducidos por Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera, e Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" es posible gracias a fondos de National Endowment for the Arts.

Para descargar la serie, visite:  
<http://turbulence.org/texts/nmf>  
o <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



IT

# turbulence: remix + bonus beat

EN

turbulence: remixes + bonus beats

turbulence: remezclas + bonus beats

ES

di Eduardo Navas

Traduzione/editing di Lucrezia Cippitelli  
Francesca De Nicolò

“Turbulence” diventa più vecchia di dieci anni nel 2006, questo significa che ora è un impressionante archivio d’ arte in rete. Durante il suo primo decennio, Turbulence è diventata un’importante organizzazione per la storia di un’ arte spesso considerata emergente e da relazionare alla New media art, che costantemente si muove in accordo con lo sviluppo delle tecnologie. Turbulence è però anche parte della storia della “Remix culture”. Laddove generalmente la “Remix culture” viene definita come la globale attività messa in piedi attraverso l’attivo ed efficiente scambio di informazioni reso possibile dalle tecnologie digitali supportate largamente dalla pratica del copia/incolla (1). Il concetto di Remix spesso relazionato alla cultura popolare deriva dal modello di remix musicale che inizia ad essere prodotto intorno ai tardi anni Sessanta e primi anni Settanta a New York (2). Oggi il Remix (inteso come l’attività di prendere da materiali pre-esistenti combinati in nuove forme seguendo il gusto individuale) è stato esteso ad altre aree culturali, includendo anche le Arti Visive e gioca un ruolo vitale nella comunicazione massmediale, specialmente in Internet e nel nostro caso, nell’archivio di Turbulence.

Lo sguardo immesso in questo testo intende così riconoscere quanto Turbulence ha contribuito al Remix quale attività culturale, e allo stesso tempo alla storia dei new media. Così focalizzerò l’attenzione su Turbulence quale archivio, notando un tipo di registrazione ( in vinile) ed esaminando in dettaglio alcuni lavori selezionati, segnalando la mia teoria di Remix, per poi riflettere sull’estetiche connesse all’arte in rete e la loro importanza storica.

The concept of Remix often referenced in popular culture derives from the model of music remixes which were produced around the late 1960s and early 1970s in New York City, with roots in Jamaica’s music. Today, Remix (the activity of taking samples from pre-existing materials to combine them into new forms according to personal taste) has been extended to other areas of culture, including the visual arts; it plays a vital role in mass communication, especially on the Internet

El concepto del Remix (remezcla), a menudo mencionado en la cultura popular, viene del modelo de remixes musicales, que empezaron a ser producidos alrededor de fines de los ‘60s y principios de los ‘70s, en la ciudad de Nueva York con raíces en la música de Jamaica. Hoy en día, el Remix (la actividad de tomar samples o muestras de material pre-existente para combinarlos en nuevas formas, según el gusto personal) se ha extendido a otras áreas de la cultura, incluyendo las Artes Visuales, y juega un rol vital en la comunicación de masas, especialmente en Internet



## turbulence: nient'altro che remix

EN

turbulence: nothing but a remix

turbulence: nada más que un remix

ES

Turbulence compie dieci anni in un momento che segue, e che comunque non è molto distante dal Postmoderno: nel quale sono messe in discussione "le grandi narrative", mentre sono favorite le narrative minime (3). Postmoderno, che approssimativamente parte dalla meta-fine degli anni Sessanta alla metà degli anni Ottanta, inteso quale frammentazione, di bit e pezzi, come incompletezza e possibilità sempre aperte senza fine.

Durante il periodo Postmoderno, il concetto di remix musicale si è sviluppato. Il Remix in musica è stato creato e definito dai DJ negli anni novanta a New York, Chicago e in altre parti della East coast intendendo ricombinazioni di preesistenti pezzi già esistenti resi maggiormente ballabili. I loro mix, affondavano le radici nel "toasting" e dub, un sistema di assemblamento che è una tradizione musicale della Jamaica (4). L'attività dei DJ della East coast si è poi evoluta verso un "sampling" di bit musicali realizzato in studio. Questo significa che i DJ hanno sempre tagliato/copiato e incollato materiale già registrato per creare le loro composizioni. Tagliare/Copiare e incollare, la frammentazione del materiale, oggi sono parte dell'attività di ogni giorno sia nel lavoro che a casa grazie al computer e sono rintracciabili in applicazioni software di massa come Adobe Photoshop e Microsoft Word.

Internet quindi si fonda sul sampling, sul tagliare/copiare e sull'incollare con lo scopo di funzionare come un network dove si condividono file, si scaricano software open source, c'è un live streaming sia video che audio e si mandano e ricevono mail, tutte attività che si basano sul copiare, eliminare (tagliando) informazioni da un punto ad un altro come pacchetti di dati. Tagliare/copiare e incollare sono quindi attività cardine dell'arte che si fonda su Internet e che è presente in Turbulence.

Quello che è una caratteristica peculiare dell'arte in Internet è il fatto che l'utente ha un ruolo fondamentale nell'attivare il lavoro, come fa il DJ quando suona i suoi dischi in vinile. L'utente della rete quindi manipola file dell'archivio di Turbulence nello stesso modo in cui il DJ manipola i dischi sul suo piatto. Tutti e due accedono a materiale pre-registrato. I DJ degli anni Settanta quindi già seguivano quella che è la tradizione degli hacker, già manipolavano dischi su un macchina usata in origine per un ascolto passivo. Questa azione interattiva con materiale pre-registrato è quindi parte del "mainstream", nella quale l'utente

What is particular to Internet art is that the user plays a crucial role in activating the work, like the DJ does when s/he plays with vinyl records. The Internet user manipulates the files in the Turbulence archive

Lo que resulta particular del arte en Internet es que el usuario juega un rol crucial en activar el trabajo, como el DJ lo hace cuando juega con los discos de vinilo. El usuario de Internet manipula los datos del

in the same way the DJ manipulates the record on the turntable.

quando è on line entra in una categoria assimilabile a quella del DJ; abilitato a suonare i file (come un DJ con i suoi dischi) e non solo ad ascoltare o vedere passivamente, perché l'interazione, toccando, e nel caso dell'utente on line, cliccando, inserendosi così nella odierna cultura.

Così mentre il DJ manipola un disco, gli utenti Internet manipolano gli archivi di Turbulence. Metaforicamente possiamo pensare agli archivi di Turbulence come a un disco, a un vinile, dove ci possono essere dei graffi, questo accade prevalentemente se consideriamo i primissimi lavori di Turbulence come *Not Walls* del 1996 di Laurel Wilson realizzato con Apple Quickdraw (5), un'interfaccia online che remixa immagini e testo in un ambiente 3D. Il lavoro on line non può essere visibile perché la plug-in non è più disponibile e per questo è stato inserito in una zona non fruibile e disturbata parte delle registrazioni groove di Turbulence.

Quindi pensando a Turbulence come a un disco in vinile con tracce che non sono leggibili questo saggio si focalizzerà su quei particolari progetti che mentre vengono "ascoltati" mostrano ulteriori "scratch" al loro interno.

### letteratura: remixata come arte in rete

archivo de Turbulence de la misma forma que el DJ manipula los discos en el tornamesa.

EN

literature: remixed as internet art

literatura: remezclada como arte en internet

ES

The remix is always allegorical following the postmodern theories of Craig Owens, who argues that in postmodernism a deconstruction, a transparent awareness of the history and politics behind the object of art is always made present as a "preoccupation with reading."

In sezioni più avanti definirò la teoria del Remix. In questo momento quello che per me è cruciale è comprendere seguendo ed esaminando alcuni progetti selezionati negli archivi di Turbulence il concetto di allegoria; un elemento vitale e fondante nell'idea di Remix. L'Allegoria è un codice culturale che nella New media art e ancora molto più specificatamente nell'arte in rete è stato ereditato dal Postmoderno (6).

Il remix è sempre allegorico seguendo le teorie postmoderne di Craig Owens, che argomenta sull'esistenza di una decostruzione nel postmoderno, quale chiara consapevolezza della storia e della politica che sta dietro all'oggetto d'arte, sempre presente come una "preoccupazione connessa alla lettura"(7). Ciò significa che l'oggetto da contemplare, nel nostro caso il Remix, dipende da una ricognizione (lettura) di un pre-esistente testo ( o codice culturale). L'utenza è così sempre chiamata a guardare dentro al lavoro d'arte rintracciandone la storia. Questo non avviene solamente nel primo modernismo, dove il lavoro d'arte sospende il suo codice storico e il lettore non è più ritenuto responsabile di riconoscere le connessioni politiche che rendono un oggetto d'arte "arte" (8). Il Postmodernismo, in effetti, remixa il Modernismo

El remix siempre es alegórico, siguiendo las teorías postmodernas de Craig Owens, quien argumenta que en el postmodernismo una deconstrucción, un conocimiento transparente de la historia y la política detrás del objeto de arte, siempre se hace presente como una

nel mettere in mostra come l'arte sia definita dalle ideologie, e dalla storia, costantemente revisionata. Il lavoro d'arte contemporaneo quindi è un collage concettuale e formale di ideologie già antecedenti, ma parte di critiche filosofiche e formali e artistiche che sono questioni che possono essere estese ai New media e all' arte in rete.

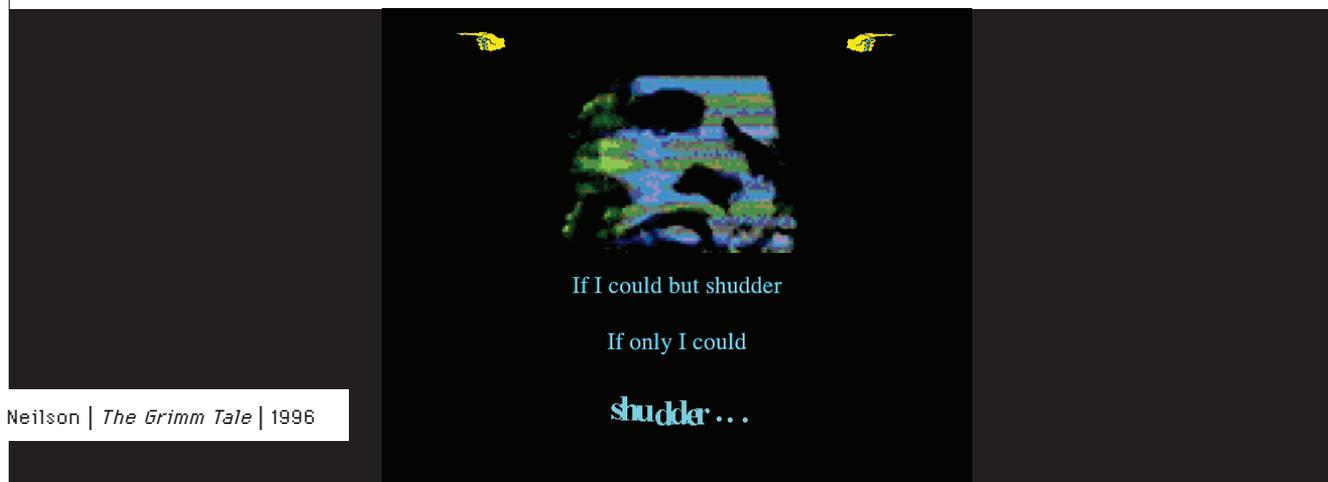
L'arte che si sviluppa in Internet è chiaramente connessa con il sistema allegorico; che spesso si fonda su un materiale pre-esistente che gli conferisce autorità. I lavori di Turbulence in questo senso sono allegorici; sono citazioni che si sostengono sull'autorità di un materiale precedente che è copiato/tagliato e incollato, sia concettualmente che formalmente. Questo impulso allegorico, che prende molto dal Postmoderno esiste in tutte le commissioni di Turbulence. E così non sorprende che il medium che è molto allegorizzato è la Letteratura con le sue strategie narrative; questo è stato particolarmente reale soprattutto per quanto riguarda i primi anni. Ma iniziamo la nostra analisi tra Letteratura e narrativa. Questa focalizzazione ci porterà poi a segnalare altre allegorie.

La Letteratura è quindi motivo d'ispirazione, se non la base fondante di molti dei lavori commissionati tra il 1996 e il 1998. Tali lavori includono *The Grimm Tale* di Marianne Petit con John Neilson (9), *North Country* di Helen Thorington e Eric Scheffer, (10) *The Sad Hungarian* di Nick Didkovsky e Tom Marsan,(11) e *The Story of X* di A Russian author(12). *The Grimm Tale* è una storia di un ragazzo che non comprende cosa sia "l'orrore/disgusto"- Questo lo rende un alieno perché non compreso da quello che ha intorno. Quando finalmente è in grado di comprendere il significato di questa parola, l'utente arriva per sciogliere le sue paure.

"preocupación con la acción de leer"

Los trabajos en Turbulence son, en este sentido, alegóricos; son citas que recaen en la autoridad de material previo que ha sido copiado/cortado y pegado, tanto conceptual como formalmente.

The works in Turbulence in this sense are allegorical; they are citations that rely on the authority of previous material that has been copied/cut and pasted, both conceptually and formally.



Marianne Petit with John Neilson | *The Grimm Tale* | 1996

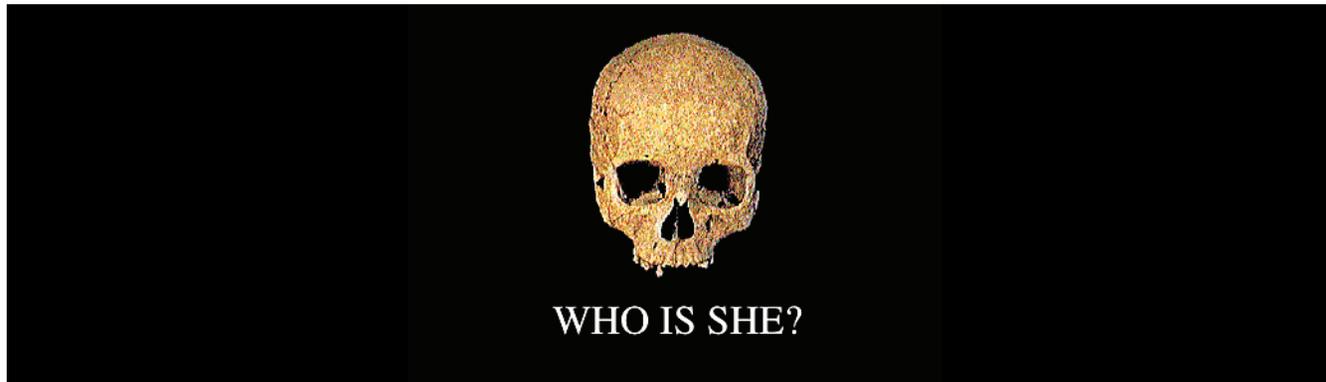
Questo è un adattamento della novella dei fratelli Grimm, nella quale l'utente è invitato a muoversi indietro e avanti tra le pagine web, realizzando "l'esperienza della storia" non in un modo lineare. *North Country* è una breve piccola storia su uno scheletro, probabilmente di donna, trovato nell'Upstate di New York. La donna, secondo affermazione delle autorità, si è suicidata, ma ci sono molti aspetti evidenti che fanno pensare piuttosto ad un omicidio. Questo tipo di ipertesto è conosciuto come "storia ramificata". Questo significa che l'utente ha due hyperlink da selezionare da cui partire, l'intenzione è quella di spingerlo a visitare molte pagine, se non tutte, per destreggiarsi nel mistero.

*The Sad Hungarian*, è la storia di un fattore che ha perso sua moglie e che sta cercando di convivere con la sua solitudine e con il duro lavoro che deve portare a termine giorno dopo giorno. Il progetto consiste in gif animate che possono essere attivate dall'utente con un click. Questa storia è lineare, e l'utente deve comunque usare il bottone del browser per cliccare indietro e tornare alla pagina precedente. *The Story of X* è invece il luogo dove si realizza una collaborazione online dove l'utente è invitato a contribuire costantemente alla scrittura. Questa storia quindi cambia continuamente a seconda di quale utente collabori. Il risultato finale è "X" ovvero molte identità. L'utente può così navigare negli archivi della storia partendo dagli ultimi accessi sino all'inizio. Al contrario delle altre storie, questa consiste in una singola pagina.

Gli autori considerano il browser come un'estensione diretta di un libro stampato, e allo stesso tempo sperimentano le possibilità che Internet offre quale medium creativo. Per esempio in *North Country* l'utente può ascoltare il suono d'ambiente, e in *The Grimm Tale* ogni capitolo del libro è accompagnato da composizioni musicali e gif animate. *The Sad Hungarian* allo stesso tempo utilizza immagini animate, — con precisione un applet java (trattasi di una piccola componente software che gira nel contesto di un altro programma, in questo caso un browser) (13) Molte di queste storie, tuttavia creano opzioni e possibilità per muoversi indietro e avanti attraverso le pagine, confidano su una narrativa lineare e seguono un plot in realtà molto tradizionale. Possiamo dire che sono, in parte, un'estensione di una letteratura ipertestuale e cosa più importante fissano l'attenzione su qualcosa che sarà rivisitato ripetutamente da molti artisti negli anni seguenti. Questi lavori sono in essenza, un remix di storie già pre-esistenti nel web, che anche se non intendono essere lineari, comunque sono storie che ne dipendono(ad eccezione di *The Story of X*, come spiego anche qui di seguito). Questi sono quei lavori che intendo quali Remix Selettivi perché lasciano "l'aura spettacolare(14)" delle storie intatta .

The authors treat the web-browser as a direct extension of the printed book, while also experimenting with the possibilities the Internet offers as a creative medium.

Los autores tratan al navegador web como una extensión directa del libro impreso, y al mismo tiempo experimentan con las posibilidades que la Internet ofrece como un medio creativo.



Helen Thorington and Eric Scheffer | *North Country: Part 1* | 1996

The body is redefined by online communication; the result is work that constantly asks to be completed, or contributed to, by the end user. This preoccupation and constant recall of the body is allegory—a remixed version of what we know in physical space.

Questi primi lavori sono documenti storici che testimoniano un periodo di transizione nel quale gli artisti hanno iniziato ad esplorare il cosiddetto “paradosso di Internet”: mentre i progetti ci connettono con altre persone in modi mai prima individuati come possibili, e allo stesso tempo ci alienano/distanziano dagli altri, perché questa esperienza è mediata dai dati o informazioni. In questo modo il corpo è ridefinito dalla comunicazione on line (15), il risultato è un lavoro che costantemente chiede di essere completato o ammette contributi, dall’utente finale. Questa preoccupazione e costante richiamo al corpo è un allegoria – una versione remixata di cosa noi conosciamo come spazio fisico.

In questo senso *The Grimm Tale* e *North Country* hanno a che fare con il corpo nel cyberspazio. Nel primo, il corpo degli utenti è connesso con quello del ragazzo quando l’utenza è interrogata su cosa è il terrore, e sul dare il suo feedback sulla questione attraverso un formulario on line; nel secondo lavoro l’utente è chiamato a identificare il corpo che è fatto a pezzi, questo potrebbe essere letto come una metafora della frammentazione e della ricostruzione dell’identità nelle comunità on line, e a quanto questo comunque sia slegato all’esperienza fisica (16). La storia mette in contrasto l’approccio passivo al tradizionale modo di raccontare storie ponendo costantemente la questione su “Chi è lei?”, cosa che dopo una più stretta analisi, determina l’impossibilità di raccontare una storia che non può essere detta – come si può raccontare la storia di qualcuno che non si conosce? (17) Questa frase può essere letta come una domanda sulla identità on line. A questo punto l’utente giunge ad una risultante che è analoga a quella di *The Grimm Tale*. E come in *The Grimm Tale*, anche lì c’è una form di feedback dove gli utenti possono contribuire con i loro scritti agli eventi.

El cuerpo es redefinido por la comunicación online; el resultado es un trabajo que pide constantemente ser completado, o acepta contribución, por el usuario final. Esta preocupación y constante rememorización del cuerpo es alegoría—una versión remezclada de lo que conocemos en espacio físico.

Corporeal experience is a constant preoccupation in the emerging network society; that is how the body is substituted or mediated by information.

Questa ultima caratteristica, infatti è l'unica cosa che offre *The Story of X*. Qui l'utente ha la completa possibilità di contribuire alla storia, poiché l'utente(lettore) diventa l'autore del testo. Questo è un caso che definisco come Remix riflessivo, perché il ruolo dell'autore e dell'utente sono messi in discussione per comprendere la posizione critica di questo lavoro (18).

L'esperienza corporea è una costante preoccupazione nella emergente società della informazione(19); questo potrebbe essere il motivo per il quale il corpo è sostituito e medializzato spesso come un'informazione. Quest'analisi è evidente nelle prime performance in streaming come *Finding Time* di Jesse Gilbert and Scott Rosenberg, (20) che hanno organizzato un sound stream da sei continenti del mondo con l'unica volontà di creare composizioni che fossero mediate da un network globale. Tutti questi lavori dipendono da una narrativa lineare che enfatizza i remix corporeali che sono trasformati in una informazione stream. A dire il vero, quella preoccupazione di perdita di corporeità è ancora tra noi oggi, come possiamo notare nel recente lavoro di Michael Mandiberg e Julia Steinmetz *IN-Network* (21) (2004) nel quale gli artisti si connettono tra loro attraverso i cellulari, e si riferiscono ancora al corpo e a come questo si ridefinisce attraverso l'informazione.

I primi lavori che brevemente ho menzionato celebrano le possibilità di Internet come un medium vitale di arte e considerano la rete come un'estensione del testo. Questo è vero fatta eccezione per *The Story of X*, come ho già notato. Questi lavori, in ultima analisi, non sono legittimizzati dal fatto che sono in rete, ma dal fatto che fanno direttamente riferimento alle strategie narrative; e seppur sono remixati con opzioni che non sono lineari propongono contemporaneamente un modello lineare di narrazione. Nella sezione seguente esaminerò in dettaglio i lavori prodotti negli ultimi anni nei quali il Remix è sperimentato in molte maniere estendibili che mettono in discussione le prime esplorazioni dei lavori già descritti.

**remix**

EN

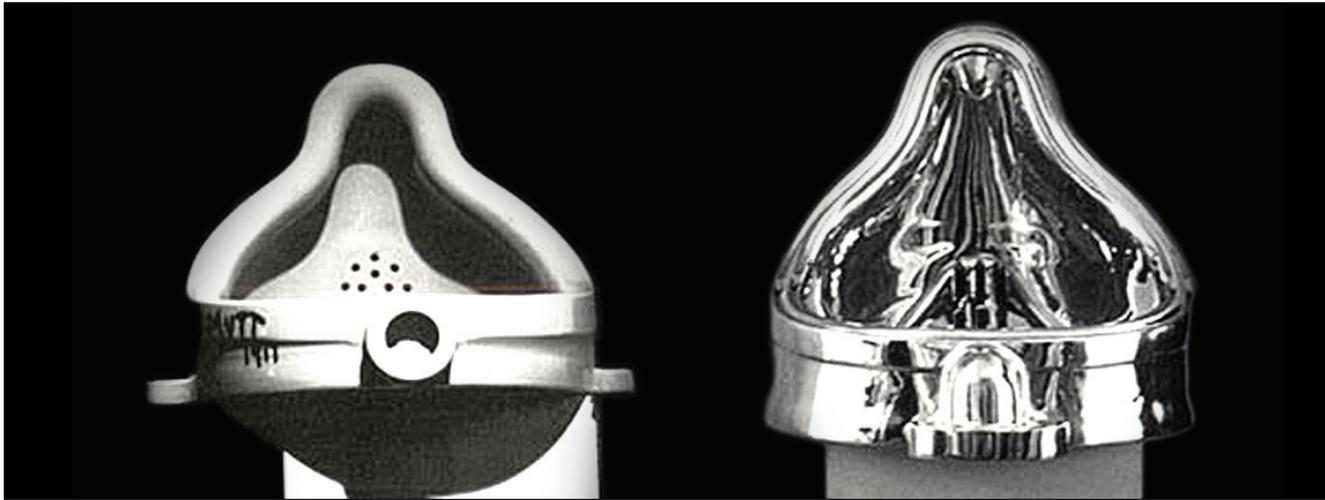
remixes

remezclas

ES

Per comprendere meglio cosa s'intende per Remix, metteremo a confronto alcuni progetti tratti dagli archivi di Turbulence con alcune opere d'arte del XX secolo. Questo ci permetterà di aprire una finestra per dimostrare come i codici chiave del Remix sono stati già utilizzati sotto differenti nomi nel corso della storia. Questa sezione considererà *Grafik Dynamo* (2005) di Kate Armstrong e Michael Tippett (22), *getaway-*

La experiencia corporal es una preocupación constante en la emergente sociedad de la información; así es como el cuerpo es sustituido o mediado como información.



Marcel Duchamp | *Fountain* | 1917 | image source (26)

Sherrie Levine | *Fountain (After Marcel Duchamp)* | 1991 | image source (27)

*experiment.net* (2005) di Nathaniel Stern e Marcus Neustetter (23), *Secret Lives of Numbers* (2002) di Golan Levin e al. (24) e *Grey Area* (2002) di Friederike Paetzold (25).

There are three types of remixes at play today: the Extended Remix, the Selective Remix and the Reflexive Remix.

Ci sono tre tipi di Remix che vengono utilizzati oggi: il Remix Esteso, il Remix Selettivo e il Remix Riflessivo. Abbiamo considerato già brevemente prima come il Remix Selettivo e Riflessivo siano in realtà utilizzati in alcuni lavori presenti negli archivi di Turbulence.

Hoy en día existen tres tipos de remix en curso: el Remix Extendido, el Remix Selectivo, y el Remix Reflexivo.

In questa sessione i Remix Selettivi e Riflessivi saranno definiti in diretta relazione con le Arti Visuali e molto più importante messi in relazione con lavori recenti prelevati dagli archivi di Turbulence. Consideriamo in primo luogo il Remix Selettivo.

For the Selective Remix the DJ takes and adds parts to the original composition, while leaving its spectacular aura intact.

Nel Remix Selettivo il DJ prende e assembla parti alla composizione originale, lasciando "l'aura spettacolare" intatta. Un esempio prelevato dalla Storia dell'arte nel quale i codici chiave del Remix selettivo sono messi in atto sono rintracciabili nella *Fontana* (1917) di Duchamp (26); dove un orinatoio è lasciato intatto per rinforzare/estremizzare la questione su "Cosa è arte?". Codici di un secondo livello di remix ancora riferibili a Duchamp posso essere trovati in *Fountain (after Marcel Duchamp)* di Sherrie Levine, che nel 1991, nel quale l'autrice si interroga su Duchamp come uomo e sul suo orinatoio come arte. Riflessione che comunque lascia comunque intatta l'aura di Duchamp come artista, ma non l'aura spettacolare dell'ori-

Para el Remix Selectivo, el DJ toma y añade partes a la composición original, mientras deja intacta su aura espectacular.



Kate Armstrong and Michael Tippett | *Grafik Dynamo* | 2005

natoio quale oggetto parte di una catena di produzione di massa (27). In tutti e due questi casi c'è dunque una sottrazione e addizione (selettivamente- quindi sono Remix Selettivi).

Questa strategia diventa importante inoltre nel lavoro degli artisti pop, pensiamo a Andy Warhol e Roy Lichtenstein, ed è sviluppata anche nei progetti on line *Grafik Dynamo* (2005) di Kate Armstrong e Michael Tippett. Così come Lichtenstein si appropria di strisce di fumetti nei suoi quadri, Armstrong e Tippett remixano fumetti con la tecnologia del RSS blog. Quello che loro riferiscono riguardo alla loro collaborazione è di un "azione live di comic strip" perché i riquadri della finestra sono aggiornati con nuove immagini e "caption bubble" ogni pochi secondi.

La striscia così ricontestualizza materiale prelevato da un giornale live, che è una risorsa on line che provvede a creare blog liberi per le comunità on line (28). L'utente così "si siede dietro" e lascia che le strisce carichino informazione. Ad un certo punto la didascalia iniziale del pannello all'estrema sinistra dichiara: "Ma i giornalisti non si fanno domande, e sembrano essere ipnotizzati", mentre all'inizio della pagina appare una piccola immagine di Tinker Bell con scritto, "Tutto quello di cui abbiamo bisogno è fede e forza, e un piccolo tocco di polvere...". Nel riquadro centrale c'è una bottiglia di Jack Daniel's e un corrispondente fumetto che decreta, "Attenzione! Suona il fischietto!" e il riquadro nella zona di destra propone una donna che indossa un grande elmetto simile a quello di una divisa, che muove un joystick; il

Like Lichtenstein, who appropriated comic strips for his paintings, Armstrong and Tippett remix comics using RSS technology.

Como Lichtenstein, quien se apropió de las tiras cómicas para sus pinturas, Armstrong y Tippett remezclan comics usando tecnología RSS.

*Grafik Dynamo* is a Selective Remix of the traditional comic strip and contemporary culture, with a trace of the postmodern leaning toward fragmentation. The form with allegorical authority is the comic strip, that like the urinal, which once contextualized as a "remix" allows all other forms that come and go to collide, providing multiple significations.

fumetto parlante dichiara ancora "lo non farò niente per qualcuno che mi combatte!" e il bottone di arresto scrive , "Giocattoli o, locomotive soffocate da vie pubbliche..."

Tutte le immagini e i frammenti di test (le ultime pre-autorizzate dagli artisti) (29) sono quindi combinate in maniera randomica, lasciando però in piedi la possibilità per l'utente di completare il tutto inserendo il proprio punto di vista. *Grafik Dynamo* è così un Remix Selettivo di un tradizionale fumetto della cultura contempoarena con una traccia di tendenza postmoderna che tende alla frammentazione (30). La sembianza di allegorica autorità è quindi data alla striscia di fumetto ( come l'orinatorio) che questa volta è stata contestualizzata come "un remix" che segue le altre forme che vengono e vanno per scontrarsi e provvedere a multiple significazioni. Come nell'Arte Comporanea, questo lavoro non intende dare specifiche risposte all'utente ma fornirgli comunque un momento per riflettere sul possibile significato dell'opera d'arte. Così lasciando passare una moltitudine di letture è remixato continuamente anche da se stesso per il fatto che il progetto costantemente inserisce immagini e testi per l'utente in un lasso di tempo di secondi, presentando composizioni che molto spesso non saranno mai ripetute, enfatizzando la effimera esperienza di vedere le schermate. Le immagini e i testi sono combinati nelle schermate a seconda di ogni singolo utente, e comunque ogni altro utente può accedere al progetto nello stesso momento.

Questa combinazione sarà attiva in pochi secondi e tutto quello che sarà perso è memoria, una traccia. Questo è un remix, perché seguendo il processo che precedentemente ho esposto un remix, in questo caso, deve lasciare intatta l'aura originale. *Grafik Dynamo* non nega o si interroga sull'autorità della striscia da fumetto, se mai, la celebra come possibilità per la critica culturale ed in questo modo segue una definizione che sostiene il lavoro di Duchamp e di Levine. Duchamp non nega l'autorità dell'orinatoio, ma lo utilizza per introdursi nella questione su cosa sia arte o meno, mentre Levine usa la stessa strategia realizzando un orinatoio in bronzo e interrogandosi sulla posizione privilegiata di Duchamp come uomo nel "mondo dell'arte", quindi Duchamp remixa l'orinatoio mentre Levine remixa Duchamp.

Lo stesso approccio lo possiamo trovare nel *getawayexperiment.net* di Nathaniel Stern and Marcus Neustetter. La parola "remix" è utilizzata nella descrizione del lavoro, partendo dall'assunto che "loro autorizzano i locali disegnatori di Johannesburg, South Africa a remixare cinque siti dal vivo (31). L'attività è inoltre estesa per un tempo limitato a i partecipanti on line che sono così incoraggiati a scaricare le loro immagini.

*Grafik Dynamo* es un Remix Selectivo de la tradicional tira de comic y cultura contemporánea, con una huella de postmodernismo apoyándose en la fragmentación. La forma con autoridad alegórica es la tira cómica, (como el urinario), que una vez contextualizada como un "remix", le permite a las otras formas que van y vienen toparse, proveyendo múltiples significaciones.

Nathaniel Stern and Marcus Neustetter | *getawayexperiment.net* | 2005

I siti remixati includono Joy Garnett's *Solidary* che inoltre consiste nel remixare dipinti che ha creato prelevandoli da una fotografia per la quale lei è stata citata per un'infrazione del copyright dal fotografo. Questo remix quindi consiste in alcune pagine con variazioni della stessa immagine, prelevate da una gamma di lavori realizzati a mano e resi graficamente in pixel. Un'altro sito remixato è *Joburg* un portale della città di Johannesburg. I grafici disegnati a mano sono presentati nelle seguenti linee guida e brevi testi di commento alle attività politiche della città. *Google Images* è un terzo tipo di remix nel quale le immagini sono ancora realizzate a mano, mimando il formato dell'attuale sito di Google. Fox News Channel è un altro remix, dove come in *Joburg*, si fanno commenti sociali sulle nuove risorse. *Turbulence* è un remix nella stessa *Turbulence*. Lì c'è un'esatta copia della pagina guida di *Turbulence* presentata con immagini fatte a mano e testi che remixano sia l'esperimento di *getawayexperiment.net* che quello di MTRAA noto come *1 Year Performance* (32).

Like *Grafik Dynamo*, *getawayexperiment.net* relies on the spectacular aura of the websites. It is the effective appropriation of their look that gives it authority as a work of art.

Come in *Grafik Dynamo*, *getawayexperiment.net* dispone nuovamente l'aura spettacolare dei siti web. Così l'effettiva appropriazione del loro look dà loro l'autorevolezza di un'opera d'arte.

Possiamo interrogarci sulla validità di questi siti, ma non sul fatto che siano siti con una reale intenzione culturale (pensando a come Duchamp voleva interrogarsi su cosa fosse arte e non su cosa sia un orinatoio, o Levine voleva interrogarsi sull'orinatoio e su Duchamp come uomo, ma non sull'autorevolezza di Duchamp e sulla sua chiara e nota importanza). Ma *getawayexperiment.net* inoltre focalizza l'attenzione sul virtuale e sulla fisicità come momenti cruciali nel comprendere l'arte in internet come un medium. Infatti

**Turbulence**  
 Archives | 04 | 03 | 02 | 01 | 00 | 99 | 98 | 97 | 96 |

Turbulence is a project of **New Radio and Performing Arts, Inc.** (aka Ether-Ore) [click here](#)

[Turbulence Needs Your Support](#)

**Bulletin Board**  
 New on Turbulence  
 12/07 low-fi  
 12/01 Andrea Polli  
 11/18 Paul Castaneta  
 11/12 Jim Andrews  
 10/25 Martin Wattenberg  
 10/20 ajaykumar  
 10/14 M. Takeo Magruder  
 10/01 Noah Wardrip-Fruin  
 09/30 MTRAA  
 09/23 Jess Loveky

- Artists' Studios
- Commissions
- Comp\_05
- Guest Curators
- Multilocation Performance Events
- Networked Performance Blog
- Spotlight
- Subscribe

[more information >>](#)

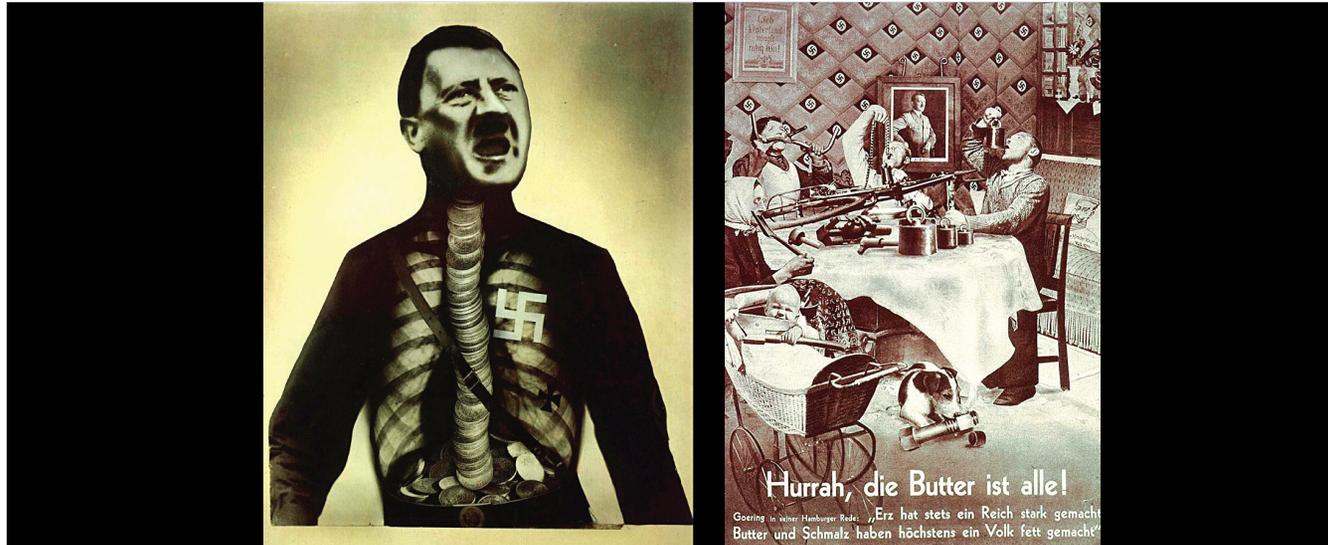
**Commissions**

[getawayexperiment.net](#)  
 by nathaniel stern and marcus neustetter  
 with funds from the Greenwall Foundation

*getawayexperiment.net* proposes a dialogue between the virtual and physical processes of sign and site design and perception. Stern and Neustetter have transformed several information-based web pages into collaboratively constructed communication sites; they commissioned local sign-makers in Johannesburg, South Africa to "re-mix" five websites by painting stylized versions of each image on their main pages. The hand-painted signs were then scanned, prepared for the web, and uploaded.

Each of the five sites can be seen in three ways: 1) the original site (on its original server); 2) the "getaway" site in edit mode; and 3) the "getaway" site in non-edit mode. In edit

Como *Grafik Dynamo*, *getawayexperiment.net* se apoya en el aura espectacular de las websites. Es la apropiación efectiva de su look que le da autoridad de obra de arte.



John Heartfield | *Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Junk* | 1932 | image source (33)

John Heartfield | *Hurrah, the Butter is All Gone* | 1935 | image source (34)

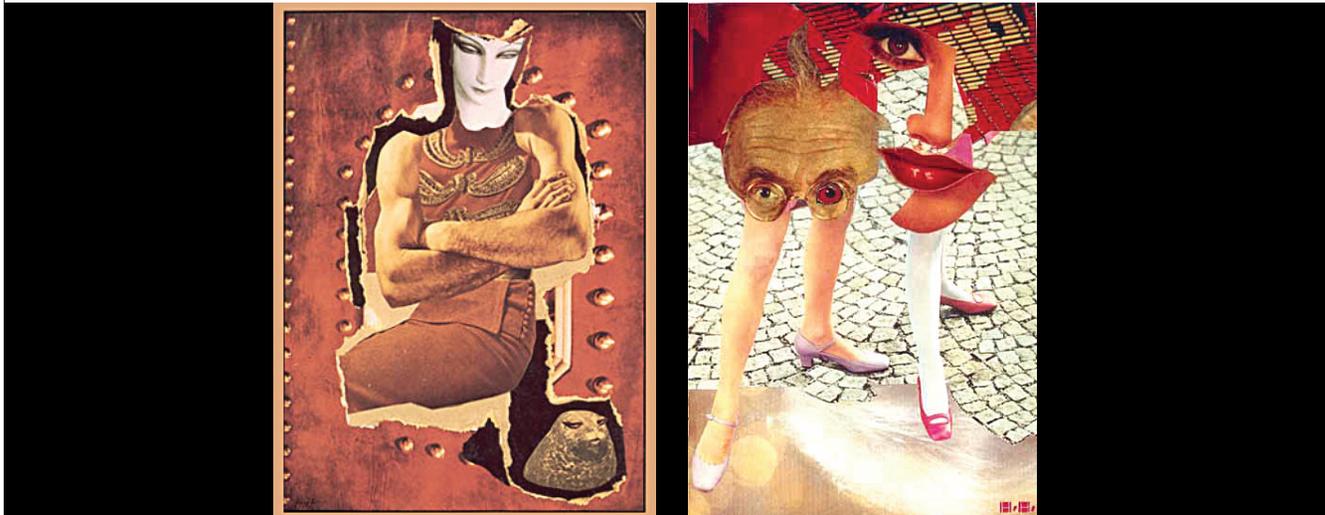
le immagini realizzate a mano ridefiniscono l'apporto corporale che comunque esiste nell'informazione online. In questo modo l'attività realizzata a mano diventa una nota a piè di pagina – una traccia da individuare, come il “juggling di beat” diventa una citazione in nota per il sampling nello studio musicale di un DJ producer. Così Getawayexperiment.net è il più evidente caso di Remix selettivo in Turbulence per come deliberatamente usa il linguaggio del remix per conferirsi un' autorevolezza da opera d'arte.

Il Remix Riflessivo differisce in vari modi dal Remix Selettivo; allegorizza in maniera diretta ed estende l'estetica del sampling così come veniva praticata negli studi di registrazione dai DJ degli anni Settanta, dove la versione remixata sfidava l'aura dell'originale e rivendicava la propria autonomia pur portando lo stesso nome. Ad un livello più esteso, il Remix Riflessivo si fonda su diverse sorgenti e le mixa reclamando l'autonomia. L'aura “spettacolare” degli originali, pienamente riconoscibili o no, è una parte vitale del remix perché il prodotto finale sia culturalmente accettato. Questa strategia richiede che l'osservatore rifletta sul significato del lavoro e delle sue sorgenti – anche laddove non sia possibile riconoscerne l'origine. Un esempio dalla storia dell'arte in cui sono messi in gioco i codici del Remix Riflessivo, è il lavoro di John Heartfield, che prende materiali fuori dal loro contesto per costruire una critica sociale. I suoi fotomontaggi, ad esempio *Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Junk* (33) and *Hurrah, the*

The Reflexive Remix differs in various ways from the Selective Remix; it directly allegorizes and extends the aesthetic of sampling as practiced in the music studio by seventies DJs, where the remixed version challenges the aura of the original and claims autonomy even when it carries the original's name.

El Remix Reflexivo difiere en varios puntos del Remix Selectivo; alegoriza directamente y extiende la estética del sampling como se practica en el estudio musical por DJs de los setentas, donde la versión remezclada desafía al aura del original y clama autonomía aún cuando lleva el nombre del original.

*Butter is All Gone*, (34) discutono proprio il soggetto che ha dato loro il potere di operare la critica. Nel primo Hitler è, come dice il titolo stesso, mostrato dopo aver ingoiato dell'oro, ed è pertanto messo in discussione come leader della Germania; nel secondo invece una famiglia tedesca pranza mangiando delle armi, e qui la stabilità della "casa" è messa in crisi dalla politica tedesca. In entrambi i casi, l'aura "spettacolare" dell'immagine originale (come nel secondo remix) è lasciata intatta – ma solo per essere messa in discussione con qualcos'altro: crediamo all'immagine ma nello stesso tempo la interroghiamo, a causa della doppia trasparenza di un montaggio e del realismo che ci si aspetta da un'immagine fotografica; il lavoro dunque assurge al ruolo di critica sociale prendendo vita dalla combinazione di immagini riconoscibili. Un altro esempio della storia dell'arte in cui è possibile identificare i codici del Remix Riflessivo è il lavoro di Hannah Höch. I suoi collages imbrattano le immagini originali di cui si appropria: il risultato è un'asserzione con finale aperto. Il lavoro della Höch discute le nozioni di identità e ruoli di genere. Certo, anche quando non sembra evidente l'origine dei materiali, il suo lavoro dipende tuttavia da una un'identificazione allegorica di determinate forme prese dal contesto culturale per costruire senso. È per esempio il caso di opere come *Grotesque* (35) e *Tamar*, (36) realizzati a trent'anni di distanza l'uno dall'altro, ma che sono entrambi coerenti nella decontestualizzazione dell'oggetto di cui si sono appropriati. In entrambi i casi ci troviamo di fronte a parti di corpi maschili e femminili remixati per creare un collage di figure "de-generizzate".



Hannah Höch | *Tamar* | 1930 | image source (36)

Hannah Höch | *Grotesque* | 1963 | image source (35)

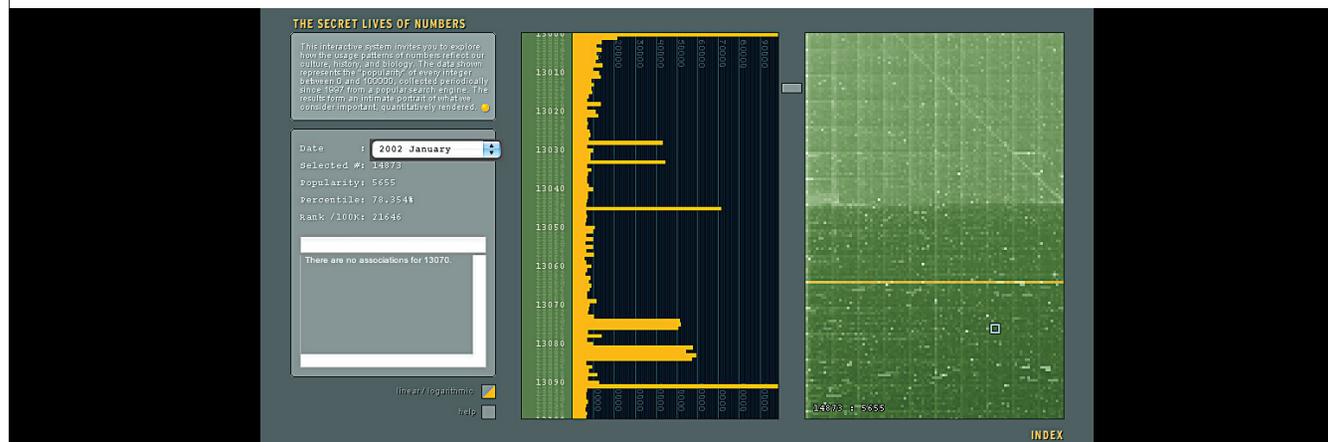
L'autorità dell'immagine sta tutta nel riconoscimento di ogni singolo frammento e la critica sociale come quella riscontrata nel lavoro di Heartfield qui non è messa in opera; piuttosto, ogni frammento particolare nel lavoro della Höch ha bisogno di essere sostenuto dal codice culturale di provenienza per creare senso, anche se in una modalità molto più aperta.

For Heartfield and Höch the subject which gives the work of art its authority is actually questioned; the result is a friction, a tension that demands that the viewers reconsider everything in front of them. This is what makes their art powerful.

Per entrambi, Heartfield e Höch, il soggetto che dà all'opera la sua autorità è messo in questione : il risultato è una frizione, una tensione che richiede all'osservatore di riconsiderare ogni elemento che si trova di fronte. È questo che rende la loro arte così potente.

Tenendo a mente come opera il Remix Riflessivo in Heartfield e Höch, possiamo ora esaminare *The Secret Lives of Numbers* di Golan Levin ed altri. L'opera consiste nella visualizzazione dei numeri e della loro popolarità nel contesto culturale degli anni 1997, 1998 e 2002. L'artista conduce un ampio studio dei numeri interi compresi tra uno e un milione e mette online i risultati della ricerca di 100.000 di questi numeri. La spiegazione di questa limite deciso dagli artisti, è che sarebbe impossibile visualizzare i dati di un milione di numeri; è stata però creata un'istallazione offline in cui vengono presentati i risultati tutti i numeri. La visualizzazione dei dati consiste in tre pannelli. Il primo sulla sinistra fornisce informazioni contestuali sugli altri due pannelli. Presenta un menu a tendina che permette all'utente di scegliere l'anno (1997, 1998, 2002) visualizzando così la popolarità del numero selezionato, la sua percentuale, posizione e associazione. L'utente può scegliere i numeri negli altri due pannelli. Il pannello centrale presenta un luminoso istogramma giallo con un angolo di 90 gradi; il terzo pannello sulla destra presenta un campo verde e giallo

Para ambos, Heartfield y Höch, el aspecto que le da al trabajo artístico su autoridad está en realidad siendo cuestionado; el resultado es una fricción, una tensión que demanda que los espectadores reconsideren todo en frente de ellos. Esto es lo que hace su arte poderoso.



*The Secret Lives of Numbers* takes numbers from the everyday and remixes them as abstraction

The project allegorizes the authority of numbers and the authority of science, yet its aim is not to leave intact our methodology, but rather to bring forth its limitations as a measuring device of human experience.

che cambia da indici più chiari a più scuri. Il colore varia a seconda della popolarità di un dato numero. Quando un numero viene scelto nel pannello centrale o in quello di destra, il pannello a sinistra visualizza le informazioni relative. Mentre ciascun numero è classificato, non tutti sono associati con un'attività specifica. Alcuni lo sono, come i codici postali, e quando viene scelto un numero associato ai codici postali si riceve un'informazione del tipo: "Associazione per 15139: Oakmont, PA". Al contrario si può anche incorrere in segnalazioni del tipo "Non ci sono associazioni per il numero \_\_\_\_\_": si tratta in questo caso di un risultato comune. In conclusione, *The Secret Lives of Numbers* prende i numeri dalla quotidianità e li remixa in forma di astrazione – che in alcuni casi può diventare quasi specifica come dimostrato più sopra con l'associazione al codice postale; ad ogni modo anche in questo caso l'associazione è di tipo cartografico (a meno che l'utente viva lì), e indica solo l'attività del misurare. Quest'opera indaga la numerologia. In un certo senso mette in discussione i metodi scientifici di misurazione, come spiega il testo introduttivo: "Come ogni coppia simbolica, lo strumento che ci piace pensare separato da noi (e per questo obiettivo) è in realtà un intricato riflesso dei nostri pensieri, interessi e capacità"(37). Il progetto allegorizza l'autorità dei numeri e l'autorità della scienza, anche se il suo scopo è non lasciarne intatta la metodologia ma rendere visibili i suoi limiti come strumento di misura dell'esperienza umana. Come il *Superman* di Heartfield, concepito per mettere in discussione Hitler come leader tedesco durante la Seconda Guerra Mondiale, l'intenzione di *The Secret Lives of Numbers* è discutere fermamente il modo in cui i numeri sono considerati comunemente come "oggettivi". Per farlo efficacemente, gli artisti si appropriano degli strumenti di misurazione normalmente associati ai numeri: grafici e tabelle. Il progetto è un Remix Riflessivo perché porta l'utente di Internet a riflettere e mette in discussione tutto, inclusa l'autorità della scienza, così come lo spettatore deve ripensare la questione del realismo nei fotomontaggi di Heartfield.

Il modo in cui misuriamo noi stessi è anche al centro dell'attenzione in *Grey Area* di Friederike Paetzold. Questo progetto consiste in un'interfaccia grigia e minimale che presenta, ancora una volta, un'astrazione numerica. I desideri dell'artista (quanto l'artista desideri cose inessenziali), i consumi (quanto pagerà) e la realizzazione (quanto appagamento vivrà come risultato), sono presentati in tre grafici indipendenti; l'utente può scegliere di accedere ai punti alti e bassi dei grafici in una piccola finestra con tre pannelli che scorrono. I dati qui sono letti alla velocità in cui scorrono. L'utente può anche scegliere di consultare i dati in tre grafici che rappresentano 24 ore in 24 giorni. In seguito l'utente ha l'opportunità di

*The Secret Lives of Numbers* toma números de todos los días y los remezcla como abstracciones

El proyecto alegoriza la autoridad de los números y la autoridad de la ciencia, aún así, su objetivo no es dejar intacta nuestra metodología, sino de relucir sus limitaciones como dispositivo de medición de experiencia humana.

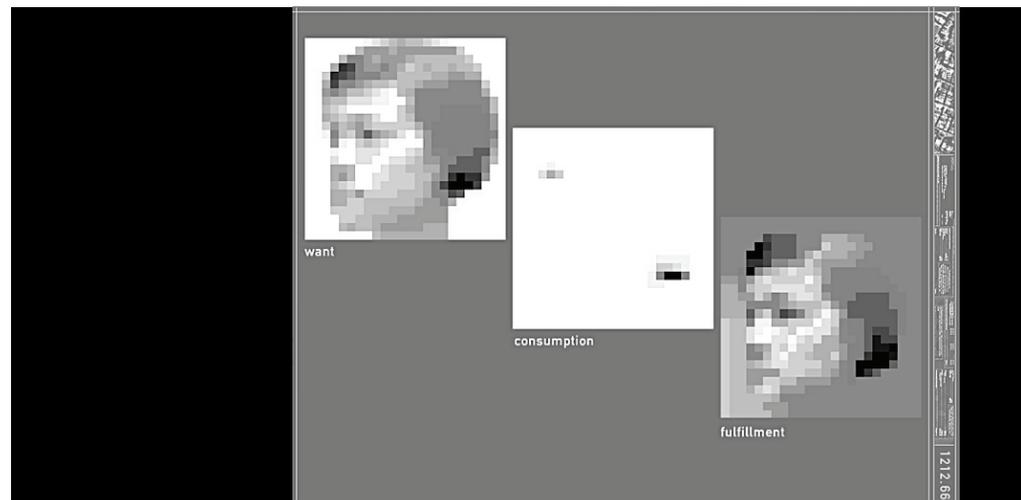
trasformare i tre grafici in tre ritratti diversi e, alla fine, di combinare i tre ritratti dell'artista in uno solo. La combinazione finale è accompagnata da una colonna sonora che è il prodotto dei grafici 24x24.

Questo progetto, così come *The Secret Live of Numbers*, si interroga sui processi relazionali che si mettono in atto quando intendiamo "misurarci", dimostrando la nostra dipendenza dai supposti metodi oggettivi di misurazione. L'opera si presenta come scientifica, ma lascia trasparire alcuni indizi sull'arbitrarietà dei dati che contiene: si tratta – dopotutto – di un "autoritratto", e come *The Secret Lives* ci chiede di ripensare la relazione che abbiamo con gli strumenti che usiamo per capire e definire noi stessi come esseri razionali. *Grey Area* è infine un esempio di Remix Riflessivo perché usa delle informazioni su un individuo e le presenta come fatti. Il risultato è però messo in discussione quando cerchiamo di capire che il "ritratto" basato su dati teoricamente scientifici è ottenuto da un'autoanalisi soggettiva; in modo simile *The Secret Lives of Numbers* discute il ruolo dei numeri come strumenti usati per misurare oggettivamente la realtà. Anche in *Grey Area* è messa in gioco l'astrazione, fino a quando i tre ritratti – figurativamente basati sui dati dei grafici - convergono in uno solo e l'utente ha l'opportunità di interpretare in forma più soggettiva le informazioni che gli sono state date dall'opera. Il progetto è simile ai collage di Hannah Höch, nei quali l'artista definisce il soggetto umano in aree separate e le presenta in una maniera che non sembra permettere di prendere una forma definita. Così come nell'opera della Höch non si riescono ad identificare le multiple entità che abitano i corpi composti da collage, così nell'opera di Paetzold il soggetto umano è "in-identificabile". La prova è data alla fine del percorso su cui si costruisce l'opera, quando vengono arres-

*Grey Area*, then, is a Reflexive Remix because it takes a person's information and presents it as facts; but the end result is questioned when we try to understand the "portrait" based on supposed accurate data obtained from a subjective self-study.

*Grey Area*, entonces, es un Remix Reflexivo, porque toma la información de una persona y la presenta como hechos; pero el resultado final es cuestionado cuando tratamos de entender el "retrato" basado en supuestos datos exactos obtenidos de un auto-estudio subjetivo

Friederike Paetzold | *Grey Area* | 2002



Both *The Secret Lives of Numbers* and *Grey Area* present an abstract reading of the human body, and here we find once again the preoccupation with the body giving way to information that was explored earlier in the narratives of Thorington and others.

tate le animazioni che compongono i tre grafici ed appare la scritta "Individuality is resolution dependent"/ "L'individualità dipende dalle risoluzioni".

Ambedue le opere, *The Secret Lives* e *Grey Area*, propongono una lettura astratta del corpo umano, ed ancora una volta troviamo lo stesso interesse per il corpo che rivela informazioni che sono state esplorate precedentemente nelle narrative di Thorington e altri. Qui il corpo che abbiamo trovato in lavori come *North Country* è ora agilmente assorbito come puro insieme di dati, come astrazione. Il corpo è diventato nient'altro che numeri che teoricamente dovrebbero essere dati oggettivi. Queste opere condividono inoltre con Heartfield e Höch la frammentazione del corpo, perché entrambi gli artisti Dada propongono corpi o situazioni che negano la loro coesione. I loro lavori si propongono come uno solo quando in realtà sono molteplici: unificati dalla disunità. Sfidano la nozione del corpo coesivo, e piuttosto chiedono che siano interpretati come costruzioni sociali. Con il Remix come strategia il corpo viene citato più volte in numerosi progetti dell'archivio di Turbulence.

Per capire con più precisione come il Remix è messo in gioco nell'archivio di Turbulence, bisognerà ora descriverlo più nel dettaglio. Facendolo saremo in grado di comprendere il ruolo del Remix nei Nuovi Media e nella cultura contemporanea più in generale.

### loop e sample: l'essenza del remix

Tanto *The Secret Lives* come *Grey Area* presentan una lectura abstracta del cuerpo humano, y aquí encontramos una vez más la preocupación por el cuerpo dándole espacio a la información que fue explorada anteriormente en las narrativas de Thorington y otros.

EN

loops and samples: the essence of remix

loops y sampleos: la esencia del remix

ES

I DJ Hip hop hanno migliorato le tecniche sviluppate precedentemente dai DJ della Disco a partire dalla fine degli anni Sessanta. Hanno usato il beatmixing trasformandolo in beat juggling: ciò significa che suonavano con battiti ed emissioni sonore ripetendoli (looppati) nei piatti, per creare momenti di composizione irripetibili. Questa tecnica è conosciuta oggi come turntablism. Questa pratica si sviluppa negli studi di registrazione come sampling ed è stata estesa nella contemporaneità come pratica del taglia/copia e incolla

I loop sono anche essenziali nei computer: cos'altro farebbe altrimenti un computer se non eseguire dei loop per sapere cosa deve essere fatto in ogni momento? Prima della nascita dei computer la gente faceva i calcoli a mano, finché il bisogno di avere dei calcoli ripetitivi eseguiti in maniera più efficiente divenne un'idea. (38) Nel 1945, con ENIAC, i computer hanno iniziato ad assumere il ruolo di computer umani.

(39) In quei tempi il concetto di loop ha giocato un ruolo culturale cruciale, non appena Pierre Schaeffer e Stockhausen hanno scritto composizioni che consistevano essenzialmente i loop performati non da esseri umani ma da macchine. (40) Il loop nella musica è diventato allora cruciale per la cultura musicale da DJ come abbiamo già sottolineato; e questa stessa DJ culture ha incontrato il mondo delle culture digitali nella New Media Art, ed in particolare nella Internet art. Quest'emersione è cruciale per il Remix, come ho dimostrato più sopra. Definiamo allora il Remix per capire il ruolo complesso che ha svolto nella New Media Art e nella cultura di massa.

### remix definito



### remix defined

### remix definido



A music remix, in general, is a reinterpretation of a pre-existing song, meaning that the "aura" of the original will be dominant in the remixed version. ... The first remix is extended, that is a longer version of the original song containing long instrumental sections making it more mixable for the club DJ. ... The second remix is selective; it consists of adding or subtracting material from the original song. ... The third remix is reflexive; it allegorizes and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the aura of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original

Per capire il ruolo del Remix nelle culture online, dobbiamo prima definirlo nella musica. Un remix musicale, generalmente, è la reinterpretazione di un brano preesistente: ciò significa che "l'aura" dell'originale sarà dominante nella versione remixata. Naturalmente alcuni dei remix più stimolanti possono mettere in discussione questa generalizzazione. Basandosi sulla storia possiamo comunque affermare che esistono tre tipi di remix. Il primo è esteso, è cioè la versione allungata del brano originale che contiene lunghe parti strumentali che lo rendono più facilmente mixabile dai DJ nelle discoteche. Un esempio dalla storia dei DJ potrebbe essere il lavoro di Jellybean Benitez, divenuto famoso per aver prodotto e remixato alcune canzoni per Madonna. (41) Il secondo Remix è selettivo: consiste cioè nell'aggiungere o sottrarre materiale dal brano originale. Un esempio ne è il remix della canzone "Missing" delle Everything but the Girl, realizzato nel 1995 dal produttore/DJ Todd Terry (42). In questo caso Terry non solo ha esteso il brano originale, secondo la tradizione del remix da discoteca (come Benitez), ma ha anche creato delle nuove sezioni e delle nuove sonorità, ne ha sottratte altre, sempre lasciando intatta l'"essenza" della canzone. Il terzo remix è riflessivo: allegorizza ed estende l'estetica del sampling, in cui le versioni remixate sfidano l'aura degli originali e chiedono una propria autonomia anche quando portano il nome delle canzoni originali; il materiale è aggiunto o cancellato, ma le tracce originali sono largamente lasciate intatte per essere riconosciute. Un esempio è il famoso album dub/trip hop di Mad Professor *No Protection*, remix dell'album dei Massive Attack *Protection*. In questo caso entrambi i dischi, l'originale e la sua versione remixata, sono

Un remix musical, en general, es una reinterpretación de una canción que ya existe, lo que significa que el "aura" del original será dominante en la versión remixada. ... El primero es el extendido, que es una versión más larga que el original conteniendo extensas secciones instrumentales, secciones que la hacen más fácil de mezclar para el DJ de un club. ... El segundo remix es selectivo; consiste en agregar o sacar material de la canción original. ... El tercer remix es el reflexivo; alegoriza y extiende la estética del sampleo, mientras que la versión remezclada desafía el aura del original y reclama autonomía, aún cuando tiene el nombre del original

considerati un'opera a sé stante, seppure la versione remixata sia completamente dipendente dalla produzione originale dei Massive Attack per il suo riconoscimento.(43) Il fatto che entrambi gli album siano stati prodotti nel 1994 complica l'allegoria di Mad Professor.

L'allegoria è spesso decostruita nei remix più avanzati seguendo questa terza modalità, e spesso diventa velocemente un esercizio riflessivo che porta a un remix in cui l'unico elemento riconoscibile tratto dall'originale è il titolo. Ma, per essere chiari, il remix farà sempre affidamento sull'autorità del brano originale. Il remix è in fine un re-mix — un arrangiamento di qualcosa che è sempre riscontrabile; funziona in un secondo livello; un meta-livello. Ciò implica che l'originalità del remix è "non-esistente", e deve dunque dichiarare la sua fonte di convalidazione auto-riflessivamente (anche quando è un remix selettivo). In breve, il remix, quando esteso come pratica culturale, è un secondo mix di qualcosa pre-esistente; la materia che è mixata per la seconda volta deve essere riconosciuta altrimenti può essere male interpretato come qualcosa di nuovo e potrebbe diventare plagiarismo. Senza una storia, il remix non potrebbe essere *Remix*. (44)

Le tre definizioni di Remix presentate più sopra possono essere estese alla cultura visiva con grande efficienza. Alcuni dei codici chiave del Remix Selettivo e Riflessivo sono stati applicati nell'ambito della cultura visiva in alcuni casi prima degli esperimenti dei DJ nell'ambito della musica (possiamo dimostrare questo assunto con alcuni esempi storici come quelli già citati di Duchamp, Levine, Heartfield e Höch); ma il Remix Estensivo non è rintracciabile in ambito culturale prima degli anni Settanta, e non è tuttora rintracciabile all'infuori della cultura musicale. I DJ Disco, andando contro corrente, estendono le composizioni musicali per renderle più ballabili. Prendono 3 o 4 minuti di composizione che potrebbero essere di facile ascolto per le radio, e le estendono portandole a 10 minuti. (45) Negli anni Settanta questa pratica era quasi radicale perché, di fatto, era la base di quelle lunghe composizioni che sono costantemente privilegiate nell'ambito musicale mainstream; e questo è vero fino ad oggi. La ragione che sta dietro a questa tendenza ha in parte a che fare con l'efficienza che la cultura popolare richiede: ogni cosa viene ottimizzata per essere velocemente consegnata e consumata da più persone possibili, e la musica alla radio non fa eccezione. Un ovvio esempio di questa tendenza è la popolarità di pubblicazioni come il Reader's Digest che propone versioni condensate di libri ed anche di saggi per persone che vogliono essere informate ma non hanno il tempo di leggere l'originale, che spesso è anche più lungo. (46)

Un altro fatto recente che ora emerge in Rete è il "replay" di due minuti, usato in programmi televisivi come "Studio 60 on the Sunset Strip." (47). Se hai perso lo spettacolo in diretta, puoi passare due minuti

In brief, the remix when extended as a cultural practice is a second mix of something pre-existent; the material that is mixed for a second time must be recognized otherwise it could be misunderstood as something new, and it would become plagiarism. Without a history, the remix cannot be Remix.

En pocas palabras, cuando el remix se extiende como una práctica cultural, es una segunda mezcla de algo pre-existente; el material que es remezclado por segunda vez debe ser reconocido, de otra forma podría ser malentendido como algo nuevo, y se convertiría en plagio. Sin una historia, el remix no puede ser un Remix.

Both the Selective and Reflexive Remixes depend on the efficiency that made mass media powerful—they appropriate this very element to critique the media.

online informandoti sul suo riassunto; di fatto, questa è la versione televisiva più efficiente del *Reader's Digest*, consegnata direttamente alla tua connessione casalinga. Le implicazioni che lo sviluppo di queste pratiche hanno sul remix sono legate strettamente all'economia politica e non posso essere analizzate in forma approfondita in questo saggio (soprattutto per problemi di spazio); in ogni caso il Remix Estensivo deve essere menzionato perché si tratta di fatto della pratica fondante delle altre due opzioni di remix che sono state sinora analizzate. Sia il Remix Selettivo che quello Riflessivo dipendono dall'efficienza che rende potenti i Mass Media – e si appropriano esattamente di questo elemento per criticare i media. Forniscono argomenti con la stessa efficienza ed assicurando quelle stesse aspettative di facile rintracciabilità che l'industria culturale pretende. Il Remix Estensivo deve essere anche ricordato come il primo genere di remix, nell'ambito della cultura musicale dei DJ, che ha dato agli stessi DJ la loro indipendenza di potenti produttori musicali, per lo meno a New York.

Nella sezione precedente ho analizzato alcuni lavori presenti nell'archivio di Turbulence in sintonia con il concetto di Remix Selettivo e Riflessivo, per capire come questi hanno conquistato spazio basandosi su tracce allegoriche che tornano indietro al periodo postmoderno. Le definizioni presentate in questa sezione ci permettono di comprendere la loro estensione all'ambito culturale più generale.

### bonus beat

Tanto el Remix Selectivo como el Reflexivo dependen en la eficiencia que hizo a los medios masivos poderosos—se apropian de este elemento para criticar a los medios.

EN

bonus beats

bonus beats

ES

Possiamo affermare che le opere analizzare possono distanziarsi dalle definizioni di Remix che ho introdotto: tuttavia queste definizioni si basano su alcuni elementi rintracciati nelle stesse opere. Come ho mostrato, è una scelta dell'artista, che ne sia consapevole o no, enfatizzare la carica critica con l'uso della selettività o della riflessività; e se vogliamo studiare come le pratiche critiche si sono sviluppate non solamente in ambito artistico ma in senso culturale allargato, possiamo notare che il criticismo ha spesso preso queste due forme. Il critico può riflettere su uno specifico aspetto dell'opera, come in *Grafik Dynamo*, nel quale l'artista deve lasciare intatta l'aura "spettacolare" dei fumetti per fare critica sociale, o mettere in discussione tutto, comprese le metodologie che convalidano un lavoro come in *The Secret Lives of Numbers*. Ma questo non significa che il Remix Selettivo e Riflessivo non possano essere mescolati l'uno con

l'altro. In ogni caso non posso indicare un esempio preso dall'archivio di Turbulence che lo faccia. Potrebbe non essere questo il caso quando il remix estensivo è messo in gioco in combinazione con uno degli altri due remix, ma quest'analisi non è applicabile a lavori che sono contenuti nell'archivio di Turbulence.

Un altro argomento che può essere addotto è che il Remix è stato applicato prima che i DJ iniziasse-  
ro a sviluppare le loro composizioni negli anni Settanta; quindi, perché definire "remix" dei lavori eseguiti  
dopo gli anni Settanta secondo strategie già applicate da Heartfield, Höch e Duchamp? La risposta a questa  
domanda è tutta nell'azione che è stata performata dal DJ, che è ora rintracciabile in chi lavora con i Nuovi  
Media. Ciò che il /la DJ fa è fermare un vinile e suonarlo come se fosse uno strumento, creando esperienze  
effimere che possono essere certamente registrate, ma che non perdono il loro potere di rappresentazione.  
Dopo ogni performance, la riproduzione del brano originale è lasciata così com'era stata creata, con ovvio  
logorio, naturalmente. Il brano, in termini di futuro accesso, rimane essenzialmente lo stesso dopo ogni  
performance. È come un database cui si può accedere più volte, come nel caso di tutti i lavori che sono stati  
analizzati in questo testo: sono tutti predisposti per accedervi da un database, e gli utenti possono dargli il  
comando "Play", come il DJ può suonare i suoi dischi. Naturalmente l'utente connesso non può avere la st-  
essa abilità di alterare il lavoro così come facevano i DJ, poiché un DJ è essenzialmente un hacker, ma il dis-  
corso qui è che ogni opera analizzata può funzionare senza avere le informazioni perse (a meno che il disco  
sia graffiato o il server su cui sono archiviati i file di net art vada in crash). Per comprendere questo punto,  
prendiamo in considerazione ancora una volta i collages di Hannah Höch. Ognuno dei frammenti che l'artista  
usa nelle sue composizioni provengono da un lavoro che lei stessa ha distrutto tagliandolo in pezzi che far-  
anno parte del collage. Non potrà mai tornare indietro all'immagine originale da cui ha preso il frammento  
ed usarla nella sua forma originale, perché questa ora ha perso alcune informazioni (l'artista ha tagliato,  
non copiato). Nell'ambito dei Nuovi Media, con il taglia/copia e incolla, l'artista ha l'abilità di riprodurre  
senza preoccuparsi di distruggere il file da cui ha tratto l'informazione originaria. Inoltre l'utente che vede  
il lavoro capisce questo meccanismo e sa che una copia già vista può essere consultata esattamente nella  
stessa maniera, così come una registrazione (ciò è vero per i progetti realizzati con i Nuovi Media, come  
*Grafik Dynamo*, che usa la randomizzazione con precisione per presentare l'illusione che si possa creare una  
narrativa teoricamente non predicabile). Questo tipo di collage che rende possibili i lavori realizzati con i  
Nuovi Media dipende completamente dalla pratica del sampling, e come ho dimostrato più sopra, il sampling  
è l'essenza del Remix. Ciò significa che anche se Höch, Heartfield e Duchamp hanno condiviso elementi propri

What the DJ did is s/he  
stopped the record and  
played with it as an  
instrument to create  
ephemeral experiences  
that could certainly be  
recorded, but which did  
not lose their power of  
representation.

Lo que hizo el DJ fue  
detener el disco y tocar  
con él como si fuera un  
instrumento, para crear  
experiencias efímeras  
que ciertamente podían  
ser grabadas, pero que  
no perdieran su poder de  
representación.

del Remix, le loro opere non sono state remixate nella stessa maniera secondo cui opera il Remix così come è stato illustrato in questo testo con i lavori di Armstrong, Tippett, Stern, Neustetter, Levin e Paetzold. All'epoca, i loro lavori sono stati definiti "readymade", fotomontaggi e collage perché la tecnologia su cui potevano contare permetteva di descrivere il sampling in quei termini. Gli elementi basilari del Remix trovati nella tecnologia analogica (i dischi in vinile), in ogni caso, come ho mostrato sono sempre messi in opera con grande attenzione in ciascuno dei progetti.

Prendendo in considerazione tutte le variabili discusse nell'ultima sezione, il contributo di Turbulence alle arti ed alle culture contemporanee è evidente, e il fatto che Turbulence ospiti un ampio numero di interessanti remix la rende una risorsa vitale per studiare e godere i Nuovi Media. L'archivio di Turbulence dovrà essere tesaurizzato negli anni a venire, perché qui potremo trovare le prime manifestazioni di questa ricca storia che punta a un futuro che solo noi possiamo definire, un futuro che, con una metodologia critica, potrà solamente essere promesso.

Eduardo Navas.

The Turbulence archive must be treasured in the years to come, because in it we can find the first manifestations of this already rich history, pointing to a future that only we can define, a future that, with a critical methodology, can only be promising.

El Archivo de Turbulence tiene que ser atesorado en los años venideros, porque en él podemos encontrar las primeras manifestaciones de esta historia ya enriquecida, señalando un futuro que sólo nosotros podemos definir, un futuro que, con una metodología crítica, sólo puede ser prometedor.

**NOTE:**

- (1) Questa è una mia analisi applicata a ciò che Edward Lessig sostiene riguardo alla Remix Culture come attività basata su attività di "strappo, mix e bruciare". Lessig è coinvolto molto anche dai diritti di copyright; la mia definizione di Remix è legata a sistemi estetici e ai loro ruoli nella politica economica. Cfr. proposito Edward Lessig, "Free," *The Future of Ideas*, Vintage, New York, 2001, pp.12-15.
- (2) Sulla Dj Culture cfr. Ulf Poschardt, *DJ Culture*, Quartet Books, London, 1995, ; Bill Brewster and Frank Broughton, *Last Night a DJ Saved my Life* New York, 1999; Javier Blázquez e Omar Morera, eds., *Loops: una historia de la Música electrónica*, Reservoir Books, Barcelona, 2002, .
- (3) Per una più popolare e spesso attaccata analisi del Postmoderno Cfr. J. François Lyotard, *La condition postmoderne*, Les editions des Minuit, Paris, 1979, ( trad. it. La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere, Feltrinelli Milano, 2002). qui citata in ( trad. ingl. *The Postmodern Condition*, Minnesota Press, Minneapolis, 1984). Per un confronto vedi Fredric Jameson, *The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University, Durham, 1991. E per una breve e comunque ristretta bibliografia e riflessione sulle relazioni del Postmoderno con i New media cfr. , *Digital Resistances*, in *Digital Culture*, Reaktion books, London, 2002), pp 150-196.
- (4) Poschardt, Brewster, e Blázquez.
- (5) Laurel Wilson, *Turbulence.org*, 1996, <<http://turbulence.org/walls.htm>>, (Ottobre, 2006).
- (6) Cfr. The Craig Owens, "The Allegorical Impulse: Towards a Theory of Postmodernism," eds., Brian Wallis and Marcia Tucker, *Art After Modernism Godine*, New York, 1984, p. 223.
- (7) Ibid. p. 223
- (8) Ibid., pp. 203-235.
- (9) Marianne Petit and John Neilson, The Grimm Tale, *Turbulence.org*, 1996, <<http://turbulence.org/Works/grimm/index.htm>>, (Ottobre, 2006).
- (10) Helen Thorington and Eric Scheffer, North Country: Part 1, *Turbulence.org*, 1996, <<http://turbulence.org/Works/Thorington/nc/index.html>>, (Ottobre 1996).
- (11) Nick Didkovsky and Tom Marsan, The Sad Hungarian, *Turbulence.org*, 1996, <<http://turbulence.org/Works/sadhungarian/index.html>>, (Ottobre 2006)
- (12) A Russian Author, "The Story of X," *Turbulence.org*, 1996, <[http://turbulence.org/Works/\\_X/index.html](http://turbulence.org/Works/_X/index.html)>, (Ottobre 2006)

- (13) "Applet," *Wikipedia.org*, 15 Ottobre 2006, <<http://en.wikipedia.org/wiki/Applet>>, ( 3 Novembre 2006).
- (14) Uso il termine "spettacolare" seguendo la teoria dello spettacolo di Guy Debord, e la nozione di Aura di Walter Benjamin perché dipende dallo spettacolo (seguendo Debord) per la sua confluenza culturale. Cfr. Guy Debord, *La société du spectacle*, Edition Gallimard, Paris, 1967, (trad. it La società dello spettacolo, prefazione di Carlo Freccero, Baldini & Castoldi, Milano, 2001). qui citato in trad. ingl. The Society of the Spectacle, New York, Zone Books, 1995, pp.110-117); Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Zeitschrift für Sozialforschung, Paris, 1936, poi in *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt, Suhrkamp Verlag, 1955 (tr. it. L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, Torino, 1999) qui cit. trad. ingl. The work of art in the Age of Mechanical Reproduction, *Illuminations*, Schoken, New York., 1968, pp. 217-251.
- (15) Per un estesa analisi di come questa relazione con in new media sia ridefinitva in una nuova ricerca legata ai new media Cfr. N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, University of Chicago Press, Chicago and London, 1999); Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media* (Cambridge Press, Massachusetts and London, England, 2004).
- (16) Per un buon apporto sulle mutazioni identitarie e su come questo modifichi l'esperienza corporea. Cfr. Allucquère Rosanne Stone, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge Press, Massachusetts and London, England, 1996.
- (17) Questa osservazione è stata proposta di recente da Helen Thorington; l'artista stessa. Ho incluso questo suo punto di vista con il quale concordo, e la ringrazio per averlo condiviso con me.
- (18) Questa è una riflessione sulla morte dell'autore che cita Roland Barthes e Michel Foucault. Cfr. Roland Barthes, , La mort de l'auteur, in *Mantéia*, n. 5 (1968), ora in *Le bruissement de la langue* Paris, Seuil, 1984), tr. it. La morte dell'autore, in *Il brusio della lingua*, Saggi critici IV , Einaudi, Torino, 1988, qui citato in trad. ingl. Death of the Author, *Image, Music Text*, Hill and Wang, New York, 1977, pp. 142-148; e Michel Foucault, Qu'est-ce qu'un auteur?, in *Bullettin de la société Française de Philosophie*, LXIII, n. 3 (1969), ora in *Dits et écrits. 1954-1988*, vol. I, 1954-1969, Gallimard, Paris, 1994, tr. it. Che cos'è un autore?, in *Scritti letterari* , Feltrinelli, Milano, 1984, qui citato in trad. ingl. What is an Author , in Donald F. Bouchard and Sherry Simon Language, *Counter-Memory, Practice*. Ed. Donald F. Bouchard Ithaca, New York, Cornell University Press, 1977. pp. 124-127.

- (19) Termine coniato da Manuel Castells. Cfr. Manuel Castells, *The Rise of the Network Society* Malden, MA, Malden, 2003.
- (20) Jesse Gilbert e Scott Rosenberg , "Finding Time," *Turbulence.org*, 1999, <<http://turbulence.org/Works/ftime/index.html>>, (Ottobre 2006).
- (21) Michael Mandiberg e Julia Steinmetz, "In-Network," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/innetwork/>>, (Ottobre, 2006).
- (22) Kate Armstrong and Michael Tippett, "Grafik Dynamo," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/dynamo/index.html>>, (Ottobre, 2006).
- (23) Nathaniel Stern and Marcus Neustetter, "Getawayexperiment.net," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/getawayexperiment/index.php>>, (Ottobre, 2006).
- (24) Golan Levin, et. al, "The Secret Lives of Numbers," *Turbulence.org*, 2002, <<http://turbulence.org/Works/nums/index.html>>, (Ottobre, 2006).
- (25) Friederike Paetzold, "Grey Area," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/greyarea/index.html>>, (Ottobre, 2006).
- (26) Per una riproduzione on line della famosa fotografia di Richard Stieglitz cfr. : "Fountain" Art History Birmington, <<http://arthist.binghamton.edu/duchamp/fountain.html>>, Novembre 2006.
- (27) Per una riproduzione del lavoro di di Levine cfr. Sherrie Levine, *Artnet*, <<http://www.artnet.com/magazine/features/cfinch/finch5-7-4.asp>>, Ottobre, 2006.
- (28) *Livejournal.org*, 2005, <<http://www.livejournal.com/>>, Ottobre, 2006.
- (29) Vorrei ringraziare Helen Thorington per aver chiarito questo punto.
- (30) Owens, p. 206
- (31) *Turbulence.org* <<http://turbulence.org/archives/05.html>>, Ottobre, 2006.
- (32) MTRR, "1 Year Performance Video (aka samHsiehUpdate)" in *Turbulence.org*, <<http://turbulence.org/Works/year/>>, (Ottobre 2006).
- (33) Per consultare l'immagine di *Superman*, si veda *Towson.edu*, <[http://www.towson.edu/heartfield/images/Adolf\\_the\\_Superman.jpg](http://www.towson.edu/heartfield/images/Adolf_the_Superman.jpg)>, (ottobre, 2006).
- (34) Per consultare l'immagine di, *Butter's all gone* si veda <[http://www.towson.edu/heartfield/images/Hurrah\\_the\\_Butter\\_is\\_all\\_gone.jpg](http://www.towson.edu/heartfield/images/Hurrah_the_Butter_is_all_gone.jpg)>, (ottobre, 2006).

- (35) Per consultare l'immagine di *Grotesque* si veda la *Adam Art Gallery*. <<http://www.vuw.ac.nz/adamartgal/exhibitions/2002/big/lightsandshadows-Höch-1g.html>>, (ottobre, 2006).
- (36) Per una riproduzione di *Tamar*, si consulti *Hannah Höch: 'Dompteuse(Tamar),'* <<http://www.yellowbellywebdesign.com/Höch/dompu.html>>, (ottobre, 2006).
- (37) Levin, <<http://turbulence.org/Works/nums/>>.
- (38) Scott McCartney, "The Ancestors," in *Eniac*, (Walker and Company, New York, 1999), pp. 9-27.
- (39) Le donne che lavoravano nel sottosuolo dell'università di Pennsylvania Moore School durante la Seconda Guerra Mondiale erano chiamate "computers" perché calcolavano (computavano) tabelle sui missili balistici tutto il giorno. Si veda McCartney, op. cit., pp.95- 97.
- (40) Rob Young, "Pioneers," *Modulations* (Caipirinha, New York, 2000), pp. 10-20.
- (41) Ognuna delle canzoni che sono state remixate da Benitez in questo album sono è stata prima mixata da un altro ben noto DJ. In ogni caso, le sequenze vennero eseguite da Benitez. Madonna, Madonna: You Can Dance, Prodotto da Stephen Bray, Patrick Leonard e Madonna, Sequenced da Jellybean Benitez, Sire, D134536, 1986.
- (42) Todd Terry intervistato da Frank Broughton, Todd Terry, in *djhistory.com*, 1996, (3 marzo 2005). <<http://www.djhistory.com>>
- (43) Poschardt, p. 297.
- (44) I Dj produttori che usavano il sample negli anni Ottanta sono coscienti di aver portato avanti la Storia avendo a che fare con la legge; si vedano i procedimenti legali contro Biz Markie citati da Brewster, pp. 246.
- (45) La prima canzone Disco ad essere allungata a 10 minuti è Ten Percent di Double Exposure, remixata da Walter Gibbons nel 1976. Si veda Brewster, op.cit., pp. 178-79.
- (46) *Reader's Digest*, <<http://www.rd.com/>>, (ottobre, 2006).
- (47) "Studio 60 on the Sunset Strip," in *nbc.com*, settembre 2006, <[http://www.nbc.com/Studio\\_60\\_on\\_the\\_Sunset\\_Strip](http://www.nbc.com/Studio_60_on_the_Sunset_Strip)>, (ottobre, 2006).

## CREDITS

### Editori:

Jo-Anne Green  
Helen Thorington  
Eduardo Navas

### Saggi:

Josephine Bosma "Il corpo in 'Turbulence'"  
Belén Gache "Narrando con i nuovi media: che succede con ciò che è successo?"  
Eduardo Navas "Turbulence: Remix + Bonus Beat"

### Traduttori/Editori di traduzione:

Raquel Herrera  
Ignacio Nieto  
Lucrezia Cippitelli  
Francesca De Nicolò

### Design editoriale e web:

Ludmil Trenkov

Si prega di contattare i rispettivi autori per i termini del copyright. Questo testo è distribuito con licenza Creative Commons 2.5, Non Commerciale - Non opere derivate.  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/deed.it>