

CALIBRANDO LA NET

Rodrigo Alonso

Publicado en: *art.es. International Art Magazine*. No 0. Madrid. Noviembre-Diciembre 2003.

Dos obras de net.art que incorporan la novedosa tecnología del streaming video exploran posibilidades narrativas inéditas en los dominios de Internet.

Cuando el acceso masivo a Internet fue una realidad, a comienzos de los noventa, las voces de sus defensores resonaron con palabras familiares. Como en los años de la aparición del vídeo hogareño, se destacaron las posibilidades que ofrecía el medio para la producción de un discurso contracultural, su independencia de ideólogos y corporaciones, la panacea de una libertad ganada al bombardeo de los medios de comunicación masiva. Pocos años hicieron falta para entender que Internet podía transformarse en una vía tan comercial y enciclopédica como cualquier otra, y que un medio adquiere su autonomía sólo cuando es capaz de generar un discurso propio.

Afortunadamente, nuestra época es testigo de firmes pasos orientados en tal sentido. En la obra de artistas, programadores y diseñadores experimentales, la red se va poblando lenta pero decididamente con propuestas que desafían nuestras concepciones perceptivas, semánticas, lingüísticas y narrativas, acuñadas al calor de los medios analógicos.

Este mismo año, dos obras que utilizan la tecnología del *streaming video* (vídeo transmitido *en tiempo real* por las redes informáticas) plantean una aproximación diferente al universo audiovisual de Internet. Explotando al máximo las particularidades de la interacción con materiales audiovisuales modificables en tiempo real, ambas propuestas indagan en la construcción de narrativas y zonas de navegación abiertas, inestables y no lineales, basadas en configuraciones transitorias y en el rol decisivo del usuario como co-autor, potenciando las cualidades propias de la red.

Las obras fueron diseñadas para **Playing Field** (<http://playingfield.net>), un proyecto de colaboración entre tres instituciones europeas destinado a investigar sobre las posibilidades de la creación con tecnología de *streaming* específicamente para Internet. Los resultados son promisorios, y sin lugar a dudas, trabajos claves hacia una nueva concepción de las redes informáticas, no sólo por sus logros técnicos sino, fundamentalmente, por su grado de imbricación con las particularidades estructurales del medio.

La Construcción del Autor

La realización de **In Death's Dream Kingdom** partió de registros de vídeo tomados en un hospital psiquiátrico. Las dificultades para la construcción de sentido propias de las personas internadas en ese lugar constituye una metáfora de la estructura del sitio, cuyo andamiaje depende de las erráticas travesías del usuario.

En su organización narrativa, la obra combina la discontinuidad propia de los *hyperlinks* gobernados por el interactor con la linealidad constitutiva de los registros videográficos, que conforman un fondo audiovisual de presencia permanente. Esta combinación permite poner en jaque la secuencialidad narrativa del vídeo, incorporando estrategias de manipulación de su *fluir* temporal que lo transforman en una sustancia maleable tanto a nivel perceptivo como en el ámbito de la conformación del relato. De esta forma, la historia –mejor aún, las posibles historias– transcurre en una doble “espacialidad” (si se acepta la metáfora dimensional): en la *extensión* de la línea del relato y en la *profundidad* abierta por cada exploración en los vínculos del sitio. A estos “espacios” se suma un tercero, aún más impreciso: la presencia de otros visitantes activa cromáticamente algunos objetos, señalando un ámbito de incidencia narrativa involuntaria, pero de efectos concretos sobre la exploración.

En cada incursión, los fragmentos audiovisuales y las herramientas narrativas extraen un relato personal e íntimo del dominio público de la Internet. La enunciación se configura como una práctica, y no como el desvelamiento de un orden gramatical implícito. En esa práctica, lo que se construye es un *autor*, que ya no se identifica con los creadores de la propuesta artística, sino con la propia potencialidad del relato en su manifestación. Como ha demostrado Michel Foucault, el sujeto del discurso no es exterior a él, sino que se conforma conjuntamente en las condiciones de posibilidad que permiten la aparición de tal discurso. La enunciación crea un sujeto independiente de cuerpo y conciencia, una instancia narrativa que funciona como nudo de coherencia semántica pero que en su conformación instantánea se desentiende de las imposiciones del mundo físico.

Este sujeto no es, ciertamente, aquel completamente responsable de su decir, imaginado por el pensamiento moderno; aparece, en cambio, como el resultado de formaciones discursivas propias de nuestro tiempo, como es el caso de Internet. Uno de los aspectos más interesantes de **In Death's Dream Kingdom** es, justamente, poner en evidencia este hecho, tanto en la particularidad de su funcionamiento como en la remisión de ese sujeto descentrado al terreno de los desórdenes psiquiátricos. Como lo hicieron Jacques Lacan y Foucault, el hospital se torna en teatro de operaciones para una mirada a nuestro entorno.

Extensiones y Cartografías

En una entrevista de finales de los ochenta, la poeta Audre Lorde expresaba: “Se traza un mapa de donde ya se ha estado. Pero aún no hay un mapa del lugar hacia donde nos dirigimos”. ¿Qué hubiera pensado Audre Lorde de **Topografías Desmesuradas**, otro de los proyectos interactivos alojados en el sitio de Playing Field?



Iván Marino. In Death's Dream Kingdom



Mariela Yeregui. Topografías Desmesuradas

Básicamente, **Topografías Desmesuradas** es un mapa en construcción permanente... ¿Un mapa o un territorio? La pregunta no es menor, si volvemos a las reflexiones sobre las metáforas espaciales tan afines a las producciones virtuales, y que Erkki Huhtamo ha caracterizado tan claramente para el caso de los CD-Roms: “Las metáforas típicas para describir la experiencia de usar un CD-Rom –prácticamente las mismas popularizadas para las redes informáticas– son el *viaje* o la *navegación*. Remiten a una experiencia espacial, a un recorrido de descubrimiento interactivo dentro de un mundo virtual *escondido*, supuestamente más allá de la interfaz”.

La particularidad de **Topografías Desmesuradas** es que no remite a un mundo exterior a la propia red. En cambio, lo que se propone es colonizar el ciberespacio, fundando un territorio cuya existencia depende estrictamente de las condiciones del medio. Aquí se manifiesta de manera clara la diferencia fundamental de esta propuesta con sus pares desarrolladas para soportes como el CD-Rom: este mapa sólo puede concebirse en un medio con la garantía de una interactividad plena. Dentro del sitio, los usuarios pueden crear sus propios enclaves, en un mapa sin fronteras aparentes. Y es que, en realidad, el mapa se va ampliando a medida que los fundadores van acrecentando el número de poblaciones. Las intervenciones tienen la forma de “pueblos”; sin embargo, éstos no tienen la identidad de sus pobladores sino la de su creador, que en su interior puede configurar un universo propio, aportando imágenes, textos o improntas, que permanecerán inalterables con el paso del tiempo, aunque el mapa se siga transformando.

Nuevamente, el ámbito de la creación ha sido desplazado desde los autores de la propuesta artística al sujeto que hace un uso específico de las posibilidades a su disposición. Con el tiempo, la fisonomía original del mapa se perderá en geografías irreconocibles. Los propios fundadores serán incapaces de identificarlo, ya que existe la posibilidad de desplazar los poblados, apartándolos de su ubicación original. ¿Pero acaso un mapa no es un instrumento de ubicación, una representación destinada a asegurar la orientación, la constancia geográfica y las formas de situarse frente a lo desconocido? ¿Tiene sentido hablar de mapa en estas condiciones, tratándose de una figura topográfica que no puede asegurar su propia estabilidad?

En algún sentido, quizás, este sea un mapa cabal de nuestro tiempo, un símbolo, nuevamente, de ese transcurrir descentrado que resuena una y otra vez en la experiencia vital contemporánea. Aquí, no obstante, esa incertidumbre que fuera la insoportable pesadilla de los filósofos, adquiere un carácter lúdico y creativo. Superados los estigmas del simulacro baudillardiano, la representación recobra su valor productivo, nos invita otra vez a reflexionar sobre el mundo que nos espera allí donde la creación colectiva, abierta y espontánea nos permite ejercitar la construcción participativa.

In Death's Dream Kingdom

<http://playingfield.net/~ivan>

Entorno hiper-narrativo en Internet con tecnología de *streaming video*

Dirección: Iván Marino

Realización: Iván Marino, Andrea Nacach, Luis Negrón

Topografías Desmesuradas

<http://playingfield.net/~mariela>

Entorno net colaborativo con tecnología de *streaming video*

Autora: Mariela Yeregui

Programación: Mariano Sardón, Fabián Taranto

Concepto Gráfico: Andrea Nacach