

## TEMPUS FUGIT. EL RELAT INTERACTIU.

Libro de *Raquel Herrera Ferrer*. Crítica y comisaria.

Fundació espais d'art contemporani. Col·lecció Premi espais a la crítica d'art. Girona. 2003. ISBN: 84-930566-5-0. Pàgines 161 a 168.

(Extracto del libro)

### MAPAS POSIBLES.

*"El proyecto explora poéticamente la extensión geográfica, rupturas temporales, la soledad, la reinención constante y la proliferación de puntos de encuentro y separación"*<sup>11</sup>

*"true places never are...in any map"*<sup>12</sup>

### Espacios autosuficientes

*Las Jaulas del Demiurgo* son una serie de entornos abstractos en los cuales el interactor puede desplazarse y explorar. Se puede acceder desde el comienzo (Entrar en las jaulas) o entrar libremente encada apartado, llamados Demiurgo, Pasillo, Esfera, Cuña e Íntegro.

La idea, sin embargo, no es tanto fomentar la libertad en la forma de acceder a la navegación como comprender que si se sigue el orden de jaulas preestablecido por Alvarado se llega finalmente a una superposición entre los diferentes espacios, de manera que que en la primera jaula eran figuras abstractas monocolor en el espacio íntegro es una composición de formas y colores en movimiento.

La participación del interactor se basa en activar una serie de comandos del programa Cosmo Player: buscar, inclinar, ir, desliz absolutamente imprescindible clicar para obtener movimientos; de hecho, la diferencia entre los espacios parece plantearse en el sentido de que a mayor elaboración compositiva mayor movimiento propio de las figuras, como si se quisiera despertar la participación del interactor más bien al principio y así engancharle hasta el final.

La idea inicial en la creación de *Las Jaulas del Demiurgo*, según Antonio Alvarado,<sup>13</sup> era reflexionar sobre los límites del autor una vez la creación está hecha, llegando a creer que quizás el autor queda atrapado por el acto creativo -una especie de jaula- sin poder controlar el desarrollo de su obra.

Este tipo de reflexión, muy pertinente en todo lo que concierne a las obras interactivas, se nos ofrece *al otro lado del espejo*, ya que se está cuestionando el dominio del autor cuando precisamente los receptores de esa reflexión son los propios interactores capaces de *robar y pervertir* los planteamientos iniciales del autor. Es decir, se nos está diciendo que entremos en las jaulas del demiurgo, los lugares donde se ha visto confinado en la creación, precisamente permitiendo ponernos en su arse, , flotar, enderezar, además de los botones de hacer / deshacer y de la posibilidad de variar el punto de vista. Sin embargo, no es lugar, poniendo en duda el dominio del autor tanto si ese papel recae en el

autor inicial como en los interactores que reciben la obra *empezada*.

Si lo podemos entender desde esta perspectiva, tiene sentido la creación de una serie de espacios abstractos y acumulativos que son explorables de una manera centrífuga, pues el explorarlos no nos lleva a constatar sino una mayor o menor presencia de figuras, un menor o mayor movimiento que gira en torno de si mismo, no se expande.

La creación final o Íntegra puede acabar acumulando el sentido total de todas las jaulas, pero no hace sino constatar la presencia de los barrotes y la inutilidad que constituye ofrecer diversas formas de desplazamiento en un espacio limitado. El placer, en todo caso, derivaría del reconocimiento y el dominio de esos mismos límites -la metáfora de los límites de la autoría, de este modo- susceptibles de ser recorridos un número infinito de veces hasta el agotamiento.

También desde una perspectiva de acumulación, pero con un planteamiento espacial distinto en su punto de partida, se plantea la obra *Estratigrafía*. De la misma manera que las jaulas operan como metáforas de las limitaciones del autor, las capas estratigráficas funcionan como marcas temporales de lo que Alvarado consideraría una reflexión sobre la diversidad racial.

La obra está dividida en cinco capas -dos simples, dos medias y una compleja- pudiendo ser recorridas una tras otra o aleatoriamente. Se incita a clicar, "hacer un corte", en cada capa para obtener su contenido, es similar a *Las Jaulas del Demiurgo*. En este caso, sin embargo, los comandos de inclinar y deslizarse son sustituidos por *zoom* y rotar, lo que se explica necesariamente porque la experiencia acumulativa no se da ya por un movimiento constante de cuerpos geométricos (que parecen fundirse arbitrariamente los unos con los otros), sino por una acumulación vertical de capas de sedimento, en diferentes colores y niveles de opacidad y granulado, capaces de desplazarse y girarse sin por ello perder del todo su ordenación como capas.

De la misma manera que en *Las Jaulas del Demiurgo*, las capas tienden a moverse con mayor libertad a medida que se alcanza un estrato superior, y de esta manera la sensación sigue sin ser tanto de control como de capacidad para escudriñar y conocer a fondo las formas espaciales presentadas. El fondo blanco no parece marcar límites aparentes al desplazamiento de las capas, pero de hecho su movilidad es relativamente limitada, precisamente por esa tendencia constante que tienen a colocarse apiladamente.

Se puede afirmar a partir de este análisis que estas dos obras de Antonio Alvarado son reflexiones en torno a las limitaciones de la navegación y al mismo tiempo respecto al placer de la exploración del espacio, no tanto como extensión potencialmente inacabable, sino como lugar que acaba siendo conocido y reconocido por insistir en su recorrido, como una especie de mapa de un territorio en principio desconocido que acaba siendo familiar.

Además, el hecho de haber sido presentado *oficialmente* en formato CD-ROM y no en la versión web accesible para todos los públicos hace más incisiva aún la reflexión sobre espacios cerrados y separación entre un entorno y otro. La libertad de exploración se concentraría precisamente en la posibilidad, no tanto de conocer *todo el terreno* sino de dominar *cierto territorio*. De la misma manera, un film puede acercarnos a un determinado paisaje o construcción

arquitectónica, con el añadido de que en esta ocasión no solo conocemos con la mirada, sino que nos adentramos en una exploración gestionada como forma de interacción interna o endógena.

Los entornos virtuales de Antonio Alvarado resultan por tanto significativos al plantear que en la creación de obras interactivas la exploración espacial superando las fronteras físicas de la realidad supone un valor en alza. De hecho lo que hace es adaptar el punto de vista de algunos videojuegos y traspasarlo a una forma de reflexión metadiscursiva. Al mismo tiempo alerta sobre la idea de espacio virtual entendido como prolongación infinita de la navegación un entorno queda acotado siempre de alguna manera pese a que las formas de participación se desarrollen y amplíen.

Este planteamiento puede ser extensible al terreno de los relatos interactivos por cuanto la noción de relato, por muy fragmentada que se vea en su adaptación a la interactividad, necesitará de unos mínimos organizativos para constituirse como tal: la creación de un *entorno cognoscible* puede ser un punto a favor, en detrimento de un espacio imposible de cartografiar que acabaría disolviendo toda forma de narración.<sup>14</sup>

Los ensayos sobre el espacio de Antonio Alvarado tienen una continuación y ampliación muy interesante en las propuestas *on line* planteadas por los ocho años de investigación de "Galería Virtual": lo que en el caso de Alvarado podríamos calificar de breves reflexiones sobre el tema se desarrolla en el *work in progress* de Narcis y Roc Parés como proyecto a largo plazo que recoge diversas variables a considerar en la relación entre ineractores y espacio virtual.

Las diferencias importantes entre las obras en CD-ROM y este proyecto presentado en Internet son dos y van unidas: la investigación en las formas posibles de interacción más allá de los condicionamientos físicos -humanos y ambientales- del Mundo Real y la creación de diversos entornos -urbano, museístico, etc.- donde estas investigaciones puedan llevarse a cabo. En este sentido, la diferencia existente entre las abstractas figuras de Alvarado y las casas, árboles o señales de tráfico creadas por los Parés no debe entenderse tanto como un intento de aproximación al Mundo Real, sino, dado que estos espacios generan formas de interacción suprahumanas (ver a través de las paredes, recorrer el cielo, etc.), como superaciones de la realidad e intentos de inscripción mayor en la Realidad Virtual.

Por ello, cabe entender mi reflexión anterior sobre los entornos de Alvarado no considerando esos entornos-mapas como analogías de espacios reales, sino como esquemas, abstracciones de espacios que no tienen por qué existir en la realidad, sino que pueden haber sido perfectamente generados por el diseño informático sin referentes reales conscientes.<sup>15</sup>

El concepto de "mapa", por tanto, debería entenderse en un sentido amplio como forma de representación del espacio. De esta manera podría entenderse los entornos virtuales como "mapas posibles", representaciones de espacios susceptibles de existir... pero que de hecho no tienen un equivalente real, ya que no son adaptaciones de lugares auténticos sino lugares creados digitalmente para ser *esparcidos* más allá de la bidimensionalidad de la pantalla de cristal líquido.

Por lo que respecta a los relatos interactivos, la originalidad creativa de los

entornos virtuales -y no su posible dependencia a referentes reales- debe ser tomada en cuenta como un punto que añade aún más importancia a la correcta estructuración preliminar de la obra.

Anteriormente ya he comentado la necesidad de establecer unos esquemas previos, evidentes o latentes, en la organización espacio-mental de contenidos, con los estimulantes referentes de *Truths and Fictions* o *Dotze sentits*. Reforzando esta idea, los análisis sobre el espacio virtual deben arrojar aún más luz sobre requisitos tales como reconocer el valor de creación sintética de esos espacios y tener en cuenta la falacia del espacio infinito cuando precisamente el contexto de "entorno" invita a buscarles los límites. Estos entornos, en definitiva, reiteran la tendencia constante de las obras interactivas a emplear estrategias metadiscursivas y a poner de manifiesto los procesos de elaboración de estructuras.<sup>16</sup>

### El tiempo en el espacio-mosaico

Las consideraciones temporales en relación con los entornos virtuales presentados deben hacerse en función de estas dos premisas:

- Por un lado, si el espacio se desplaza por sí solo o si permanece estático si el interactor no participa en él. En el primer caso podríamos hablar de que sigue una velocidad supuestamente arbitraria, pero al fin y al cabo determinada por los parámetros establecidos por el autor. En el segundo, hablaríamos de una velocidad inicial=0, modificable por las formas de participación del interactor
- Por el otro, la presencia de determinados botones de comando Cosmo Player permite formas de actuación capaces de generar movimientos y velocidades distintos, alterando la construcción de la temporalidad en función, por ejemplo, de si se realiza un *zoom* rápido, si se restaura la verticalidad del espacio, y, por supuesto, si se hacen o deshacen acciones, elemento en apariencia trivial pero que constituiría el equivalente en materia de entornos a lo que podríamos llamar prolepsis o analepsis en un relato secuenciado.<sup>17</sup>

En los ejemplos citados de Antonio Alvarado, estas dos consideraciones se articulan en la medida que a mayor navegación pantalla tras pantalla mayor movimiento otorga el autor (sea o no sea constante esa velocidad), rasgo que se combina con la potencial participación del interactor a través de los comandos.

En cambio, la estructura de Galería Virtual no está pensada tanto para combinar estas dos autorías, por así llamarlas, como para permitir variaciones significativas en la exploración de entornos diversos, inicialmente estáticos.

La velocidad y ritmo de estos entornos no se ve exclusivamente modificada por el uso de uno u otro comando, sino también por los propios rasgos compositivos de cada entorno, junto al hecho de que no se privilegian formas de exploración humana sino navegaciones ubicuas que traspasan formas y volúmenes... esta nueva dimensión amplía la capacidad de alteración de una temporalidad constante y una auténtica aproximación del tiempo de lectura por parte del interactor.

11 Notas de Netáforas V.3 [http://www.macad.org/netaforas\\_v3/opner\\_1.htm](http://www.macad.org/netaforas_v3/opner_1.htm) sobre *Desertesejo* de Gilberto Prado

<http://www.itaucultura.org.br/desertesejo/>

12 Herman Melville, *Moby Dick* Harmondsworth: Penguin, 1977, pag. 150. ↑

13 <http://antonioalvarado.net/> ↑

14 Janet H. Murray alerta sobre este problema en *Hamlet on the Holodeck* si las construcciones temporales se vieran simplemente divididas entre "laberintos solucionables" (*solvable maze*) y "rizomas" (*rhizomes*), por cuanto el primero es unidireccional en su resolución y el segundo dificulta elaborar una jerarquía estructural: "In trying to create text that do not "privilege" any one order of reading or interpretive framework, the postmodernists are privileging confusion itself. The indeterminate structure of these hypertexts frustrates our desire for narrational agency, for using the act of navigation to unfold a story that flows our own meaningful chaos" op.cit. pág. 133. Esta reflexión plantea dos importantes temas:

-

La necesidad de considerar el rol de los laberintos no tanto para ofrecer complicadas narraciones como para ofrecer experiencias inmersivas de "perdersse en sus muros.

-

La posibilidad de buscar creaciones intermedias, según Murray, que combinando la solución única de los laberintos y la insolubilidad de los rizomas ofrezcan historias con objetivos pero con finales abiertos (*goal-driven open-ended stories*).

15 En cierto modo, y sin querer por ello profundizar excesivamente en esa comparación, podrían encontrarse puntos interesantes de contacto en la relación entre Espacio Virtual y Espacio Real y la vinculación simulacro-referente (y el rol de simulacro como forma de sustitución de la realidad) contemplada por Jean Baudrillard en *Cultura y Simulacro*, Barcelona: Kairos.1998.

16 Un paso adelante en la abstracción de este tipo de estructuras se hallaría en los diagramas cartesianos, presentes en el último apartado de *Galería Virtual* y en las creaciones de Marko Brajovic y Eloi Puig presentadas en la 2ª Mostra d'Art Visual y Sonor del Centre Civic de Sant Agustí (2001). Se trata de representaciones digitales de las coordenadas x,y,z en dos o tres colores (líneas de un color, fondo de otro) que remiten a los mapas tridimensionales arquitectónicos pero que de hecho son creaciones por ordenador. Su elevado nivel de abstracción y las formas de exploración sustancialmente similares a los dos ejemplos citados no harían sino corroborar esta idea de estructura metadiscursiva y de espacio centrífugo que puede recorrerse por dentro y por fuera sin que ello implique que sea inabarcable. ↑

17 La posibilidad de hacer y deshacer acciones, es, ya sabemos, elemento esencial desde el momento en que se puede volver adelante y atrás en las pantallas. Ante la evidencia del "undo/ redo" este proceso se vuelve aún más significativo, pues no se navega adelante y atrás sino que literalmente se hacen y deshacen elementos compositivos de la imagen. Esta posibilidad genera también una reflexión interesante sobre el espacio, pues no puede haber espacio más potencialmente infinito que aquel que puede hacerse y deshacerse al antojo del interactor, siendo *nada o cualquier cosa*, como una superación de las posibilidades del programa *Freehand* llevada al terreno del análisis. Un ejemplo interesante en ese sentido es <http://www.re-move.org> de la artista digital Lia