

LECTOR + +

Marina Zerbarini

En el año 1998 armé mi primer sitio en Internet con un programa que me proveía el servidor de correo electrónico. En el 2000 ya tuve mi propio sitio diseñado por mí misma con los nuevos programas que me permitían una mejor lectura de los contenidos, la incorporación de imágenes, sonidos, la tan mentada interactividad y la posibilidad del visitante de realizar una lectura hipertextual. Así surgieron varios trabajos.

En *L'atido* trabajé los temas que acabo de mencionar. Cómo un espectador podía realizar diferentes recorridos de lectura a través de una relación de imágenes y sonidos, con el eje puesto en una atracción por lo lúdico de relacionar imágenes y sonidos especialmente elaborados y elegidos para mostrar lo novedoso del medio. Técnicamente también me veía en la obligación de empezar a estudiar lenguajes de Programación como Acción Script.

Posteriormente, fascinada con las obras colaborativas, la crisis del autor y los diseños específicos para el html, realicé *Gemelos/no-gemelos* con la intención de crear junto a otros una torre de babel donde se mezclaran todas las palabras, las imágenes y los sonidos sin diferenciación de autoría ni propiedad. Ahí están elementos incorporados por mí y otros, muchos, enviados por navegantes. Ventanas que se abren, juegos que aparecen desprevenidamente y la incorporación constante de material que recibía en mi correo y subía en forma posterior al sitio.

Tejido de Memoria fue un trabajo particular donde se cruzan ejes sociales y personales, temporales y espaciales. Traté de "relatar" la historia política y social de un país en forma paralela a mi vida personal. Hacer referencia a una memoria que puede leerse "de memoria" o como un tejido que construye y reconstruye nuestro presente. El relato histórico de las Madres de Plaza de Mayo realizado por María del Carmen de Berrocal (Madre de Plaza de Mayo) acentuó el carácter político de la obra y la claridad del mensaje. Un video que a pesar de la ruptura de la linealidad no destruía el sentido. La respuesta del lector no se hizo esperar, fue interesante e importante ya que aún me siguen enviando sus opiniones y estas se vuelcan en el sitio. Es de destacar, respecto de estas voces, que no son discursos, son pequeños textos escritos casi en forma coloquial y con mucha síntesis donde personas

diferentes que no se conocen entre sí, que viven en distintos países, opinan sobre algo y comparten una lengua. El que opina es el habitante común, no el que vemos en la Tele, acostumbrado a lo mediático, acostumbrado al micrófono o el estrado, son las voces de los que hablan en las reuniones de amigos, en grupos pequeños, en las charlas de café, son las voces no programadas, no previstas, no organizadas en un “discurso”, no pretenden vender un criterio ni verdad, sólo dar a conocer una opinión. Son las voces de los que no hablan

Por ese motivo en 2005 y ante las diferentes respuestas que percibía en los trabajos mencionados, comencé a preguntarme por el lector, cómo interactuaba, cómo leía, quién era el espectador. Qué contenidos le estaba yo brindando y de qué forma para que él pudiera hacer una lectura participativa, cómo podía percibir y participar. Con *Eveline, fragmentos de una respuesta* convoqué al espectador a dar una opinión, ya no sobre la historia, la política, la desigualdad social, sino sobre el amor. Prácticamente no hubo participación en el weblog equipando expresamente para que opinaran sobre dos cuentos de James Joyce que yo cito en ese trabajo. Dos historias que hablan del desencuentro amoroso, la repetición obsesiva, el miedo y la falta de ideas para explicar situaciones.

Según escribe Italo Calvino:

“(...)-Yo hablo, hablo –dice Marco-, pero el que me escucha sólo retiene las palabras que espera. Una es la descripción del mundo a la que prestas oídos benévolos, otra la que dará la vuelta de los corrillos de descargadores y gondoleros en los muelles de mi casa el día de mi regreso, otra la que podría dictar a avanzada edad, si cayera prisionero de piratas genoveses y me pusieran el cepo en la misma celda que a un escritor de novelas de aventuras. Lo que comanda el relato no es la voz: es el oído....”

Y en ese tiempo leía y hablaba del hipertexto como:

“El advenimiento de la cultura digital, signos de la escritura, signos electrónicos, se inscriben en un espacio diferente. Otra narratividad, referencias móviles y en constante desplazamiento, han sido algunas de las propiedades de este modo de escritura no secuencial que introdujo el hipertexto. Las memorias de acceso aleatorio de las computadoras, ya sea como dispositivos de almacenamiento no lineales posibilitan una recuperación interactiva de los datos almacenados, permiten que el proceso

de lectura se cumpla como un trayecto, definido por el lector-operador, a lo largo de un universo textual donde todos los elementos son dados en forma simultánea.

Todo texto lineal o bidimensional es siempre una actualización provisoria de una serie de posibilidades. Se actualiza en múltiples versiones, traducciones y ediciones, el lector continúa estas actualizaciones interpretándolo, dándole un sentido aquí y ahora, siempre en forma inventiva y singular

El pensamiento no siempre progresa de forma secuencial, tanto cuando se lee o escribe, las conexiones obedecen a una forma reticular, más allá de la mera contigüidad. La inteligencia del lector reconstruye las paginas planas en una imagen móvil, particular, repleta de significaciones particulares. Son las palabras no escritas, los vacíos, los diferentes tiempos de conexión, los fragmentos no comprendidos, las fracturas de la lectura, las partes dispersas en donde el lector se reencuentra y redefine. No es la unidad del texto lo que está en juego sino la construcción de su yo, siempre inacabada. El texto habrá servido como interfase con él mismo.

El hipertexto que se trata de analizar, es una matriz de textos potenciales, de los cuales sólo algunos se realizarán como resultado de la interacción con un usuario. A través de él, la lectura se transforma en problemática textual dinámica. La lectura se hace escritura, se multiplican las ocasiones de producción de sentido, el lector no sólo interpreta, sino que también organiza y estructura, al nivel mismo de la producción. Estos dispositivos hipertextuales mediatizados en las redes digitales ha desterritorializado el texto, creando un texto sin fronteras, sin interioridad definible”.

Es en este punto donde comienzan mis preguntas ya no tan actuales

¿Se cumple este sentido, esta inventiva? ¿Estamos verdaderamente ante un lector enriquecido y enriquecedor? Un lector comunitario, sujeto social que escribe y construye.

¿Hay lectores? ¿O sólo escritores de monólogos dispersos e inconexos.?

El lector ++, el lector que se esperaba es un lector generativo, que por ahora solo la computadora ha logrado con sus lenguajes de programación y matemáticas, pero el hipertexto pareciera no haber alcanzado generar, valga la redundancia, *un lector generativo*.

Habiendo transcurrido algunos años de labor ininterrumpida con las prácticas artísticas y la participación colectiva, la pregunta es qué ocurrió con esa relación soñada de productor/espectador que juntos construyen un sentido, esa autoría compartida, esa comunicación establecida entre el artista, la obra y los espectadores en red. La comunicación social, los cambios y dinámicas introducidas en la vida. ¿Qué ocurrió con ese espectador que debía escuchar, leer, relacionar, elegir, comprender, interpretar, proponer, hacer?

El cine habló del movimiento, la magia, el sujeto de la enunciación, identificación, el personaje, la ilusión/simulación. Y así la historia conoció maravillas de directores que explotaron el medio en su riqueza y especificidad atrayendo masivamente a un público que se fascinaba junto con ellos.

Nuevas reglas de juego, los mismos jugadores. Se produjo quizás una ruptura de la complicidad escritor/lector?

¿Es qué acaso la producción y/o lectura hipertextual nos va a dejar sólo con la seducción por una herramienta técnica que se auto vacía y reemplaza rápidamente? La información son sólo bits, aislados y sin combinación no hay sentido, solo números. El texto electrónico no se encuentra en ningún lugar real, una señal eléctrica que contiene bits de información transitoria e inestable en todos los puntos de la red, en todo momento, junto con todas las modificaciones y actualizaciones que le hayan conferido los distintos usuarios que han tenido acceso a él. El texto digital es un conjunto de valores codificados en un sistema binario, que están reunidos, generalmente por medios magnéticos, en algún dispositivo de almacenamiento. Es una unidad de información y no de significación.

El lector es sometido a recorrer caminos áridos y complejos: originalidad del diseño de la interfaz gráfica, textos dinámicos, hiperimágenes, movimiento, códigos generativos, conceptos tecnológicos y formales, sonidos en tiempo real, el espectador se queda paralizado en el centro de un *shopping* que le ofrece mucho más de lo que pedía, obras en estado vivo, aún más vivientes que él mismo. Incapaz de decidir ante tanto ofrecimiento, opta por la anorexia, la apatía y en el mejor de los casos escribir su propio weblog.

Memorias de acceso aleatorio, responden a nuestras voluntades, accedemos en tiempos muy cortos a contenidos que buscamos que están en respuesta directa a nuestro deseo, sabemos donde buscar, no abrimos cajas, cajones y estantes solo

por curiosidad sino porque ahí se alojan elementos de nuestro interés.

La necesidad de seleccionar contenidos, previa lectura de ellos para su mejor catalogación, la combinación de los mismos, su interpretación etc. implica un tiempo de interés, concentración y deseo. Algo alcanzado en porcentajes mínimos y en públicos altamente especializados.

Los artistas renunciamos a la autoría, al sentido, a la linealidad discursiva, dejamos al lector abandonado y desorientado en una selva de valores binarios sin significación por sí. Exilado el lector, es el que está obligado a recrear el sentido. Parece que hay que ser mucho más artista para leer que para escribir.

“(...) el Libro, en su forma tradicional, se encamina hacia su fin” y que “la plaga de langostas escriturales que hoy ya oscurece el sol del espíritu de los ciudadanos de las grandes ciudades, se volverá aún más densa en los próximos años. (...) Y antes de que un contemporáneo llegue a abrir un libro caerá sobre sus ojos un denso torbellino de letras tan cambiantes, coloridas, conflictuantes, que las posibilidades de su penetración en la arcaica quietud del libro serán mínimas.” (...) “Podemos suponer que nuevos sistemas con formas de escrituras más versátiles se harán cada vez más necesarios. Ellos sustituirán la maleabilidad de la mano por la nerviosidad propia de los dedos que operan comandos”.

Benjamin, Walter. *“Reflections: Essays, Aphorisms, Autobiographical Writing”*. Nueva York. Helen & Kart Wolf, 1978. pp 77-79

El lector que se espera sería aquel que habiendo sido exilado del sentido y la linealidad, luchó contra las arbitrariedades del hipertexto y logró construir su significación, hacer su propia escritura, y se transformó en artista o sea un lector ++. La cantidad y diversidad de voces diferentes, la sordera generalizada, la pérdida del sentido, la invasión tecnológica, las voces individuales han dado lugar a un lector sin signos agregados. Un texto aún no desterritorializado, y un lector que aún no sumó, me atrevería a decir que ha restado.

TEXTO E INTERFAZ

En mi trabajo anterior *“Hiperimagen, imagen de síntesis, imagen generativa. Una aproximación desde la Interfaz”* manifestaba:

“...Se puede definir una interfaz como el conjunto de dispositivos físicos y/o

virtuales que permiten interactuar con un sistema. El Mouse, el teclado o el monitor son las interfaces físicas con las que habitualmente se operan las interfases gráficas:

La interfaz es una forma de operar, de producir y de pensar. La perspectiva fue la aplicación de principios geométricos, de la matemática al espacio y modificó el mundo de las imágenes. La interfaz y la forma matemática de producir, modifica diametralmente nuestros conceptos de imagen-texto/ hiperimagen-hipertexto

La interfaz guía a través de cúmulos de información, proveyendo una interpretación o punto de vista, que deja impresiones en los sistemas perceptores de lo que se lleva a cabo en el mundo. Al presentar la información de una manera o medio específico, el diseño de la interfaz define el sentido con que esa interfaz construye los puntos de vista.

Como dice P. Weibel : “El mundo cambia en la medida en que cambia la interfaz”

La propiedad de permitir múltiples trayectorias posibles, la naturaleza de los links, sus ramificaciones e interconexiones, también influyen la trayectoria e inevitablemente cambian la manera en que la sensibilidad capta el contenido.

Lo numérico es un punto de inflexión en la historia de la imagen-texto, transforma y construye otro paradigma. De la imagen-texto analógico hemos pasado a la imagen-texto digital, creada artificialmente.

Así como se puede considerar la perspectiva una forma simbólica, la imagen-texto binario que es en sí misma pura información, también se articula desde el lenguaje a su forma simbólica...”

El lector es un tema de la interfaz. Es esta última el lugar del encuentro de artista y lector o coautor; de ahí deriva la importancia de inclusión o exclusión del sentido.

Su colaboración, participación, interacción es un tema de interfaz.

Las propuestas artísticas como modelos de prácticas comunicativas alternativas en las nuevas redes digitales y el diseño de nuevos medios y herramientas para la acción comunitaria digital están íntimamente cruzados por el concepto de interfaz.

El lector ++ continúa en estado latente, una cuenta pendiente; la cultura continua atravesada por una lógica renacentista, jerárquica y excluyente que persiste y se esconde detrás de los mayores avances tecnológicos. Darle espacio a este latido es quizás el mayor desafío de los artistas en la actualidad.

BIBLIOGRAFÍA

- A.A.V.V. *Hiperimagen, imagen de síntesis, imagen generative. Una aproximación desde la Interfaz V Jornadas 2007 IUNA*
- A.A.V.V. *La simulación, hipótesis política y comportamientos del arte. III Jornadas 2005*
- A.A.V.V. *Modelo de verdad única. Visión Viva del Infierno. II Jornadas . 2004*
- A.A.V.V. *Videoculturas de fin de siglo. Madrid, Cátedra. 1990*
- Amerika, Mark. *Poéticas de la agitación digital: Un concepto expandido de escritura. Publicación de a.mínima::, Publicación de arte actual. Número 8. Espacio Publicaciones. España, 2004.*
- Baudrillard, J. *El crimen perfecto, Barcelona, Anagrama, 1996*
- _____, "Duelo", *Fractal* n° 7, octubre-diciembre, 1997, año 2, volumen II, pp. 91-110.
- _____, *Cultura y simulacro. Barcelona, Kairós. 1984*
- Benjamin, Walter. *Reflexions: Essays, Aphorismos, Autobiographical Writing. Nueva York. Helen & Kart Wolf, 1978. pp 77-79*
- Borges, Jorge L. *Funes, El memorioso, Obras Completas, Emece Editores, Buenos Aires, 1974.*
- Brea, José Luis. *El Tercer Umbral, Estatuto de las Prácticas Artísticas en la era del Capitalismo Cultural. Cendeac, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Ciudad de Murcia. 2003*
- Brea, José Luis. *La Era PostMedia. Editado en formato PDF. 2002*
- Calvino, Italo. *Las Ciudades Invisibles Minotauro. Barcelona 1995*
- Contreras Medina, Fernando R. *Sistemas Audiovisuales orientados a la simulación en el siglo XX. Universidad Católica de Murcia. 2004*
- Cortazar, Julio. *Rayuela. Alfaguara. Madrid. 2002*
- Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente. Paidós, Barcelona 1998.*
- Drelichman, Raúl Carlos. *Hipertexto, lectores o navegantes?*
- Eco, Umberto. *Obra abierta. Barcelona. Editorial Ariel. 1992. Primer Capitulo*
- Gache, Belén. *El libro del fin del mundo. Fin del Mundo Ediciones. Buenos Aires. 2002*
- Gache, Belén. *Escrituras Nómades. Del libro perdido al hipertexto. Limbo. Buenos Aires. 2004*
- Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. Taurus. Madrid. 2000*
- _____, *El eros electrónico. Taurus. Madrid. 2000*
- Krämer, Sibille. *Interacción Lúdica. Reflexiones acerca de nuestra relación con las máquinas. En: Giannetti, Claudia (ed): Arte Facto & Ciencia. Madrid: Fundación Telefónica, 1999.*
- La Ferla, Jorge. *Algunas consideraciones sobre el diseño en multimedia. Sobre el Cd Rom El Medio es el Diseño. _____, Cine, video y multimedia - Híbridez de tecnologías y discursos*
- La Société Anonyme. Redefinición de las prácticas artísticas s.21 www.aleph-arts.org 1.11.2000
- Levy, Pierre, *¿Que es lo virtual? Paidós Multimedia, Barcelona 1999.*
- Machado, Arlindo. *El advenimiento de los medios interactivos. Publicado en El medio es el Diseño, Estudios sobre la problemática del Diseño y su relación con los Medios de Comunicación, Jorge La Ferla/Martín Groisman comp., Eudeba/Libros del Rojas, Publicaciones del C.B.C./Universidad de Buenos Aires, 2000; y en El paisaje Mediático.*

Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas, Arlindo Machado, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2000.

Machado, Arlindo. *Ensayos en forma de hipermedia*.

Tiselli, Eugenio. *Arte Electrónico, Interfases*. Seminario On Line, UNESCO, Mecad, 2004

Weibel, Peter. *La imagen inteligente, ¿Neurocinema o cinema cuántico?*. Média Art, Prospect UNESCO, Digi Arts y Mecad/Media Center d'art y Disseny de ESDI, Barcelona España. 2004

Zerbarini, Marina. *La dinámica hipertextual*. Revista Arte al Día. Buenos Aires. 2004

Zunzunegui, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid, Cátedra. 1992