

## SAMPLING-COLLAGES

Juan Martín Prada

(Martín Prada, J., "Sampling-Collage" Revista EXIT, 2009, pp 120-143)

No tanto creación, sino diferentes formas creativas de absorción, de asimilación. O la digestión como forma de creación, si se prefiere. Sus acciones: cortar y pegar, mezclar, fusionar, derivar, filtrar, alterar, reelaborar material visual preexistente. En un mundo saturado de imágenes caracterizadas por su disponibilidad, la creación visual se identifica cada vez más con el montaje, la combinación y la transformación de imágenes raptadas. El lenguaje del arte hoy es, sobre todo, lenguaje sobre lenguajes existentes; como si "expresar" sólo pudiera ser ahora resultado del uso de un diccionario ya compuesto, de un repertorio de elementos que combinar de diferentes maneras. "Remix", "sampling" o "mash-up": términos que se hacen cotidianos en el quizá ya definitivo primado de las tareas de selección-transformación, en la expansión de los modos de acción "deejay" más allá del nocturno y festivo territorio específico que les dio origen.

Hoy, aquellas míticas peregrinaciones de Joseph Cornell en los años 40 por librerías, viejas tiendas, almacenes, casas de subastas, edificios abandonados y montones de basura buscando fotos, grabados, viejas películas o cartas que acabarían depositados en sus cajas-collage son sustituidas ahora por un tránsito digital, por una navegación "online", a través de blogs y repositorios colectivos de fotografía y vídeo. Espacios web alimentados por el deseo de sus propios usuarios de buscar la dimensión colectiva, compartida, de sus momentos de goce, registrados en sus tomas y grabaciones caseras, generando nuevos contenedores de millones de fragmentos de vida cotidiana. Esas imágenes, sin embargo, no son restos de vida abandonados, sino vivos instantes compartidos; no son signos de la desaparición y del olvido, como las desgastadas fotografías coleccionadas por Cornell, sino muestras de la intensidad de una vida que es "recién naciendo".

Pero tampoco entre esos inmensos almacenes de memoria los nuevos artistas del "sampling" establecerán jerarquización alguna. Así, acabarán juntos, en las sesiones de los Djs o en las producciones de vídeo más comprometidas con las estrategias del "remix", tanto fragmentos olvidados de exquisitas estéticas del pasado como de vídeos hilarantes de adolescentes, de bodas o peleas, imitaciones de karaoke, grabaciones de vacaciones o de fiestas de cumpleaños, aderezadas esas mezclas, en ocasiones, con fragmentos o escenas de películas de Hollywood "pirateadas" en alguna red P2P. Ante nuestros ojos se entremezclan dimensiones distintas de la experiencia de la vida, del sentido y del tiempo, que serán recombinadas una y otra vez en una alquimia neo-pop amante cada vez más de lo "freak".

Pues puede que hoy el arte sea, más que nunca, la metafísica de una encantadora banalidad "amateur" que nos resulta tan atractiva por sincera, quizá por ser tan convincentemente "real". Ésa que apreciamos, por ejemplo, en los vídeos caseros que constituyen la materia prima de series como los *YouTubeHarmony videos* (2007) del grupo japonés Delaware, o en aquellos vídeos de adolescentes y jóvenes ensayando torpe pero gozosamente diferentes coreografías de baile, en plena calle o en los huecos libres del aparcamiento de un centro comercial y de los que Martjin Hendriks se apropia, extrayéndolos también de *YouTube*, para recombinarlos luego en obras como *Video as Suburban Condition* (2007) mediante forzadas sincronías.

Por otra parte, aquellas cajas de Cornell, donde restos de la memoria histórica reaparecían insertados en un espacio de reconstrucción personal de la memoria y el tiempo, se transmutan ahora en otros espacios o planos de composición, "planómenos" digitales, en la forma de documentos de programas editores de fotografía y video digital, estratificados siempre en "capas" o "pistas" modificables por separado, que establecen otra dimensión completamente distinta del principio "collage". Pues no olvidemos que lo que distingue más claramente la estrategia del "sampling" digital de cualquier otra vía del "cortar y pegar" es, precisamente, esa maleabilidad a la que se someten los elementos apropiados que integran la mezcla, transformables en cualquiera de sus dimensiones visuales o temporales. Un ejemplo especialmente interesante de todo ello sería la obra de Mark Leckey titulada *Fiorucci Made Me Hardcore* (1999), quizá uno de los más evidentes paradigmas de las posibilidades del "sampling" aplicado a fragmentos de material fílmico encontrado, y en el que grabaciones de escasa calidad de bailes "northern soul" de los 70 o de los "éxtasis raves" de los 90, eran recombinados, descompuestos, acelerados, fusionados, modelados, con las mismas técnicas y efectos con los que los "samplers" de audio de finales del s.XX hacían posible el desarrollo de nuevas formas de música "hardcore".

Hoy el nuevo hacedor de collages explora, transita o vagabundea por esa inmensa memoria de las redes -la red como memoria global, como un inmenso conjunto de bases de datos compartidas - consciente de que la memoria y los recuerdos no están ya en nosotros, sino "subidos" a algún "website". Una externalización tecnológica y en red de la memoria que hace que recordar no sea tanto revivir, representarnos algo en nuestra mente, como reproducir algo ante nuestros ojos: hacer clic en la pantalla sobre la pequeña flecha del "play". De forma que todos los elementos de la cultura y sus acontecimientos, archivados digitalmente, se nos ofrecen como un muestrario en el que el "artista-sampler" va a elegir algunos, para recombinarlos, generando nuevas conexiones, diferentes encuentros. A veces, incluso, el acto de búsqueda se cederá a un cierto automatismo tecnológico, indagado con intensidad por Joan Fontcuberta en sus *Googlegramas* (2005), por ejemplo, en los que la recopilación de las imágenes que integran esos collages-mosaicos ha sido encomendado a ese artificio tecnológico y omnicompreensivo, vórtice esencial de la cultura de las redes en la actualidad, que es el buscador *Google*.

Moviéndonos por esa memoria-Ser, por esa memoria-mundo que conforman las redes de infinitas memorias interconectadas, vemos establecerse como principio de la acción creativa un nuevo archivalismo compulsivo de taxonomías dispartadas. No es prioritaria ahora la conformación de nuevas narraciones; por el contrario, lo que el nuevo collage digital suele ofrecer es un plano de composición en el que veamos reflejadas, aconteciendo, las formas actuales de aquella "esquizo-fragmentación" posmoderna que Fredric Jameson definía hace ya casi dos décadas no tanto como una coexistencia de mundos múltiples y alternativos sino de borrosos conjuntos inconexos y subsistemas semiautónomos que se traslapan perceptualmente<sup>1</sup>.

En definitiva, los conceptos operativos de la estética "sampler" no son, no podrían ser, el signo, el significante, el significado y la connotación, sino la apropiación, la repetición, el estereotipo, animados siempre por el placer que emana de la manipulación del cliché usado. Se opera por disecciones de imágenes encontradas a las que se somete a configuraciones y estructuraciones otras, a modulaciones adaptativas; hacer "sampling" consiste siempre en efectuar movimientos seriales de desligamientos, superposiciones y variaciones entre los elementos apropiados. El resultado de ese proceso es, ante todo, la expresión - entendida como sedimentación estratificada- de una forma de navegación o deambulación inquisitiva por un mar de imágenes disponibles.

Es posible, por todo ello, que la estética basada en estrategias de "sampling" tenga mucho de práctica de resistencia cultural. La razón: aquí el artista se sitúa, ante todo, en el papel de un receptor, de un consumidor de imágenes. Alguien que, sin embargo, digerirá de formas inesperadas lo que se le ofrece, lo que los intereses comerciales y corporativos nos ofertan, generando nuevas sendas en la producción de sentido a través de reconfiguraciones y re combinaciones diversas de los objetos, imágenes y demás signos de la cultura. En esta práctica creadora que opera como forma de consumo específica y crítica, la "obra" no es sino la expresión de un tránsito por un universo de datos visuales y de referencias que el artista se opone a consumir pasiva y complacientemente, prefiriendo recrear y transformar esos elementos, reconfigurando sus relaciones de dependencia y de oposición de otro modo, mostrándonos formas distintas y posibles de "metabolizar" los elementos que constituyen el imaginario visual de nuestra cultura.

---

<sup>1</sup> Véase Fredric Jameson, *Teoría de la postmodernidad* (1991), Trotta, Madrid, 1996, p. 294.