

Napartheid fanxinoteka Artelekun Ezkatuko munduan sartzeko atea

*Fanzinea: Fan edo zale batek egindako argitalpena

Fanxinoteka 1997an sortu zen. Desastre fanxinaren buru zen Desastre jauna eta Apartheid-eko kideek bat egin zutenean. Lehenak, preziazten den pirata oren moduan, Trintxerpeko ezkutalekutik, mezu subertsibo-apokaliptiko-desmadratuak kaleratzen zituen. Naparrek aldiz, euren komiki fanxineari esker lotura ugari zuten mundu osoko beste fanxineroseekin. Harreman antinatura honen emaitza da Fanxinoteka. Mundu osoko fanzineen bilduma (eta mundu osoa diogunean, mundu osoa erran nahi du).

Fanzine guztiak elkartu eta sailkapen lanari ekin genion. Ordura arte eginiko kontaktuak sendotu eta lotura berriak egiteaz gain, aleak antolatatu genituen. Egonkortasuna lortu genuenean (fanzine biblia ezberdinetan Fanxinotekari buruzko aipamenak azaltzen hasi ziren), gure altxorra erakusteko beharra sentitu eta ibiltari bilakatu genuen. Han eta hemen ibili ziren geroz eta kaxa gehiago betetzen zituzten fanzine aleak. Erakusketa ibiltariak antolatzearekin bat, beste pauso bat beharrezkoa zela ikusi zen: Fanxinoteka katalogo bat osatu eta sarean jarri... Hala ere, eta bekadunen sistemaren aurka gaudenez, lan guzti hori apurka-apurka eginaz joan ginen... Aleak sailkatu, azalak eskaneatu, fitxa egin... beste behin, gure moduko pinpilinpauza ederrak zomorro lana egiten... mundu hau ez da sekula justua izan (eta mundu hau diogunean, mundu hau esan nahi dugu).

Aurrerantzean, Fanxinoteka Artelekun izango da. Bertan egonkortasuna eta eskuragarritasuna lortuko du. Eta Artelekuk beste inon topatuko ez duzuen argitalpen katalogo ordainezin bat izango du erakusgai. Aldizkari komertzialetan ez bezala, fanzine hauetan ez baitago mugarik.

Zentsura hitzak edota interes komertzialak ez du zentzurik Fanxinotekan. Denetarik topa daiteke bertan (Txorongoei buruzko fanzineak, depilatzeko ez diren emakumeak, animaliekin egiten den esperimentazioa, Euskal Herriari buruzko ikuspuntu ordainezinak, Gotikoak, komikiak, hizkuntzak, artea, konspirazio paranoideak, matematika, musika, sexua... amaiezina da zerrenda...). •Odllok

Fanxinoteka datutan:

- Ale kopurua totala: 3969
- Izenburuak: 1650
- Herrialdeak: 59 (5 kontinente + Marte)
- Hizkuntzak: 30



Más allá de la estética del error

Festival Plaza, Arteleku 3 de junio de 2003

Así se titulaba el artículo que escribió Kim Cascone para el *Computer Music Journal*; su objetivo era familiarizar a la gente que trabaja el campo tanto académico como no académico de la música por ordenador con el estilo emergente *glitch* y su desarrollo histórico, así como establecer puentes entre la cultura “técnica” y la “artística”, y lograr que los diseñadores de software presten atención a las culturas emergentes (como ha sucedido en las culturas techno, hip-hop y DJ). El término “error” puede definirse como el producido cuando un sistema no logra funcionar como debe a causa de errores, accidentes, por lo impredecible del sistema, o por la falta de elementos comunes entre el comportamiento que se desea de un sistema y el que se espera del usuario/oyente. En cuanto a lo “post-digital”, se caracteriza por: la construcción de artefactos uniendo fragmentos de información obtenida online; el uso de entornos portátiles y autocontenidos para crear, archivar, distribuir y ejecutar música; la creación de nuevas culturas mediáticas por internet (chat, net-art, cultura de MP3, etc.), y el desarrollo de un conocimiento cultural basado en e-mails, servidores de listas, grupos de noticias, páginas web, etc.

¿Qué es el *glitch* o microsonido? Este conjunto de estilos y técnicas está inspirado en la música ambiental, por ordenador, el minimalismo, la música concreta, el dub, el collage, etc.; esas técnicas producen una identificación estilística, y sirven de crítica a la “perfección” del audio digital. En el *glitch* se crean nuevos sonidos ambientales llevando a un primer plano una información que se encontraba en segundo plano, como hacían los futuristas italianos. Se caracteriza por el uso de artefactos (basura digital, software degenerado, hardware roto, accidentes, defectos, equivocaciones, inestabilidad o datos en bruto) para la creación de sonidos. Explora los límites del borde en el software, por ejemplo, haciendo usos no previstos o en zonas que no han sido totalmente puestas a prueba. Entre los precursores estéticos de esta serie de técnicas podría mencionarse a Newmann Guttman, Alvin Lucier, Yasunao Tone, Herbert Brün, Iannis Xenakis o John Cage.

¿Qué posibles futuros podría deparar este enfoque? Podría irse más allá de la mimesis, moldeando la práctica actual con otras disciplinas y ampliando la perspectiva histórica, o escribirse más sobre cuestiones estéticas; otro futuro posible sería el de usar la metodología *glitch* en la creación, desgajándose de la atracción gravitacional de la cultura pop/club; establecer un conducto informativo entre la cultura académica y la popular; que se adopten tecnologías generativas para reorientar o distanciar al compositor en el proceso creativo, o bien que se dé un alejamiento del minimalismo y un desplazamiento hacia audios de mayor densidad.

Parece necesaria, a modo de conclusión, una “lectura” más profunda de las culturas musicales postdigitales; debe producirse más discurso sobre la estética e incluir las influencias externas en la música post-digital, e ir más allá de la simple autorreferencia. También habría que profundizar en la historia de la música electrónica y por ordenador, y basarse así en unos conocimientos previos, así como ahondar en la comprensión de las herramientas utilizadas en la creación de música por ordenador. Finalmente, es preciso un mayor diálogo entre artistas y constructores de herramientas; de otro modo, el fracaso de los papeles de compositor y diseñador por separado se hará estructural.

• Resumen y traducción realizada por Juan Mari Mendizabal.

Kim Cascone se interesó por la música electrónica a finales de los 60, estudió en el Berklee College of Music de Boston, y a finales de los 70 empezó a indagar en el ámbito de la música por ordenador. En el 83 se muda a San Francisco y empieza a componer música. Ha trabajado como ayudante de edición musical con David Lynch en *Corazón salvaje* y *Twin Peaks*. Es fundador de Silent Records, ha trabajado como diseñador sonoro y compositor para *Headspace/Thomas Dolby*, y ha sido director de *Content @ Staccato Systems*, donde supervisó la creación de algoritmos sonoros para juegos de vídeo.