

## A ROM WITH A VIEW \*

### Sobre *Media Architecture Installations* de Muntadas

Rodrigo Alonso

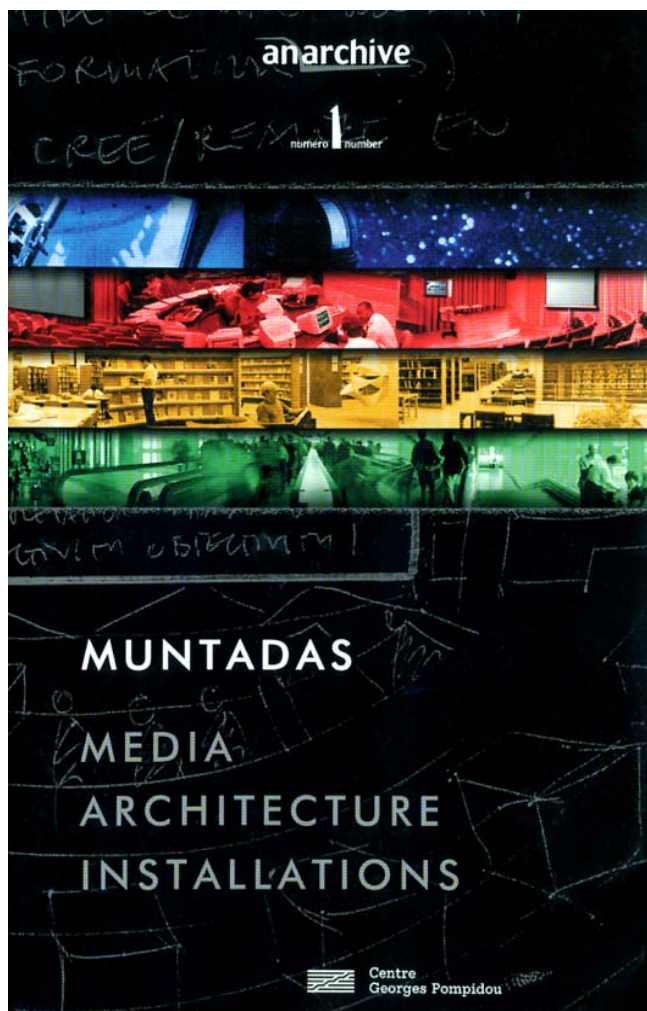
Publicado en: LA FERLA, Jorge (comp). *Cine, Video y Multimedia > La Ruptura de lo Audiovisual*. Libros del Rojas. 2001. Buenos Aires.

La aparición de nuevos medios y soportes de expresión y comunicación, a lo largo de la historia del mundo, responde a las exigencias y las expectativas precisas de cada época. La urgencia que los promueve -de la que deriva, finalmente, su sentido utilitario- lleva, por lo general, a pasar por alto las profundas transformaciones en la percepción e interpretación del mundo que implican las modificaciones de sus vías de acceso.

Ciertamente no existe -y quizás no pueda existir- coincidencia respecto del sentido en que se produce dicho proceso. Intentar determinar, por ejemplo, si la percepción de la vida como un flujo lineal y constante determinó el uso de la escritura como forma de relato vital, o si fue justamente la escritura la que indujo el sentido lineal de la historia en el hombre moderno es, quizás, una trampa, en tanto parece difícil aventurar tesis tan abarcadoras para explicar fenómenos de tan extrema complejidad.

Sin dudas, el CD-ROM es un medio afín a nuestra época. Pero no lo es tanto por su capacidad para articular información de manera no-lineal sino, fundamentalmente, porque es un medio paradójico, en tanto mantiene, hasta cierto punto, el carácter "cerrado" de sus predecesores. Sus limitadas capacidades de acumulación de información le han impuesto, desde sus inicios, un destino de obsolescencia, el elemento que lo torna representativo de una época de mutaciones radicales en los medios de comunicación.

La necesidad de resolver la controversia entre la dinámica de una información en constante transformación y las limitaciones de los medios de almacenamiento y procesamiento de esa información, no es nueva en el trabajo de Muntadas. Se puede comprobar, por ejemplo, en la tendencia del artista a trabajar en función de proyectos y no de obras, y en su afición por entender su producción artística en términos de proceso y no de construcción final. Así, sus proyectos van sufriendo modificaciones en el tiempo, se van alterando en función de los diferentes espacios expositivos, se prolongan en nuevos proyectos, se traducen en diferentes medios o se insertan en propuestas más amplias. En su forma más simple, esos proyectos encuentran continuación en una nueva versión (como es el caso de *Political Advertisements* y *Political Advertisements II*); en una forma algo más compleja, se transforman y redefinen, como en el caso de la serie *On Translation* que ha conocido versiones en instalación (*On Translation: The Pavillion*), teleconferencia (*On Translation: The Transmission*) e intervención en la *world wide web* (*On Translation: The Internet Project*).



*Muntadas. Media Architecture Installations. 1999*

El acercamiento a los soportes digitales dio un nuevo giro a esta preocupación constante. En 1994, cuando decide elaborar una obra consistente en un archivo sobre la historia de la censura artística, el planteo resurge con fuerza: ¿cómo enfrentar un emprendimiento de tal magnitud sin el temor a omitir datos importantes?. Y si estos aparecieran ¿cómo integrarlos?. Pero más importante, ¿cómo encarar una obra sobre un hecho que todavía no ha terminado?. La respuesta fue *The File Room*, un mega-proyecto que aún hoy sigue activo en Internet, un archivo "virtual" que permite incorporar los datos que aportan sus visitantes y que se va re-diseñando día a día en función de esas intervenciones. Ningún otro medio ofrecía esa posibilidad en la época en que se gestó el proyecto. El recuento de estos antecedentes se hace indispensable a la hora de analizar *Media Architecture Installa-*

tions, el CD-ROM de la serie Anarchives que recopila la producción artística y teórica de Muntadas. La pregunta es ahora: ¿cómo recopilar la producción de un artista que sigue produciendo?.

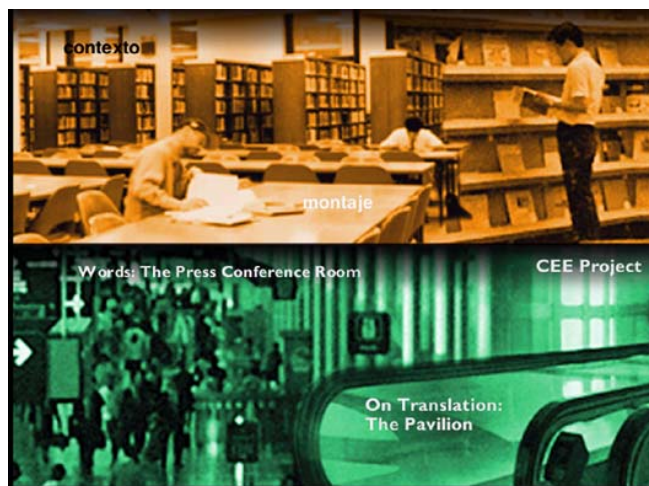
En cualquier otro caso, la respuesta hubiera sido sencilla: reuniendo todo lo producido hasta el momento de la recopilación. Sin embargo, según lo aludido, Muntadas trabaja sobre proyectos, la mayoría de los cuales, si bien han encontrado conclusiones provisorias, no necesariamente están concluidos. Entender las obras reseñadas en el CD-ROM como soluciones a los ejes conceptuales planteados por su autor en relación a las áreas que le interesan (los medios, la construcción de la realidad y de la historia, las relaciones de poder, los mecanismos discursivos ocultos) hubiera sido destruir su obra, cristalizando y anquilosando los proyectos en signos inútiles fuera de la cadena de sentido construida por la trayectoria de su autor y por el diálogo entre sus obras.

En *Media Architecture Installations* Muntadas logra evitar esa situación, al generar una compleja red de relaciones entre sus obras -y entre éstas y los contextos e intertextos a los que aluden- y rediseñar ciertas características del CD-ROM como medio -en particular, su "clausura" discursiva. Con este propósito, crea lo que denomina un "Interom", un formato que combina el CD-ROM con una ventana a Internet, un híbrido que enlaza la información contenida del disco metálico con la incontenible de la red informática, generando, a su vez, un espacio de incertidumbre donde se conmueven los límites entre el dominio privado y el público, entre el interior y el exterior, entre lo cerrado y lo abierto, entre lo estable y lo inestable.



Con su Interom, Muntadas vuelve a llamar la atención sobre los entornos híbridos, una línea de trabajo que lo ha guiado a lo largo de su carrera. Esos entornos son fundantes en sus preocupaciones, porque hablan de contaminaciones, ambigüedades e inestabilidad de límites, de formas impuras forjadas al calor de la multiplicidad, de ámbitos donde se intersectan no sólo configuraciones espaciales y temporales, arquitectónicas e históricas, sino también, relaciones, usos e ideologías.

En el "interior" del CD-ROM, el artista construye una estructura rizomática que entrelaza, de manera precisa y lábil a la vez, la totalidad de su producción, en un recorrido que no sólo está conformado por las obras, sino también por conceptos, reflexiones propias y ajenas, anotaciones, etc. Toda obra está relacionada con otra; en ningún momento es posible aislar ninguna para su estudio. Esto complejiza la lectura, pero a la vez, la hace más sólida, en tanto evita el anquilosamiento de los signos y las conclusiones apresuradas.



En sus relaciones "externas", la posibilidad de continuar la exploración en el horizonte siempre cambiante, abierto e hiper-conectado de la red, no sólo inserta la producción en un medio potencialmente actualizable, sino que además la ubica en un contexto de conectividad que permite, incluso, escapar a la propia obra del artista, a través de vínculos insospechados, hacia una contextualización que incorpora el universo semántico *ciber* en su totalidad.

Ambos espacios modelan una arquitectura que sólo existe en virtud de los medios que la conforman, una construcción medial independiente del espacio físico, que estimula preferentemente el recorrido conceptual y mental, llamando la atención sobre las formas de pensar y captar el contexto en el que vivimos los habitantes de la era de la ubicuidad hiper-medial.

### Estructura Interna

El ingreso al CD-ROM se realiza a través de una declaración que plantea los objetivos del proyecto con claridad: "... (este Interom) se refiere a una serie de trabajos que exploran los espacios sociales contemporáneos a través de sus arquetipos arquitectónicos y mediáticos. Es una tentativa de establecer conexiones entre dichos trabajos, desplazándose a través de sus espacios y discursos. Un espacio híbrido donde se puede acceder a los trabajos a través de sus conceptos, contextos y procesos".

Esas tres perspectivas -conceptos, contextos y procesos- a las que habría que agregar la propia noción de hibridez, son la base intelectual sobre la que se estructura la materialidad del CD-ROM. En conjunto, inducen



la estructura de la interfaz: las obras se conectan a través de vínculos (links) conceptuales; cada pantalla se compone de imágenes, textos, animaciones, descripciones, videos y sonidos entrecruzados que exaltan el carácter híbrido de la información; la exploración comporta un proceso en el que se van consolidando las relaciones entre los trabajos.

A pesar de lo aparentemente complejo de la construcción, la navegación del CD-ROM no es de ninguna manera complicada debido, principalmente, a la claridad del ordenamiento de la información, a la amigabilidad de la navegación, la sencillez de la interfaz, la simplicidad del diseño y la fluidez de los recorridos posibles.

La navegación comienza con cuatro niveles de acceso, reseñados en cuatro imágenes de diferentes espacios sociales: un aeropuerto, una biblioteca, un auditorio y un observatorio. Cada espacio permite el ingreso a un determinado tipo de información, ligado a una forma de navegación también precisa.

El aeropuerto esta poblado por obras -en general, instalaciones- que problematizan el espacio público y que han conocido diferentes versiones en diferentes ciudades. Accediendo a una de ellas, se ingresa a una trama de relaciones en las que rápidamente se produce el pasaje de una obra a otra, a través de una serie de relaciones de lógica, continuidad, analogía o concepto. El aeropuerto es, como el espacio físico homónimo, un lugar de tránsito y conexiones. Está diseñado para desplazarse de manera continua. En el tránsito, se hacen presente las numerosas vías de información que conforman el material documental del CD-ROM, evocando, de alguna manera, la confluencia de lenguajes tan característica de los aeropuertos.

La biblioteca es el espacio de la reflexión. Está conformada por conceptos, relacionados entre sí y con aquellas obras en la que éstos se articulan de mejor manera. La biblioteca es el espacio para indagar en profundidad algunas de las líneas de investigación más importantes en la obra del artista, y para completarlas con otras miradas, introducidas por textos de diferentes autores que subyacen permanentemente como referencia.

En el auditorio se exponen las notas preparatorias, las plantas y los bocetos de las instalaciones. Hay textos del propio artista que complementan la presentación,

y un acceso a las descripciones de las obras de los niveles anteriores. Como información adicional, se agregan las variaciones que ha sufrido la pieza en las diferentes locaciones en que ha sido exhibida.

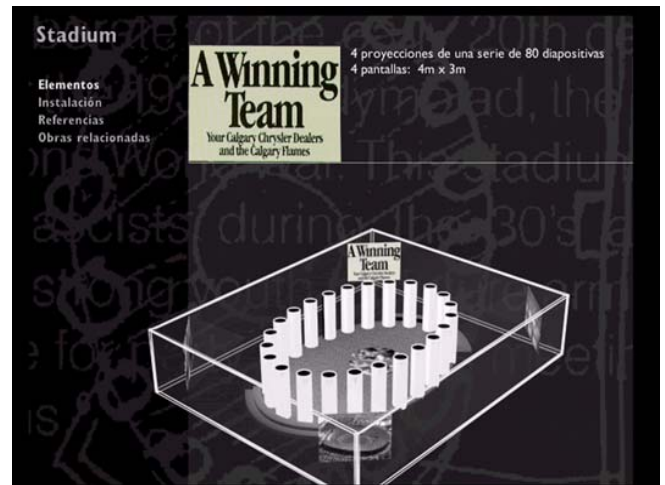
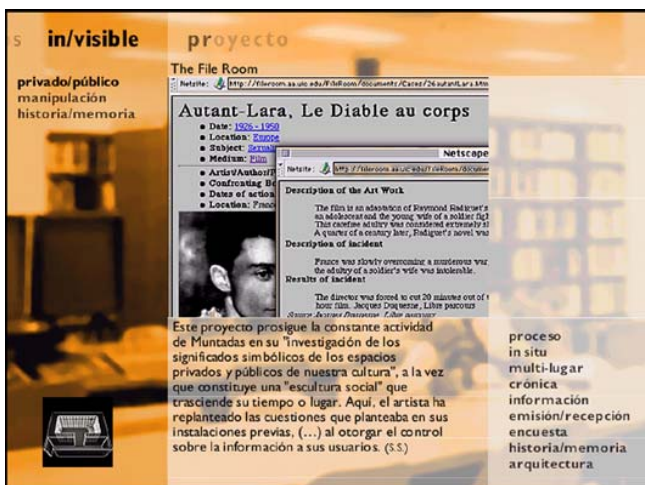
Finalmente, el observatorio es la ventana para ingresar al universo de Internet. Es la salida hacia una nueva contextualización de la obra, esta vez, en el ámbito de sus relaciones con las autopistas de la información y la arquitectura siempre cambiante de las redes electrónicas.

### Sub-Estructuras y Niveles

Cualquiera sea la vía de acceso, la navegación se transforma de inmediato en una travesía sin fin. Pero el recorrido está lejos de ser una mera acumulación de vínculos. A la variedad de fuentes textuales y audiovisuales se suman una serie de dispositivos interactivos que enriquecen la interfaz con el soporte.

Tomemos un ejemplo: si ingresamos por el sector de la biblioteca, y seleccionamos un concepto cualquiera, digamos "in/visible", las vías de continuación posibles incluyen: elementos del mismo nivel (es decir, otros conceptos: contexto, montaje, archivos, arquetipos, etc.), subniveles del mismo espacio (sub-conceptos relacionados, en este caso: público/privado, manipulación, historia/memoria; que a su vez pueden conectarse con otros sub-conceptos: variación, confrontación, publicidad, arquitectura, cita), fragmentos de videos del artista (*SSS, Warnings, Transfer*), información sobre instalaciones relacionadas (*The Board Room, Home, Where is a Home?, The Limousine Project, The File Room*) a diferentes niveles: registro de la instalación, elementos que la conforman, una simulación 3D del espacio, referencias textuales de diversos autores sobre la obra, relaciones con otras obras.

Un caso a destacar, a nivel de la interfaz, son las simulaciones 3D de las instalaciones, que se complementan con material fotográfico, registro audiovisual y fragmentos sonoros. Algunas son estáticas y tienden específicamente a describir el espacio, si bien permiten cierto grado de interacción, en tanto el recorrido del *mouse* sobre la maqueta digital destaca los elementos importantes. Pero otras simulaciones son dinámicas, es



decir, pueden recorrerse internamente, en un sistema de realidad virtual similar al VRML que permite la exploración proyectiva. Estas ventanas generan un sub-nivel exploratorio en cadena, una suerte de exploración dentro de la exploración que, a la manera de los universos convergentes de Borges, tornan ambiguos los recorridos y cuestionan los límites del espacio tal como lo entendemos.

Otro tanto sucede en el nivel del auditorio, donde se presentan los bocetos, planos, dibujos y notas del artista. En primer término, éstos aparecen superpuestos. Un toque del *mouse* los va extrayendo al primer plano, como si se revisaran papeles sobre una mesa de arquitectura, superponiendo bocetos. Un doble-click aumenta el tamaño de las fuentes gráficas, que en muchos casos exceden los límites de la pantalla. Sin embargo, el movimiento del *mouse* permite movilizar los documentos, facilitando la navegación por todos sus rincones, incluidos los ocultos.

### El Salto a la Red

El último de los espacios, el observatorio, es, en realidad, un vínculo hacia una página en Internet. Esta página toma como tema específico el de los espacios híbridos, particularmente en relación con los medios. “El proyecto –se aclara a la entrada– toma prestado el concepto de hibridez de la biología y lo traduce a la realidad y la metáfora social y cultural. Los espacios híbridos proponen una investigación y especulación crítica sobre el espacio desde la perspectiva de la arquitectura de los medios”.

El sitio gira en torno a una especie de puzzle digital, conformado por imágenes de espacios públicos seleccionados según diez “atributos” que los ligan a la arquitectura medial (comunicación, ocio, consumo, tecnología, etc.). El navegante puede manipular las piezas, generando nuevos espacios híbridos. Sin embargo, en esta tarea se enfrenta a ciertos condicionamientos impuestos por el *software* que no permite manejar las partes completamente a voluntad. Según el propio Muntadas, “este fenómeno refleja las complejidades de la interacción humana con su ambiente, representando la dual situación de poseer el control y ser controlado”.

Con este paso hacia el dominio de la red, se abandona el espacio clausurado del disco metálico para ingresar al territorio inconmensurable de Internet. El navegante ya no está obligado a recorrer sin fin la obra del artista, sino que puede confrontarla con el más amplio espectro de producciones digitales disponibles. La red es, ante todo, un espacio que promueve la contextualización y el intercambio acelerado de información. Y si bien la página sugiere una serie de vínculos a seguir, no es posible asegurar que el internauta realice los recorridos sugeridos, ni que los interprete como se ha previsto. El salto a la red es el último movimiento hacia la disolución final de cualquier lógica artificial que intente cristalizar el trabajo de Muntadas alrededor de una serie de obras o conceptos. Es, si se quiere, una especie de recorrido que el artista nos invita a hacer, no ya para reforzar el universo de su producción, sino para entrar de lleno en los espacios híbridos que la inspiran, en las indagaciones conceptuales que la mueven y en las construcciones mediales de las que extrae su sentido.



\* El título alude a la expresión popular inglesa: *un cuarto con vista*, jugando con la homonimia *room* (cuarto) y *ROM* (read only memory) del término CD-ROM.