

La **narración** ubicua

Hágalo usted mismo:
D.A.N.T.E. la máquina de escritura múltiple

UBIQUITOUS NARRATIVE

DO IT YOURSELF: D.A.N.T.E. MULTIPLE WRITING MACHINE

ABSTRACT

The proposal of this research examines the contemporary narrative from the point of view of the arts, and design an engine that will help to realize these new stories: D.A.N.T.E.: Device Independent with Expanded Time Storytelling is a chimera that, as with the camera photo, tries to democratize the complex network of audiovisual narratives. In the complex web of thaumaturgy digital video, current crisis may be the prelude to a new era where mass participation built a new language. We'll see what wonders the future holds.

Keywords

Art, multimedia, narration, interactivity, emergency, participation.

RESUMEN

La propuesta de esta investigación analiza la narrativa contemporánea desde el punto de vista de las artes plásticas, y diseña una máquina que ayudará a realizar estas nuevas narraciones: D.A.N.T.E.: Dispositivo Autónomo de Narración en Tiempo Expandido es una quimera que, como la cámara de fotos, trata de democratizar el complejo entramado creativo de las narraciones audiovisuales. En el complejo entramado de la taumaturgia digital, la crisis actual del vídeo puede ser la antesala a una nueva época, donde la participación masiva construya un nuevo lenguaje. Veremos qué prodigios nos deparará el futuro.

Palabras Clave

Arte, multimedia, narración, interactividad, participación.

INTRODUCCIÓN

Giovanni Battista della Porta, en su *Magia Naturalis* (1558) y Athanasius Kircher en su *Ars magna lucis et umbrae* (1646) han descrito sus “experiencias catóptricas” o de “magia parastática” como una “ciencia vedada a los profanos de la luz y la sombra” en palabras de Kircher, basadas en la combinación de lentes y espejos y en el fundamento de la cámara oscura. Ambos idean complejos entretenimientos y dispositivos, espectáculos optocinéticos y máquinas de instructivo jolgorio donde lo real y lo simulado se confunden. El jesuita Kircher aboga por el esclarecimiento de las triquiñuelas, desdeñando a los embaucadores que amedrentan al vulgo iletrado con metafísicos espantos.

Musser dice que a partir del siglo XVII, en la medida en que el progreso cultural se acelera, se instaura un nuevo tipo de contrato entre el productor, la imagen-medium y el público, desactivando poco a poco los sortilegios que abusan de su credulidad. Musser concede un papel clave a Kircher en su historia del cine, al desmitificar el aparato, el artificio técnico, que genera el efecto ilusorio:

Kircher ya enfatizó la combinación de palabras e imágenes, el uso del color y del movimiento, la posibilidad narrativa y la particular relación entre el teatro y la pantalla que han proseguido su curso hasta el día de hoy. (Musser, Ch., 1994, p. 20)

La linterna mágica, liberada de la dependencia de la luz natural de la cámara oscura, se ubica entre la razón científica y la persecución del espectáculo, convertida en la diversión por excelencia del siglo de las luces.

Podemos contemplar la cámara oscura y la linterna mágica como presagios de las máquinas de visión modernas, pese a que forman parte de otro contexto social, cultural y científico. Como indica Eugeni Bonet:

Es significativo que tales pesquisas arqueológicas hayan sido alentadas en gran parte desde unas prácticas -del cine de vanguardia a las artes digitales- que entrañan un cierto quebrantamiento de preceptos y códigos disciplinares. En dicho sentido, cámara oscura, linterna mágica y otros juguetes filosóficos sucesivos, en su doble prosperidad como instrumentos ópticos (objetos de saber) y antojos de diversión, siguen siendo poderosas y fértiles metáforas antes que ilustres antepasados amortajados y desempolvados para su exhibición en los museos del cine y de la imagen en movimiento, o en otros gabinetes de curiosidades y cachivaches ancestrales. (Bonet, E., 2000, p. 45)

Con la invención del cinematógrafo y la pronta instauración de una industria a su alrededor, desaparecen formas anteriores y preindustriales de audiovisual y de inmersión sensorial: de los complejos espectáculos de linterna deudores de las fantasmagorías de E. G. Robertson a la expansión decimonónica del panorama y el diorama, o los primeros ensayos de proyección envolvente que se conocen hacia 1900; de las funciones de teatro óptico de Émile Reynaud al kinetoscopio de Edison y otras máquinas tragaperras o de uso privado para el visionado individual de vistas animadas.

Las primeras décadas del siglo XX generan el discurso de la nueva industria cinematográfica, que desplazó con rapidez al cine de vanguardia y su experimentación plástica y conceptual. El cine de entretenimiento se ganó al público y un siglo después seguimos el abecedario de

Griffith: flashback y flashforward (convertidos en botones de nuestros aparatos), pantalla dividida y pases a cámara lenta y rápida. Desde los comienzos del cine comercial se aceptaron las rupturas del 'tiempo filmico' de manera que los primeros experimentos de Warhol y Fluxus desconcertaron con su representación del 'tiempo real'. En la historia marginal del audiovisual queda la experimentación de la vanguardia: el *Manifiesto de la Cinematografía Futurista*, publicado en 1916, anticipa muchas de las ideas y direcciones del cine de vanguardia¹.

Una segunda vanguardia² surge en los Estados Unidos a mediados de los años 1950, cuando el formato de película de 16 mm se hace asequible al bolsillo del aficionado. Una estética adversaria de la fábrica de sueños hollywoodiense, que recoge las enseñanzas de la vanguardia histórica europea. Como en otras disciplinas artísticas algunos de pioneros de la primera generación se habían trasladado huyendo de los conflictos bélicos que asolaban Europa, y con ellos surgió la renovación del arte americano. A la larga, todo un renacimiento del cine, en palabras de Dominique Noguez:

Renacimiento del cine experimental que pareció languidecer después de su esplendor en la Europa de los años veinte y que, reavivado y estimulado por este triunfo americano, recobraría su vigor en la mayor parte de los países occidentales. Pero también renacimiento del cine en general, de manera colectiva e individual. Colectiva por un movimiento de retorno a los orígenes que conduce a muchos cineastas hasta los hermanos Lumière y, antes de ellos, a las antiguas artes de la luz, Individual por una reafirmación de la libertad creativa personal en el país donde el conformismo cinematográfico constituía una amenaza mayor. (Noguez, D., 1985, p. 384)

La entrada en escena del vídeo y del ordenador ampliaron de modo exponencial los modos de producción audiovisual desde los años sesenta. Pero en plena expansión, el vídeo tuvo que buscar o crear su propio espacio, que ha falta de llegar a encontrarlo en la televisión (batalla perdida del vídeo monocanal), fue cada vez más el de la instalación en museos u otros recintos culturales. Así, es significativo que muchos artistas, con una importante trayectoria en el medio, abandonaran el vídeo monocanal en favor de la instalación multimedia. Esta conquistas del espacio para el vídeo, llevó las prácticas audiovisuales a una revisión de las máquinas precinemáticas y las primeras experiencias inmersivas.

1 HACIA DÓNDE VAMOS

Afrontamos la investigación desde la reflexión teórica y la experimentación plástica. La propuesta que describimos es la continuación de una historia paralela al cine comercial, e hija de su tiempo, se inserta en la evolución que desde el arte y la estética se ha generado en las últimas décadas. Reflexionamos a continuación dos de los ejes que fomentan sus características principales, la propuesta de un tipo específico de narrativa colaborativa y múltiple, y el desplazamiento de la autoría, del artista al espectador.

1.1 La narrativa pos formalista: del pastiche al palimpsesto

A principios del siglo XX la pintura no objetiva que predominaba en las vanguardias quedó desposeída, no sólo de la narrativa, sino de toda representación. Y hacia mediados de siglo,

la narrativa se empezó a considerar una impureza nociva de la que había que despojar a todo arte. Los formalistas contemplaban la tradición de la pintura histórica como una senda errónea tomada por el arte visual. En la década de 1970, con el auge del Pop, la performance y el arte feminista, todo el material narrativo que se suponía superfluo y que los formalistas habían intentado erradicar, volvió a entrar en el arte.

Frederic Jameson apela a la idea del pastiche como principio rector de la narrativa posmoderna. El pastiche es imitación, pero su referente y finalidad no son evidentes. Evoca algo que nos resulta familiar pero que ya no está presente en nuestras vidas. Como ejemplo Jameson cita *Star War*, inspirada en parte en series de las décadas de 1930 a 1950, aunque estas han dejado de ser referente obvio para el público contemporáneo, la saga transmite nostalgia y anhelo por un pasado intuido. De pensamiento marxista, Jameson enlaza el viaje de la parodia al pastiche con los traumas psicológicos y la pérdida de coherencia que han acarreado los cambios sociales y económicos del mundo postindustrial al capitalismo tardío. Las narraciones con formato de pastiche ya no versan sobre la experiencia directa o el ‘mundo real’, sino que constituyen amalgamas de visiones vagamente recordadas o tergiversadas sobre el pasado:

En un mundo en que la investigación artística ya no es posible lo único que nos queda es imitar estilos pasados, para hablar a través de las máscaras y con las voces de los estilos presentes en nuestro museo imaginario. (Jameson, 1983, p. 115)

Por otro lado Craig Owens compara la versión posmoderna de la narrativa con una forma alegórica e incorpora la idea de palimpsesto:

En la cultura alegórica un texto se lee a través de otro, por fragmentaria, intermitente o caótica que sea su relación; el paradigma de la obra alegórica es por consiguiente el palimpsesto. (Owens, 2001, p. 204)

Pese a que ambos teóricos hablan con tono despectivo (mayor en el caso de Jameson) de esta nueva narración post formalista, podemos recuperar sus insultos y reivindicar una narración pastiche, re combinada y multicapa, que como un palimpsesto evite la página en blanco. Una narración que se sobrescriba en un soporte que la contenga: imagen latente, como en los olvidados papeles con sales de plata de la fotoquímica tradicional. Como veremos a continuación, este es el campo en el que se centra la creación de la narrativa desarrollada por D.A.N.T.E. Quizás, mejor que desarrollada deberíamos decir propuesta, pues es la máquina de la posibilidad, y sólo el espectador que la maneje llegará a crear, en su juego, la posibilidad. Ya no existe orden en el discurso.

1.2 Desplazamiento del autor: hágalo usted mismo

En su influyente artículo de 1968 *La muerte del autor*, Barthes revoca la noción convencional de arte en tanto que depósito de los significados estables que ha querido otorgarle su creador. Insiste en que se tiene que sustituir la idea de “obra” por la de “texto” interpretativo. Barthes insta a concebir el texto como una red de ideas, imágenes y pasajes escritos cuya existencia antecede a la del autor y que componen la materia prima de cualquier obra de arte:

Hoy en día sabemos que un texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido, teológico en cierto modo (pues sería el mensaje

del Autor-Dios), sino por un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan y contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es la original: el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura. (Barthes, 1994, p. 69)

Barthes sugiere que el grado de coherencia de cualquier obra de arte no se debe al “autor”, sino al lector que la recibe y la activa, y recurre a la metáfora de la música para argumentar su tesis, asimilando el texto con una partitura a la que el intérprete da vida. “Darle a un texto un Autor es imponerle un seguro, proveerle de un significado último, cerrar la escritura (...) en la escritura múltiple, efectivamente, todo está por desenredar, pero nada por descifrar; el espacio de la escritura ha de recorrerse, no puede atravesarse” (Barthes, 1994, p. 70)

El alejamiento del Autor (se podría hablar siguiendo a Brecht, de un auténtico «distanciamiento», en el que el autor se empequeñece como una estatuilla al fondo de la escena literaria) no es tan sólo un hecho histórico o un acto de escritura: transforma de cabo a rabo el texto moderno (o –lo que viene a ser lo mismo– el texto, a partir de entonces, se produce y se lee de tal manera que el autor se ausenta de él a todos los niveles). (Barthes, 1994, p. 68)

En el proceso de cuestionamiento de las funciones del autor y el receptor a lo largo del siglo XX destaca la figura del ruso Mijail Bajtin: profundo crítico del formalismo, propone una igualdad de importancia entre autor y receptor de la obra. Su ensayo *El problema del autor*, escrito con probabilidad en la primera mitad de los años veinte del pasado siglo, llegó a publicarse en ruso en 1975 pero sólo se han conservado algunas partes; sin embargo, los fragmentos son esclarecedores sobre algunas de sus ideas fundamentales.

Lo que hay que entender no es el aparato técnico, sino la lógica inmanente a la creación y ante todo hay que comprender la estructura axiológico-semántica, en la que transcurre y se aprecia valorativamente la creación; hay que entender el contexto en que se llena de sentido un acto creativo. (Bajtin. 2011, p. 69)

Estos son puntos de partida que conducen a dos posturas distintas: declarar de forma radical la muerte del autor, como Barthes; o reformular la teoría estética, como propone la estética de la recepción. Iser abre nuevas perspectivas, al hablar de “virtualidad de la obra”, que le confiere una condición abierta y dinámica, necesaria para que el receptor pueda poner la obra “en marcha”. (Iser. 1987, p.102) Recordemos que Eco habla, desde la semiótica, de “obra abierta”). Un texto o una obra, es un espacio inconcreto, pleno de alusiones extratextuales y potencialidades significativas, pero también de espacios “vacíos” a la espera de su concreción. Habla de “elementos no dichos”. Y por otro lado está la idea de la doble vertiente de “lector implícito” y “lector real”; mientras el primero es receptivo a las estructuras del texto, el segundo juega con la reconstrucción de la obra. Eco habla de “lector modelo” que participa “de modo cooperativo” en la interpretación. (Eco, 1984, p. 42)

Como hemos visto, tienen casi cien años los primeros intentos de crear un desplazamiento de la autoría, en una dirección que va del artista al espectador. Es famoso el texto sobre el proceso creativo de Duchamp, convencido de la necesidad tanto del artista como del receptor, el hacedor y el espectador, para que la obra sea creada; habla de la completitud de la obra en la percepción del espectador: “Consideremos primero dos factores importantes, los dos polos

de toda creación de índole artística; por un lado el artista, por otro el espectador que, con el tiempo, llega a ser la posteridad". (Duchamp. 1978. p. 162) Así habla Duchamp, convencido de la necesidad tanto del artista como del receptor, el hacedor y el espectador, para que la obra sea creada. Habla de "veredicto del espectador" entendiendo que la obra de arte no se finaliza cuando el artista la concluye, sino cuando el espectador la juzga, la comprende, y concluye: "el artista no es el único que consume el acto creador, pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo el único que consume el acto creador, pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior (...) para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo."

Como vemos, tanto desde la crítica literaria como desde una visión crítico-artística, se está estudiando la figura del autor en ese triángulo que crea la expresión artística, entre autor, obra y espectador.

2 D.A.N.T.E DISPOSITIVO AUTÓNOMO DE NARRACIÓN EN TIEMPO EXPANDIDO

Como resultado de las reflexiones anteriores, se propone el diseño y construcción de una máquina que democratice el acto creativo multimedia. La finalidad del proyecto es conseguir una máquina/dispositivo que sea capaz de actuar como un cuentacuentos autónomo; esto es, que un libro sea muchos libros; que una película no tenga una forma única. Esta máquina se nutre de los contenidos ofrecidos por los miembros de una comunidad. Su objetivo es llevar los nuevos formatos de la tecnología digital a un grado experimental que, aunque no supere al libro, ofrezca otras posibilidades. El formato libro es una tecnología asentada que necesitó varias centurias hasta llegar a su formato actual. En ningún momento es interés de esta investigación solapar o sustituir las tecnologías actuales: libro, cine, redes sociales, etc. Más bien tratamos de investigar nuevas formas de narrar, adecuadas a las posibilidades y necesidades de cada época, y realizamos esta experimentación desde el arte. También nos interesa analizar si las nuevas tecnologías con las que experimentemos pueden adaptarse a historias previas, y qué variaciones o matices aportarían y cómo esto nos afectará. En definitiva, la investigación trata de analizar la experiencia del sujeto de principios del s. XXI, desde el punto de vista de la narrativa plástica.

Una vez diseñado el primer modelo de nuestra máquina D.A.N.T.E., pensamos que podría llegar a ser útil en otros supuestos, y nos adentramos en la investigación histórica, para comprobar su mecánica y su uso. En historia jamás se puede elucubrar sobre el "qué hubiera pasado si...", por lo que nos pareció interesante desarrollar una máquina que trabajara con documentos históricos, de manera que nos ayudara, por un lado a comprobar la veracidad de las teorías aceptadas por la comunidad científica, al introducir las hipótesis de investigación en D.A.N.T.E., y revisar sus resultados. Entendemos este testeo histórico, como una opción de reajuste del método de programación, para incrementar la creatividad y la usabilidad en otros proyectos, tanto artísticos como teóricos y de análisis. Es intención fundadora de D.A.N.T.E. no sólo ser una herramienta creativa, sino un formato variable de análisis y estudio de aspectos específicos de la historia del arte.

A continuación desarrollamos el proceso de análisis y depuración del primer caso, que utilizamos como genérico.

2.1 Análisis del caso 1: D.A.N.T.E. como máquina cuentacuentos

El objetivo de D.A.N.T.E. (Dispositivo Autónomo con Narración de Tiempo Expandido), es crear una máquina para que sirva como herramienta de creación para aficionados y profesionales. Hace algo más de un siglo esta propuesta sería un despropósito, pero tenemos las experiencias históricas de la fotografía y el cine, evolucionada a formatos digitales ambas, como para no ser inocentes con respecto al interés y las posibilidades creativas tanto de profesionales como de legos en la materia. Así, D.A.N.T.E. se propone como un formato libre de código abierto, un formato P2P que crea tantas comunidades como los usuarios necesiten.

La versión beta del caso 1, corresponde con un audiovisual de contenidos realizados por encargo, solicitados a diversos artistas multidisciplinares, y que nos permita un primer desarrollo de la propuesta. (Fig. 1)

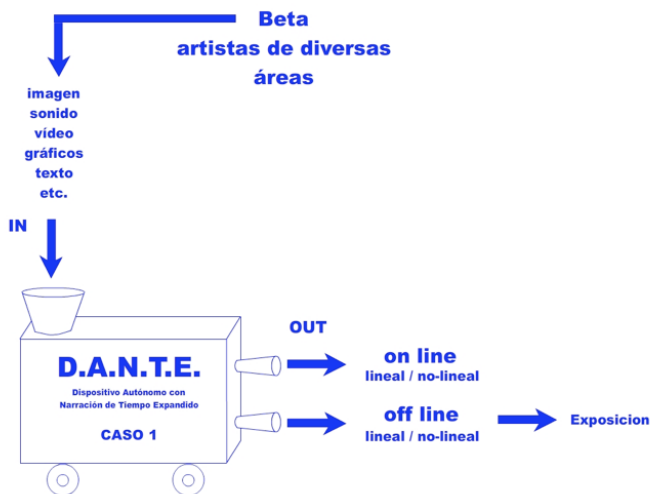


Figura 1. Esquema del caso 1: D.A.N.T.E. como máquina cuentacuentos

En este primer caso la máquina se programa para realizar una combinatoria no aleatoria de los contenidos introducidos. El resultado se puede observar en cuatro formatos diversos que pasamos a describir a continuación, relacionando cada uno con un proyecto artístico:

a) Narración lineal en Internet

Este caso sería una evolución del concepto surrealista de cadáver exquisito, pero también se trataría de una obra colaborativa, con independencia de criterios y D.A.N.T.E. trabajaría como editor. Fuera del surrealismo es difícil encontrar referentes de esta narrativa. Podemos citar a Marc Lafia, con *Variable Montage* (2002), obra realizada en colaboración con Didi Fire. Se trata de una instalación interactiva, que permite al usuario ver y modificar la programación que genera el flujo de imágenes. En un monitor dividido en tres pantallas, se muestra una imagen compuesta de veintisiete imágenes fijas tomadas de una vieja película rusa, que ha

sido dividida en cinco segmentos que continuamente varían y permutan entre sí. Cada una de estas secuencias está asociada a una pequeña frase musical de la *Novena Sinfonía* de Mahler, sonido que varía, se repite y permuta, como las imágenes fijas, pero de manera independiente a ellas. Lafia, desarrolla un instrumento que puede ser utilizado para proyectar una narración según determinadas instrucciones codificadas en lenguaje Max/MSP. Convierte a cada imagen en un número, y a cada grupo de imágenes se les aplican variables para su secuencialización y ordenación (Lafia. 2003, p. 137) Como en el caso de D.A.N.T.E., se trata más de un ingenio para posibles películas, que un film en sí mismo.

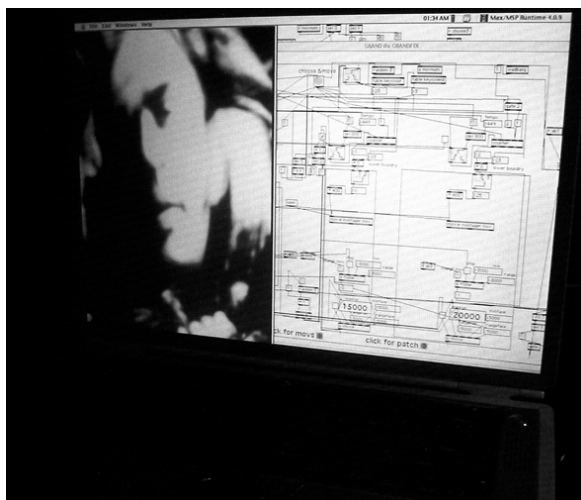


Figura 2. Marc Lafia, *Variable Montage* (2002)

El resultado de la aplicación de estas estructuras algorítmicas es una narrativa que refuerza la sorpresa, la coincidencia, las deformaciones, las colisiones, la ambigüedad y todos los posibles excesos aplicables a los elementos multimedia susceptibles de ser almacenados en bases de datos: en el caso de Lafia, fotos fijas y fragmentos sonoros. En el caso de D.A.N.T.E., foto fija, vídeo, sonido, y texto.

b) Narración no lineal en Internet

Como ejemplo proponemos la obra del grupo de investigación The Laberynth Proyect. *Tracing the Decay of Ficción: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002), basado en la película de 35 mm., rodada por Pat O'Neill en 2002, *The Decay of Fiction*. La propuesta no lineal del grupo juega con una estructura rota de bucles, repeticiones y círculos en el tiempo. En la pantalla se solapan las habitaciones y pasillos olvidados del hotel, con polvo, telarañas, hongos en las paredes y demás efectos del tiempo, las imágenes de películas de cine negro de los años cincuenta, fotografías de prensa de los personajes famosos que lo habitaron, convertidos ya en fantasmas.

La obra combina ficción y documental, imágenes antiguas y actuales, en un montaje espacial de estructura rizomática que nos permite movernos en tres dimensiones por un espacio virtual, referente de uno físico. Esta obra tiene un formato de exposición interactiva con 3 pantallas y también se distribuye en DVD. El formato podría adaptarse fácilmente a las posibilidades

audiovisuales de la red actual. En la instalación los usuarios recorren las habitaciones del emblemático Hotel Ambassador, derruido poco después de la grabación de Pat O'Neill, de 3 formas: a) a través del plano del arquitecto; b) a través del movimiento del ratón por los bordes de la pantalla; c) mediante los movimientos de cámara que desarrolla O'Neill.



Figura 3. The Laberynth Project, *Tracing the Decay of Ficción: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002)

En ocasiones las tres pantallas muestran la misma escena, de modo que parece que el usuario se puede desplazar transversalmente por el espacio, pero esto es sólo una coincidencia, porque las tres proyecciones son independientes, y responden a los diversos usuarios. La interacción es muy intuitiva. Los espectadores intentan enlazar escenas e historias, y al hacerlo generan pequeños fragmentos narrativos autónomos. El sonido de la sala es el de la pantalla principal, pero si nos movemos por el espacio, detectamos que el sonido de las otras proyecciones, de manera que la percepción sonora del usuario es diferente del espectador inactivo.

En el caso de D.A.N.T.E., podríamos jugar con la percepción sonora del espectador, y dejar a su elección el sonido de las escenas, o bien generar una combinatoria de múltiples asociaciones. Las posibilidades del Internet actual favorecen que la experimentación de la obra se haga con varios espectadores, fomentando encuentros y desencuentros.



Figura 4. The Laberynth Project, *Tracing the Decay of Ficción: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002)

c) Narración lineal con formato de exposición

Citamos en este apartado la obra *The Missing Voice (Case Study B)* realizada en (1999), por Janet Cardiff. Se trata de un paseo, una historia, y la narración de la desorientación a que conduce ese viaje guiado por la voz de Cardiff a través de las calles de Londres. La experiencia dura alrededor de 45 minutos. Comienza en la biblioteca de Whitechapel, (en la recepción nos dan unos auriculares y un lector de discos). La voz nos guía hacia la sección policíaca de la biblioteca, pide que leamos algún extracto de libro, y después indica cómo salir a la calle. Allí, seguimos las instrucciones a través de Brick Lane, más allá de la vieja casa judía de Spitalfields, y después de detenerse en el interior de una iglesia, nos lleva hasta la estación de Liverpool Street, donde acaba el sonido, y nos deja a solas para reconstruir el recorrido de vuelta a la biblioteca.

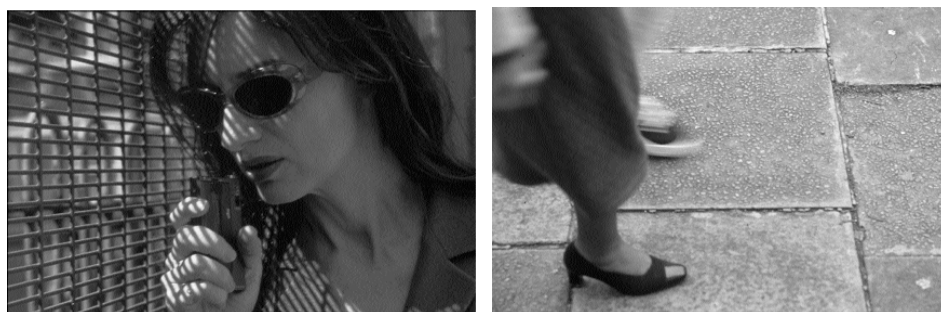


Figura 5. Janet Cardiff, *The Missing Voice --Case Study B*, (1999)

La narración es guiada por Cardiff, que genera un espacio paralelo para cada uno de los participantes. Las referencias urbanas son claras, el paseo se repite, pero las situaciones: hora, clima, luz, sonidos, personas, son diferentes. Uno se siente como si la artista hubiera manejado toda la realidad y el mundo en sí mismo se hubiera convertido en una gran producción teatral. La obra tiene cuatro pistas de audio. La 1ª registra la voz de Cardiff en la calle con las instrucciones del paseo. La 2ª voz es de estudio y son pensamientos sueltos. La 3ª pista es de un hombre que habla de una mujer. La 4ª pista incluye sonidos, como la música que escuchamos en el interior de la iglesia. Las 4 pistas juntas tienen un efecto de confusión, de inmersión y al mismo tiempo salida de esa realidad que nos rodea: mientras se cruza la calle oímos el claxon de un coche que no está ante nuestros ojos, pero que hemos sentido como real, y lo era, pero en un tiempo otro, que se superpone a nuestra experiencia, a través de un sencillo aparato lector de CD. En otras ocasiones los sonidos coinciden exactamente con la percepción visual que tenemos del contexto, y la experiencia parece surreal, casi esquizofrénica, dejándonos en un extraño desamparo cuando el sonido acaba y hemos de volver *a solas* hasta la biblioteca.

Este formato muestra las posibilidades de desarrollar una narración lineal con un espectador que recorre un espacio, y hacer que su experiencia no coincida con exactitud con la de otro espectador. El azar, las interrupciones, la experiencia de la vida diaria favorecen una dimensión nueva de narrativa, en la que su capacidad inmersiva radica en la distracción intrínseca a la narración. Con anterioridad realizamos un proyecto donde explorábamos esta posibilidad, *The Video Gymkhana 1.0*. (Montalvo. 2006, p. 33), en el que el espectador tenía como interfaz unas ruedas, que movían una película en bucle, haciendo que la 'combinatoria de las películas generara diversas posibilidades narrativas.

c) Narración no lineal con formato de exposición

Como referente en este caso citamos la obra de Lev Manovich *Soft Cinema* (2002), una instalación multimedia de varias pantallas, controlada por un software creado para tal efecto. Ante los espectadores se presenta una serie infinita de narraciones, a través de la recombinación de diversos fragmentos de vídeo, texto, música y gráficos. Al aplicar las reglas de programación, el software gestiona lo que aparece en pantalla, dónde y en qué secuencia, cuánto tiempo permanece, qué le sigue después, etc. *Soft Cinema* es un ejemplo de lo que Manovich denomina base de datos narrativa: mientras que el software que conduce el proyecto es siempre el mismo, cada exhibición produce una narrativa distinta, incluso aunque se acceda a los mismos elementos de la enorme base de datos, de hecho se han editado varias versiones.

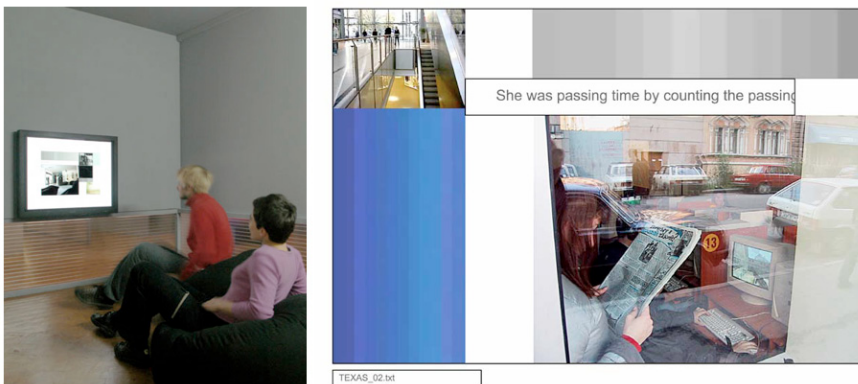


Figura 6. Lev Manovich, *Soft Cinema* (2002)

La mayoría de los fragmentos de vídeo han sido grabados por el autor en diversas ciudades entre los años 1999-2000. La palabra clave que describe cada localización es usada por la programación para el montaje, pero en muchas ocasiones no se ha respetado la localización real, en un intento por descentrar la mirada del observador. Todos los fragmentos grabados siguen las 95 reglas de Dogma, generando un montaje directo en cámara sin cortes.

En *Soft Cinema* se exploran las posibilidades de la edición algorítmica, programado en lenguaje Lingo: cada fragmento de vídeo tiene asignadas una serie de *keywords*, que describen el contenido, (localización geográfica, presencia de personas en la escena, acción representada, etc.), y las propiedades formales (dominancia de color, contraste, movimientos de cámara, etc.). La programación enlaza fragmentos de vídeo ubicándolos en los diversos espacios generados en las pantallas, a través de reglas a modo de algoritmos. Esta programación crea unas relaciones narrativas infinitas si las multiplicamos con los diversos medios, esto es, las relaciones se establecen simultáneamente en el montaje espacial entre imagen en movimiento, imagen fija, texto, gráficos y sonidos.

Todas las pantallas generadas desarrollan un montaje espacial, en el sentido enunciado por el propio artista (Manovich, 2001). Durante la exhibición, el programa asigna diferentes elementos a cada fragmento. La programación es responsable del diseño temporal y espacial. En ocasiones, lo que se nos muestra en pantalla, en las diversas particiones, son informaciones referentes al

mismo tema, pero tomadas en diversos formatos, del vídeo de calidad profesional a la *web cam*, la documentación numérica, esquemas, representaciones gráficas en dos y tres dimensiones, etc.

Aquí hemos citado sólo un antecedente de cada una de las formas que pretendemos desarrollar, pero el objetivo es ampliar mucho más el estudio, para poder enfrentarnos al diseño y la creación de D.A.N.T.E. con mayor experiencia. Pensamos que será interesante que los mismo elementos se distribuyan en diversas historias y formas de narrar, por lo que analizaremos la adaptación a estas cuatro posibilidades, para realizar un análisis de los resultados que nos ayude tanto en la programación como en la depuración de los contenidos que se inserten. La segunda versión beta del caso 1, propone una red social en la que los contenidos sean creados por los miembros de esa red. Estamos haciendo los primeros estudios utilizando Twitter, una red social muy activa que permite subir texto, imagen y vídeo. También pensamos que la red podría compartir algún interés temático o narrativo que favorezca la combinatoria de los elementos. Aquí también aplicaríamos los cuatro formatos de salida comentados arriba.

La última versión prevista sería un sistema de retroalimentación que posibilite la recombinatoria en un bucle infinito, de manera que se puedan utilizar fragmentos narrativos ya creados para incluirlos en una nueva narración.

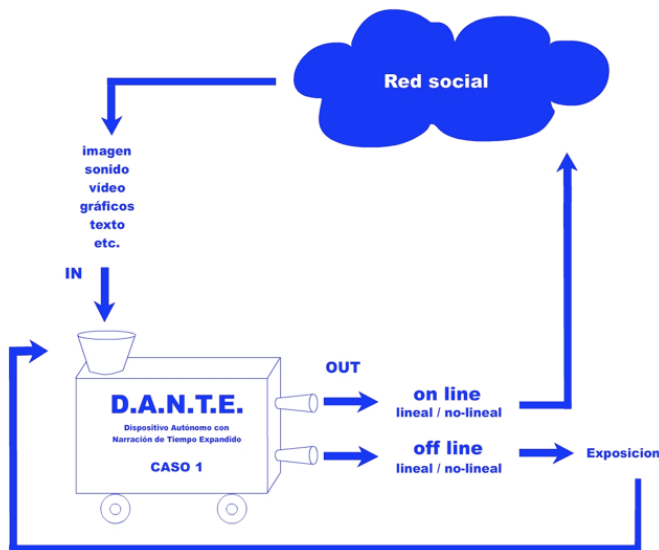


Figura 7. Esquema del caso 1: D.A.N.T.E. como máquina cuentacuentos con retroalimentación

2.2 Análisis del caso 2: D.A.N.T.E. como transferencia a la industria

Este sería uno de los últimos casos de estudio, en el que trabajaremos con D.A.N.T.E., cuando ya haya sido examinado en diversos casos previos, para estudiar y analizar las posibilidades de su uso en la industria audiovisual y de entretenimiento. Desde hace unos años las redes sociales son espacios de información y fomento de películas y series. *Lost* fue una serie con gran interés en las redes sociales, pero a la mayoría de los aficionados nos les gustó el final.

¿Qué hubiera pasado si la web oficial pusiera a disposición de los aficionados una interesante cantidad de material audiovisual que permitiese la edición, y en lugar de un único capítulo final se hubiesen seleccionado varias posibilidades creadas y/o inspiradas por los aficionados? Esta investigación es ambiciosa. De momento estamos realizando los primeros pasos de un largo camino, y esperamos poder ampliarla en breve, no sólo con colaboraciones gratuitas, sino dentro de un marco profesional de investigación.

A MODO DE DISCUSIÓN O COLABORACIÓN

Para intentar crear un cierre de esta propuesta todavía en estado embrionario podemos invitar a una discusión y participación colaborativa, a todas aquellas personas que de forma individual o como colectivo, estén interesados en formar parte de esta discusión. Pensar las historias. Ese es el reto que nos proponemos, diseñar y construir una herramienta que facilite la creación multimedia para un público interesado de aficionados que borre los límites entre profesional y aficionado. Esperamos que esta situación genere un enriquecimiento formal y conceptual, como ocurrió con la democratización de la cámara de fotos. Veremos qué ocurre en las próximas décadas, pero desde luego parece un interesante campo de investigación.

Bibliografía

Bajtín, M. (2011) *Las fronteras del discurso*. Buenos Aires: Las Cuarenta.

Barthes, R. (1994) La muerte del autor. In *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. (pp. 65-72) Barcelona: Paidós.

Bonet, E. (2000) La invitación al viaje / imagen-movimiento-tiempo. In E. Bonet (coord.) *Movimiento aparente* (pp. 21-131). Valencia: EACC, Generalitat Valenciana.

Duchamp, M. (1978) *Escritos*. Barcelona: Gustavo Gili

Eco, U. (1981) *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.

Eco, U. (1984) *La obra abierta*. Barcelona: Planeta.

Eco, U. (1992) *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.

Iser, W. (1987) *El acto de leer*. Madrid: Taurus.

Jameson, F. (1983) Postmodernism and Consumer Society. In H. Foster (de) *The Anti-aesthetic: essays on Postmodern Culture*. (pp. 95-142) Port Townsend, Washington: Bay Press.

Jauss, H. (1992) *La experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus.

Lafia, M. (2003) Variable Montage. In Shaw y Weibel (Ed.), *Future Cinema. The Cinematic Imaginary alter Film*. (pp. 256-260) Cambridge: ZKM & The MIT Press.

Manovich, L. (1998) Database as a Symbolic Form, disponible en su página web: <http://www.manovich.net/DOCS/DATABASE.RTF> (revisado el 28.10.2013)

Manovich, L. (2001) ¿Qué es el cine digital?, en *Arte. Proyectos e ideas*, e- magazine # 5. Disponible en: <http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm> (revisado el 28.10.2013)

Montalvo, B., Rejano, N. Calero, J.M., Linares, A. (2006) The Video Gymkhana 1.0., en *DIME2006 1st International Conference on Digital Interactive Media Entertainment and Arts*. (pp. 23-36) Bangkok: Rangsit University & ACM SIGCHI Association of Computer Machinery.

Musser, Ch. (1994). *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907* (History of American Cinema, vol. 1). Berkeley: University of California Press.

Noguez, D. (1985) *Une Renaissance du cinéma: la cinéma 'underground' américain*. Paris: Klincksieck.

Owens, C. (2001) El impulso alegórico: contribuciones a una teoría de la posmodernidad, en B. Wallis, (Ed.) *Arte después de la modernidad: nuevos planteamientos en torno a la representación*. (pp. 47-62) Madrid: Akal.

Weinbre, G. (1997) The Digital Revolution is a Revolution of Random Access, disponible en formato digital <http://www.grahamweinbren.net> (revisado el 28.10.2013)

NOTAS

1. Artistas, escritores, músicos y nuevos cineastas dedican algunos esfuerzo o una vida entera al nuevo arte: László Moholy-Nagy, Man Ray, Viking Eggeling, Marcel Duchamp, Fernand Léger, Ralph Steiner, Hans Richter, Oskar Fischinger, Len Lye, Norman McLaren, Abel Gance, Luis Buñuel, Marcel L'Herbier, Jean Epstein, Germaine Dulac, Joris Ivens, y los grandes cineastas soviéticos Sergei M. Eisenstein, Dziga Vertov y Alexander Dovjenko.
2. Maya Deren, John Whitney, James Whitney, Harry Smith, Jonas Mekas, Stan Brakhage, Michael Snow, Ernie Gehr, Keneth Anger, Gregory Markopoulos, Jonas Mekas, Hollis Frampton, Pat O'neill, Yvonne Rainer, David Rimmer, Andy Warhol, David Rimmer... Y en Europa José Val del Omar, Peter Kubelka, Malcolm LeGrice, Werner Nekes, Margaret Tait, Peter Gidal, Isidore Isou, Marc Adrian, Tonino de Bernardi, Wilhelm & Birgit Hein, David Larcher, Kurt Kren, Frans Zwartjes, Jeff Keen, Valie Export, Dore O, Peter Gidal...