

Evocación del postlibro

Antoni Mercader

Basílica de Saint-Denis (cerca de París, donde están enterrados gran parte de los Reyes de Francia); "Artifices" (certamen bianual dedicado al arte y a la comunicación avanzada que organiza la Ville de Saint-Denis con la participación de la Universidad París 8), dos escenarios de un noviembre lluvioso de 1994 que han de servirnos para una evocación sobre del futuro del libro.

El protagonismo radica en la confrontación entre la polisemia de las vidrieras góticas de la basílica y las propuestas hipermedia de la tercera edición de la muestra concretamente las instalaciones interactivas: "Un archivo anecdótico de la guerra fría" (An anecdoted Archive from the Cold War) de Georges Legrady (1) y "Retrato número 1" de Luc Courchesne (2). Dos concepciones de comunicación físicamente muy cercanas, una delante de la otra, en la misma plaza de la Légion d'Honneur, que el visitante puede captar con una intensidad plena a la hora de los oficios en la iglesia, al atardecer cuando la exposición se llenaba de universitarios. Estas dos opciones, tecnológicamente muy complejas y a la vez considerablemente alejadas, en el contexto temporal que las hizo y hace posibles fueron y son, ahora, un pretexto par hacer la siguiente reflexión:

Cuando tenemos al alcance un CD-ROM de artista, una propuesta para disco compacto interactivo, al estilo del videoarte para el soporte vídeográfico, a menudo no percibimos algunas de las dimensiones culturales proyectadas detrás suyo. Ahora, estamos ante una ocasión idónea para entrever y articular el recorrido que supone haber llegado a las puertas del libro electrónico o hipermedia (3). Hemos de hacer una elipsis temporal para darnos cuenta de lo que supone haber pasado de la Galaxia "Pre-Gutenberg" a la "Multimedia". Innumerables autores, obras y acontecimientos han contribuido, con su aportación, a alcanzar la situación actual.

Podemos considerar que todo empieza cuando el volumen enrollado se convirtió en códex, a la hora del campanario, de la energía del molino, del hierro y de la agricultura, cuando el arte era imaginativo y didáctico (esto quiere decir antiguo). Continuó hacia el momento clave en el que el soporte se plegará y se abrió la era del libro, a la hora de la sirena de la fábrica y el cronómetro de acero que marcaban el tiempo del florecimiento demográfico, la organización del trabajo, la máquina de vapor y cuando el arte era audazmente espiritual y personal (o sea, moderno). Hasta el momento presente, en el que el ordenador es el divisor infinitesimal del tiempo, en donde el dominio de la

energía, los nuevos materiales, la renovación y el estallido tecnológico se enfrentan a los planteamientos ecológicos de la sostenibilidad, cuando lo que se pliega es el texto (hipertexto), cuando el arte se convierte en ecléctico y heterogéneo (y que llamaremos postmoderno).

¿Es esta coyuntura, por tanto, el momento adecuado para hablar de libros no lineales, de libros electrónicos, de "postlibros de artista"?

La coincidencia durante la temporada pasada de varias exposiciones de arte contemporáneo donde el soporte -en algunos casos- y/o el medio -en otras- estaban relacionados directamente con las tecnologías del hipermedia enfatiza, si es necesario, que el arte ha estado siempre cercano a los avances culturales y tecnológicos que han ampliado su papel comunicativo.

En el libro, a lo largo de varias centurias, se han condensado todas las esencias de cada época, del libro miniado al carnet de campo de los pintores, del ilustrado pictóricamente al libro objeto de arte, todos ellos los podemos ver partrimonializados en el museo de historia, en el de bellas artes y en el de arte contemporáneo. En el presente, el libro electrónico de artista, el DC-ROM de autor -muestra evidente de la existencia de la experimentación expresiva y de creatividad en un soporte no lineal- es uno de los exponentes culturales de la sociedad actual. A él no acuden solamente artistas visuales sino que también lo hacen cineastas como Chris Marker (4) y los diseñadores como José Manuel Palmeiro (5).

Acercándonos a una de las muestras dedicadas a presentar las "artes electrónicas" podremos comprobar que junto a los libros electrónicos, hipertextos e hiperimágenes consultables en las pantallas, hay otras opciones que pretenden superar el estadio de escritorio (tablón, pantalla, teclado...) iniciado cuando en 1995 Vannevar Bush hizo sus exploraciones para la extensión instrumental de la memoria y comenzó una línea de inercia ligada a la tradición que todavía está vigente. De aquí, también, un argumento de interés adicional a la hora de buscar ejemplos alternativos a la dirección principal, para que nos haga valorar las aportaciones de los experimentadores más radicales.

La creatividad que señala y caracteriza a los artistas es abierta y no sigue otras directrices que las propias de cada contexto expresivo. De la misma manera que Hans Holbein, el Joven, en 1533 nos propone contemplar su "Embajadores" (6) desde una óptica insólita, de insospechado esfuerzo en una obra de arte, para ver la calavera que había pintado al pie de sus personajes transgrediendo -como tantos otros- la contemplación tradicional de la pintura, ¿también los artistas del CD-ROM nos ofrecen caminos, formas y maneras de hacer algo parecido con el libro en un estadio de desarrollo postindustrial que podríamos llamar del postlibro?

¿El ensanchamiento es suficientemente claro y comporta un replanteamiento de los territorios, parecido a lo que ha pasado con la imagen y la postimagen?

Las imágenes, al igual que el texto, han seguido una trayectoria no exenta de conflictos que las han llevado a conseguir el rango de escritura. Con muchos años de diferencia - desde que se mueven (cine) y las podemos trasegar y traficar (vídeo + ordenador)- ahora podemos hablar de lenguaje audiovisual y multimedia y, en consecuencia, de hiperimágenes de la misma manera que hemos aprendido a distinguir entre un texto y un hipertexto. La pantalla del ordenador, y de aquí a un tiempo la televisión, son la sede provisional de las hiperimágenes y de los libros electrónicos. A la espera del resultado de los trabajos de investigación de los artistas y científicos, todos a una: el futuro de los hiperlibros está abierto.

El campo de experimentación de los libros ha sido y es tan amplio como el de las vidrieras i el de las videoinstalaciones. Situar el programa religioso en las vidrieras multicolores de la basílica de Saint-Denis forma parte del continuum de contribución sin fin que el arte ha hecho a la comunicación, desde que se inició el dibujo recortado de las bestias a cazar en la pared de las cuevas hasta la realización de "Tron" o las operas electrónicas.

Está muy claro que los devotos de los oficios religiosos no tienen que apretar botones y que los contenidos que presentan el juego de transparencias de las vidrieras es captado de una manera diferente a como lo son los de las instalaciones interactivas sujetas a unos condicionantes de programación y de estructura (ratón). De ahí la importancia y el papel clave de la interficie o conjunto de elementos que hacen posible la relación entre el sistema humano y el sistema comunicativo utilizado. De aquí el interés por valorar el papel de soporte arquitectónico que aguanta los cristales y del soporte informático que proporcionan los textos, los sonidos, las imágenes, los gráficos y los datos.

La intertextualidad y la "intermediación" (tejer, relacionar...indicar) es también una cuestión decisiva, el conjunto de los hilos de plomo que aguantan y relacionan las imágenes transparentes hicieron un servicio a la imaginería del momento como ahora lo hacen los elementos extraídos de la televisión y del cine que utiliza Marker, o de la vida privada y la vida pública en la Hungría comunista de los años sesenta en el caso de Legrady o en el hecho de poder literalmente "coger" las imágenes en los hipermedia de Perry Hoberman (7).

La contribución a las cinestesis (kinestheses) de la imagen (y del texto), a la percepción y a la sensación de la imagen (y del texto) ya sea en la verticalidad acaparadora de las vidrieras, ya sea en la habitación ligeramente iluminada de los montajes interactivos ha hecho, hace, que nuestro sistema interno tenga una percepción física y temporal de las imágenes diferente para cada caso.

La interrelación temporal y la ubicación coincidente en Saint-Denis entre el carácter perenne de las vidrieras de la basílica y el montaje efímero de una manifestación contemporánea nos ha llevado a hacer esta evocación desde el convencimiento de que algo se mueve en el libro.

Texto extraído de la intervención del autor en el marco de la muestra, ciclo de conferencias y jornadas de debate de "Espejismos, de la postfotografía al ciberespacio". Centro Cultural de la Fundación La Caixa en el Paseo de Sant Joan. Barcelona, 24.4.1998 (8).

Notas:

(1) "Un archivo anecdótico de la guerra fría" (1993) de Georges Legrady es un libro electrónico que a modo de archivo autobiográfico relaciona materiales personales y oficiales del comunismo en la Europa del Este de principios de los años sesenta. De manera interactiva, cruza la historia personal del autor de origen húngaro con la Guerra Fría. Cada usuario valora con una perspectiva ligeramente diferente qué hay bajo la secuencia escogida, determinada por el azar, posiciones ideológicas, intereses personales... Recomendamos consultar el CD-ROM "An Anecdoted Archive from the Cold War". San Francisco: HyperReal, 1993.

(2) "Retrato núm. 1" (1990) de Luc Courchesne es una instalación interactiva con la posibilidad operativa de establecer una conversación entre el usuario y la imagen virtual de una joven que se dirige a él (en forma de secuencias de vídeo que constituyen un retrato animado de Marie). Para mantener una conversación con ella (Marie se ve reflejada sobre una placa de vidrio) hay suficiente con escoger las frases y las preguntas que se inscriben, también, por transparencia sobre una pantalla de ordenador. Recomendamos consultar el CD-ROM "Artintact 2". Karlsruhe: ZKM, 1995.

(3) Hipermedia es una integración de hipertextos y de hiperimágenes en un mismo sistema articulado en un tejido no secuencial de conexiones y asociaciones que permiten al lector un amplio abanico de posibilidades de consulta y moverse con gran facilidad entre ítems relacionados.

(4) Chris Marker, cineasta caracterizado por su interés investigador, creó en 1996 "Inmemory" un hipermedia constituido a partir de las fotografías de sus viajes, de las del álbum de familia, de extractos de sus películas preferidas... con la esperanza de que (con palabras del autor), "insensiblemente, el lector visitante substituya sus imágenes por las mías..." (8)

(5) Recomendamos consultar el CD-ROM "GPS (Oigo Rom Sector)" Barcelona, IUA/UPF, 1998.

(6) De la colección de la National Gallery de Londres -o de cualquier otro más importante- podemos ver como la visualidad artística ha correspondido casi a la perfección con lo que decimos y que, por otro lado, los artistas han tenido siempre una actitud parecida a la que tienen los autores de las obras de los Cds que ahora podemos contemplar.

El políptico de Niccolo di Liberatore, de el 1987, "Cristo en la Cruz y otras escenas" y

el cuadro de Holbein, de 1533, "Los Embajadores" pueden ser dos ejemplos claros, el primero por el ajuste a la didáctica del arte antiguo, el segundo por transgredirla, cincuenta años después. Recomendamos consultar el CD-ROM "Art Galley". Londres: Microsoft, 1994.

(7) "The Sub-Division of the Electric Ligth" (1996) de Perry Hoberman es un hipermedia donde la pantalla es considerada como una fuente indiferenciada de luz, que nos las puede dividir en imágenes individuales y que a la vez -el lector- puede cambiarlas de lugar y moverlas de manera diferente a como se produjeron. Recomendamos consultar el CD-ROM "Artintact 3". Kaelaruhe: ZKM, 1996.

(8) Consulte el disquete "Espejismos, de la postfotografía al ciberespacio". Barcelona: Fundación La Caixa, 1998.

