

DE LA HUELLA A LA SOMBRA

Carlos Delgado Rivera



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARTES
Bogotá, julio de 2003

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se origina en las preguntas que surgen con el desarrollo de nuevas tecnologías de comunicación. Debemos comprender sin embargo que el tema central no trata sólo de un desarrollo tecnológico sino de un problema mucho más de fondo que cuestiona nuestra noción de realidad, de presencia y de presente. Las estructuras de red se encuentran frecuentemente en la naturaleza, forman parte de nosotros mismos, las aceptamos como una manera "natural" de organización. El modelo de red es una estructura fractal en la que cada nodo de la red es una red en si misma. Una red informática es una estructura dinámica que repite patrones de alternativas y transformaciones en diferentes escalas a partir de la capacidad de procesamiento de la información que tiene el computador. El computador responde a la necesidad que se plantea el hombre contemporáneo de construir herramientas autónomas que puedan cumplir tareas propias de la actividad mental. De igual manera que nos asociamos unos con otros para compartir conocimientos y hacer más efectivo nuestro esfuerzo también es lógico asociar computadores en red para compartir recursos y sumar capacidades.

El desarrollo de las redes informáticas y particularmente del llamado INTERNET se remonta a mediados del siglo veinte, pero solo hasta la última década hace su impactante aparición la llamada **www** (world wide web). La WEB como se le conoce más comúnmente, se refiere a un modo de navegar una red informática fundamentado sobre una aplicación que "ojea" o "mira" (**browser**) un hipertexto codificado en html. La simplicidad del código html es su mayor fortaleza ya que puede ser leído fácilmente desde múltiples plataformas y condiciones de acceso, permitiendo así la interconexión de gran cantidad de equipos diferentes bajo un mismo lenguaje común. Como formato de codificación el html permite definir características formales a la imagen que genera en la pantalla la acción de "mirar" un hipertexto, a su vez permite también vincular archivos digitales de imágenes, sonidos y diferentes formatos de video y animación digital. La aplicación que nos permite navegar la red, o navegador, a medida que "mira" nos despliega una imagen proyectando sobre una pantalla una serie de luces de colores generadas por esta metáfora de lectura.

Un sitio en la red, o como se le conoce más comúnmente una *página de internet*, existe únicamente dentro de este entorno virtual, no responde a categorías espaciales ni puede ser identificado en un objeto material. La imagen que se nos presenta en la pantalla es sólo energía fluyendo por la red, si no hay energía no hay imagen. La imagen se crea por proyección de luz, a medida que el rayo de luz barre la superficie de la pantalla se despliega una imagen que se regenera ante nuestros ojos en mitades sesenta veces cada segundo, lo que equivale a treinta imágenes completas por segundo. Estas imágenes producto de registrar la acción de un ciclo completo de barrido responden a la acción de leer secuencias numéricas y se suceden unas a otras a lo largo del tiempo de la misma manera que los fotogramas del cine, creando así la ilusión de movimiento. Vemos muchas imágenes individuales y las percibimos como un continuo que se transforma en el tiempo. El movimiento que creemos ver en las figuras que aparecen en la pantalla es solo una ilusión, es completamente virtual, es una maravillosa construcción de nuestra mente.

Durante muchos años tratamos de hacer perdurar la información más allá de la fragilidad de nuestra memoria escribiendo libros, almacenando huellas dejadas por cadenas lineales de palabras. La red informática rompe con esta estructura y propone múltiples vínculos entrecruzados entre las palabras y de las palabras con imágenes y sonidos. El texto es reemplazado por el hipertexto, toda la historia queda convertida en una sola de las opciones entre una multiplicidad de alternativas. El hipertexto no tiene fronteras, parece más un organismo vivo, podemos pensar que si cada texto nos puede remitir a otro, existe entonces un solo gran hipertexto que los contiene a todos. Parecería que hemos alcanzado el mito de la gran enciclopedia que contiene todo el saber humano, es sólo que esta gran enciclopedia es un laberinto infinito que nos vuelve a situar en el punto de inicio cuando no sabíamos nada. La biblioteca con todos los libros que soñaba Borges no es posible si el texto está escrito, pero el hipertexto no existe en el pasado como la escritura sino que vive en el presente como el habla. El texto no está en la red sino que discurre por ella, es una acción en el tiempo, se nos presenta como una imagen en la pantalla que no deja huella, es sólo una sombra efímera proyectada por una luz cambiante.

El computador personal, que inicialmente fue apropiado como herramienta de trabajo por su capacidad de simular procesos y ejecutar acciones similares a las de las herramientas tradicionales propias de varias disciplinas, al conectarse en red se convirtió en un medio de comunicación que traspasa los límites de otros medios como el teléfono, la radio o la televisión. Las posibilidades que se derivan de interconectar computadores en red se relacionan principalmente con la capacidad de compartir información y la de delegar procesos de computo en otros equipos. Pero tal vez la característica propia más significativa del computador en red como medio de comunicación es que permite una comunicación en doble sentido, y no sólo entre dos equipos sino como un complejo constructor de comunidad.

La telepresencia simultánea de varios individuos en un contexto de red es la nueva situación que nos propone el siglo XXI, es lo que llamamos una comunidad virtual, aunque esté conformada por individuos reales. Compartimos una experiencia con otros y nos comunicamos entre todos sin necesidad de conocernos personalmente, compartimos intereses y eso es lo que nos atrae a unirnos. Las nuevas comunidades surgen de las coincidencias, de la simultaneidad, de compartir un presente y en gran medida del azar. Las comunidades virtuales no existen en una dimensión espacial ni ocurren a la misma hora del día para todos, se sitúan en un ahora de dimensiones planetarias. Sin embargo todavía están ligadas a factores primarios que las limitan; si muchísimas personas tratan de acceder a un chat simultáneamente y participar en él hacen que el sistema colapse de la misma forma que si se reúnen quinientas personas en un recinto y todas tratan de hablar a un mismo tiempo. Las barreras de idioma y las diferentes condiciones de conexión a la red limitan los alcances de la llamada globalización y generan comunidades virtuales con componentes diferenciales culturales, geográficos y étnicos.

MIRADAS CRUZADAS

Pensemos un poco en la escena de un duelo entre vaqueros en el legendario oeste, el reto consiste en disparar primero y no se cuenta con el tiempo necesario para llevar el arma hasta alinear la vista con el cañón para apuntar correctamente. El secreto de la buena puntería en este caso está en mantener un dedo de la mano que dispara señalando con el hacia donde se mira, el dedo señala exactamente en la misma dirección que estamos mirando, dedo y mirada se hacen una sola. Esta identidad que se crea entre un punto que señalamos con el dedo y la dirección de nuestra mirada es similar a la asociación que se crea entre nuestra mirada y el cursor que controlamos con el movimiento del ratón, cuando muevo mi mano veo que una pequeña flecha se desplaza por la pantalla, lo hace de manera sincronizada con mis movimientos. La atención de mi vista se concentra sobre la pantalla y más particularmente sobre el cursor, el cursor es mi punto de referencia. Continuamente recorro la pantalla con la vista y simultáneamente mantengo conciencia de donde se encuentra el cursor, señalo lo que estoy viendo y miro lo que estoy señalando. Cuando me identifico con el punto que señalo, estoy en el lugar que estoy señalando, mi ubicación en el espacio virtual está en donde se encuentre el cursor, las coordenadas del cursor son las que definen donde estoy: el cursor soy yo.

Recordemos que el cursor no se mueve, el movimiento es solo una ilusión que ocurre en el imaginario de quien lo mira. Cuando vemos mover la flecha ya estamos en el espacio virtual, nuestro cuerpo y nuestras percepciones sensoriales nos definen una espacialidad que ya hemos abandonado cuando nuestra mirada se concentra en seguir el movimiento de la flecha. Sin embargo el movimiento del cursor está muy estrechamente sincronizado con el movimiento real en el espacio que hace nuestra mano. El punto que señalamos con el cursor convierte el movimiento real en una ilusión: es lo que me permite cruzar al otro lado del espejo y entrar en el espacio virtual para interactuar dentro de él.

El aspecto que más llama la atención cuando desplegamos al personaje que identifica la revista mutante es el hecho de encontrarnos frente a un dibujo que mira muy atentamente en la dirección que coloquemos el cursor. La mirada sigue al cursor, el personaje mira en la dirección que yo señalo; la metáfora de la mirada se completa, el cursor se convierte en mi representación en el espacio virtual, el personaje me mira pero también mira hacia donde yo estoy mirando. Cuando conversamos, la palabra discurre en un continuo ir y venir con nuestro interlocutor, y nuestras miradas siguen ese mismo ritmo; nos miramos al conversar, cruzamos nuestras miradas para comunicarnos. La revista mutante nos propone conversación, nos invita a cruzar miradas mientras nos comunicamos, a mirarnos reiteradamente. El término **revista** en su sentido original se entiende como "segunda vista, examen hecho con cuidado y diligencia". Revista lleva implícito el prefijo 're' que significa volver sobre lo mismo. En este sentido, diseñar una revista implica diseñar un modo específico y propio de 'revisar', es decir de **volver a ver**. Miramos y mostramos todo el tiempo, mostramos lo que hemos visto para volverlo a ver de otra manera, nos miramos y nos mostramos para que nos miren, mostramos nuestra manera de mirar. De eso trata mutante: volver a ver de modo virtual lo que virtualmente le cabe al diseño.

COMPLEJIDAD DE LOS NUEVOS MEDIOS

Un buen punto de partida para comprender las particularidades de la red informática lo brinda Lev Manovich en su libro "The Language of New Media"¹ cuando identifica cinco principios básicos que marcan la diferencia entre los medios digitales y los medios tradicionales o analógicos:

En primer lugar tenemos el principio que dice que los objetos que componen la red informática pueden ser descritos formalmente utilizando lenguaje numérico. **La representación numérica** de por sí es sólo un formato de codificación pero significa que todo objeto está en la posibilidad de ser transformado algorítmicamente. Trabajar con objetos definidos matemáticamente nos permite procesarlos, los números pueden ser comparados y ordenados, pueden ser objeto de transformaciones programadas. Puedo crear rutinas de procesamiento para aclarar una foto, subir el tono de un sonido, traducir un texto a otro idioma e inclusive sobre algo como imagen de video en tiempo real. Cambiar una señal de video que está siendo captada al mismo tiempo que está siendo captada nos pone ante posibilidad de manipulación del presente, no podemos saber qué tan real es la imagen que vemos, tanto una transmisión en directo como una en diferido o una transformada algorítmicamente se ven igualmente reales. Lo mismo podemos decir de una fotografía o de un texto, en la medida que pueden ser manipulados algorítmicamente en el momento mismo de representarse en la pantalla; sólo existen como tales en presente y en la pantalla que las veo, ya que podrían ser vistos de maneras muy diferentes en otros equipos y en otros momentos.

En segundo término tenemos **la modularidad**. Los objetos digitales tienen identidad propia y a su vez están compuestos de otros objetos que también mantienen una identidad propia. Una página WEB está compuesta de textos, imágenes, sonidos y animaciones que pueden ser editados de manera independiente ya que la página únicamente los vincula y no los incorpora. El modelo se repite a otra escala en ambos sentidos, un portal está compuesto de páginas que pueden ser editadas de manera independiente y un texto a su vez también está compuesto de caracteres que pueden ser editados de manera independiente. La estructura fractal es inherente a la red, es lo que la define y determina.

El tercer principio que nombra Manovich es **la automatización**. Es la consecuencia directa de la capacidad de programar el procesamiento de la información. Decir que algo se hace automáticamente es otra manera de decir que el computador "sabe" lo que tiene que hacer cuando se presenten las condiciones que desatan la acción programada.

El cuarto principio es **la variabilidad**. "Un objeto en los nuevos medios no es algo fijo para siempre sino algo que potencialmente puede existir en un número infinito de versiones diferentes". La misma información se puede presentar de maneras muy diferentes, la misma fotografía puede existir en diferentes resoluciones, la misma base de datos alimenta de contenido diferente a una misma página según se definan unas

(1). MANOVICH, Lev . " The Language of New Media", Cambridge, ms. MIT Press, 2000

condiciones diferentes por parte del usuario. La información se transforma al ser consultada según unos parámetros que decide quien la consulta.

Por último al quinto principio lo llama **transcodificación**. Se refiere a que el computador trabaja con una estructura de datos y códigos que no se corresponde con categorías culturales como son los géneros literarios sino que le es propia a la lógica del computador. Términos como empaquetar, apilar, encadenar o ramificar la información no tienen sentido en nuestra comunicación pero son procesos muy usados por el computador para que se pueda dar la comunicación entre computadores y entre nosotros y el computador. Esta estructura se refleja necesariamente en nuestra comunicación, citando a Jacques Derrida "El lenguaje nunca es el medio transparente y neutral del pensamiento; el concepto siempre está sujeto a la alteración por este medio de comunicación"².

La representación numérica, la automatización y la transcodificación son diferentes términos que se refieren a un mismo concepto que los engloba, la posibilidad que tenemos de procesar la información y de programar los procesos. Esta posibilidad se constituye en la principal característica que diferencia una red informática de los demás medios de comunicación. Cuando utilizamos el computador como medio de comunicación debemos tener en cuenta las posibilidades que nos ofrece como procesador de información y no sólo como transmisor de esta. Esta característica es la que permite el principio de variabilidad, la información se transforma al ser procesada.

El principio de la modularidad es el modelo estructural que nos va a determinar la manera como se organiza la información en la red. La posibilidad de vincular o relacionar un objeto (texto, imagen, sonido, página, película, etc.) con otro nos define los elementos básicos para construir una red, objetos y vínculos. Los vínculos que relacionan los objetos no son cuerdas entre objetos materiales sino relaciones lógicas de continuidad entre cadenas dinámicas de información. Son como el intercambiador de autopista que redirecciona continuamente sin detener el flujo. Estas cadenas continuas se van anudando unas a otras, construyen un flujo de texto programable al que llamamos hipertexto.

El texto se convierte en hipertexto

Una buena manera de entender como un texto puede ser codificado en un sistema binario es el telégrafo. En el código de Morse cada letra tiene su equivalente en una secuencia de tiempos largos y cortos entre marcas sonoras. El código Morse puede ser representado gráficamente por líneas y puntos, pero su verdadero sentido es como un continuo sonoro que marca diferencias temporales pues solo así puede viajar convertido en una señal eléctrica que fluye por un cable. Esta señal eléctrica es luego decodificada nuevamente como letras y palabras en el lugar de destino. El telegrama es la escritura a distancia, es texto convertido en energía eléctrica para ser transmitido a un lugar distante y ser leído allá. El ejemplo sin embargo, solo es válido para ilustrar

(²). JOHNSON, Christofer. "Derrida, El estrado de la escritura". Bogotá, Norma, 1998

como un texto se convierte en código binario y forma una cadena de datos en el tiempo, pero debemos tener en cuenta que el telégrafo es una señal análoga y no una digital y que la información en la red se transmite en pequeños paquetes y no en largas cadenas.

El texto codificado en html está en formato digital y es el fundamento mismo de la www. Hoy en día ya contamos con varios desarrollos diferentes del html y con nuevos formatos que lo superan en algunos aspectos, pero en el html está la esencia del lenguaje con el que se comunican los computadores en red. El texto codificado en html es una línea continua de texto a la que se le han insertado unas marcas que se reconocen por estar dentro de los símbolos < y >. Dependiendo entonces de la posición que tenga un segmento de texto con respecto a los símbolos < y > lo vamos a poder identificar como elemento, como propiedad o como valor.

La gramática del html es muy sencilla y sus reglas son muy claras. Si comienzo a definir una propiedad o un elemento debo terminar de hacerlo más adelante dentro de la línea de texto. Para que algo pueda tener identidad tiene que tener un principio y un fin. Si yo defino que voy a describir una tabla debo escribir <table> a partir de esta marcación todo lo que siga está dentro de la tabla hasta que aparezca la señal </table> que es la que define el final del elemento tabla. La misma regla aplica si dentro de la tabla escribo combo que significa que la palabra combo va en negrillas. Vemos entonces como el elemento *tabla* se define en el tiempo dentro de una línea continua de texto, y dentro del elemento *tabla* estamos definiendo otro elemento *combo* que aunque está contenido por *tabla*, tiene también un principio y un final propios y por tanto una identidad propia. Si dentro de la línea de texto aparece la marca <img src: y a continuación una dirección, es porque estamos insertando una imagen y lo único que tenemos que hacer es definir el lugar donde está almacenada la imagen. Nuevamente vemos aquí como un elemento con identidad propia contiene otro elemento con identidad propia que además puede estar almacenado en un lugar diferente de la red. La capacidad más interesante del formato html es que me permite asignar la propiedad <a href>.... que le indica al computador que si yo señalo con el cursor sobre este elemento y acciono el botón izquierdo del ratón debe seguir leyendo el continuo de texto en otro lugar de la red cuya dirección se le define ahí mismo. Una línea continua de texto se encadena con otra y otra hasta el infinito sin ninguna dirección preestablecida. Los segmentos forman secuencias que no terminan, solo se siguen unas a otras, se establecen relaciones de continuidad entre cadenas dinámicas de información.

Un navegador es una aplicación que lee el formato html y lo representa en la pantalla, una línea continua de texto se convierte en una imagen en la pantalla. Además de representar los elementos en la pantalla, el formato me permite definir elementos que sirven como desencadenadores de acciones. En cualquier momento dentro del texto aparece un vínculo que me permite redireccionar el flujo hacia otro nodo de la red. El vínculo puede estar asociado a un texto, a una imagen o un evento y me puede redireccionar tres renglones más adelante o a un servidor situado al otro lado del planeta. Con sólo introducir unos pocos < y > dentro de un texto lo podemos convertir en hipertexto. Hacen falta sin embargo, otro par de condiciones para que un hipertexto actúe como tal. Para que un texto sea un hipertexto no puede estar escrito en un papel,

debe ser parte de un flujo que redireccionamos continuamente, el formato digital y la conexión del equipo a la red son factores imprescindibles para que exista navegación. El potencial del formato alcanza niveles mucho más altos si a la línea de texto le insertamos la orden de ejecutar una rutina programada, en este momento el computador se comunica con otro computador y corre una aplicación, efectúa una transformación algorítmica o busca en una base de datos, la comunicación ya no es con nosotros sino entre computadores por un corto tiempo mientras se procesa la información. Para que esto se pueda dar es necesario que la información esté organizada de tal manera que el computador la pueda entender y procesar, debe estar en lenguaje de computador. El lenguaje de computador se basa en el principio de modularidad, unidades independientes que constituyen y son constituidas por unidades independientes. Para que la información esté en lenguaje de computador debe estar organizada en redes y bases de datos, estas son las estructuras que permiten que la información pueda ser procesada por el computador.

Redes y bases de datos como laberintos

Una base de datos es una manera particular de organizar información. Permite clasificar y jerarquizar la información y además definir relaciones cruzadas entre los diferentes registros que contiene. Una base de datos es más que un sistema de estantes, cajones y carpetas. El imaginario de bodega para la base de datos no permite comprender que un mismo objeto único pertenezca simultáneamente a varios que lo contienen, o que la misma información se transforme dependiendo desde donde se la consulta. Para poder comprender estos fenómenos debemos recurrir al modelo de red, una red no es una malla, una red existe en el tiempo. La memoria en un circuito eléctrico está basada en el movimiento de la información alrededor del circuito, no es algo estático, depende de un flujo. Una red se parece más a un partido de fútbol, unos individuos que establecen relaciones dinámicas entre unos y otros, relaciones que se reconstruyen constantemente a medida que transcurre el tiempo. En una red la información se relaciona dinámicamente a lo largo del discurso, las acciones dependen unas de otras. Al consultar la información se me pide que tome decisiones, se me presentan una serie de alternativas creando una situación de equilibrio inestable, pero cuando tomo una decisión se genera inmediatamente una nueva situación similar a la anterior. Igual que el jugador de fútbol, cada vez que hace un movimiento genera una reacción en el contrario que lo coloca nuevamente en la situación de tener que decidir el siguiente movimiento. Ventidos personas en un potrero no son un partido de fútbol, es necesario que exista un acuerdo previo respecto a unas reglas de juego y un conocimiento de estas reglas. Ventidos personas que saben jugar fútbol en un potrero tampoco son un partido de fútbol, un partido no son objetos y personas en el espacio sino acciones y reacciones en el tiempo; acciones y reacciones regidas por unos acuerdos y unas reglas de comportamiento previas. En una red informática establecemos acuerdos y definimos unas reglas de comportamiento que rigen las relaciones entre unidades de información.

Imaginemos ahora un modelo donde cada uno de estos individuos que juega fútbol está compuesto a su vez por elementos más pequeños que juegan su propio par-

tido de fútbol y así sucesivamente. Las mismas relaciones dinámicas se repiten en diferentes escalas, es lo que se denomina un modelo fractal. Las ramas de un árbol se relacionan con el tronco de igual manera que las nervaduras de las hojas lo hacen con las ramas. Lo que define el fractal no es la geometría de la ramificación, esta es sólo el resultado; la esencia del fractal está en la regla de comportamiento que rige el crecimiento del tejido vegetal, este código genético es el que puede traspasar las diferentes escalas y afectar la geometría de la planta en todas las escalas. Al navegar la red informática, la situación de enfrentar la opción múltiple en un nodo de bifurcación, de tener diferentes alternativas de continuidad, se repite en todos los niveles y a todo momento. La constante de la opción múltiple es la regla de comportamiento, es la esencia de la red, es el patrón que define el modelo fractal donde cada nodo de la red se repite en si mismo, cualquier segmento de la red es también una red.

El escenario que se plantea entonces es bastante complejo. Por un lado tenemos un modelo de red muy dinámico que se basa sobre la eterna duda, sobre alternativas que nunca se resuelven ya que solo llevan a nuevas alternativas; y por el otro lado tenemos un hipertexto que fluye sin límites por esta red, que se redirecciona constantemente sin un rumbo determinado. El escenario parece un laberinto sin salida, un laberinto sin principio ni fin. Falta aún tener en cuenta un tercer factor de complejidad: el principio de variabilidad.

Lo fijo se vuelve mutante

Una misma información se representa en la pantalla de manera diferente según sea la plataforma dada por el sistema operativo o la aplicación que se utilice para navegarla y cambia también según la resolución del monitor del equipo en el que se consulta y según las proporciones y el tamaño de la ventana del navegador. Pero el cambio no es sólo un factor que dependa de la configuración de un equipo, es un concepto implícito en la dinámica misma de la información: la respuesta a preguntas como ¿qué está pasando? o ¿donde estoy? lleva implícita una variable relativa dependiente de quien y cuando se responda a la pregunta.

La información es una experiencia, es una acción y no un objeto; si no interactuamos con la información no ocurre nada, es como si no existiera, es sólo potencial. Interactuamos con la información cuando la consultamos, seleccionamos, interpretamos o traducimos, también lo hacemos cuando compartimos o publicamos la información. La información se propaga, no se distribuye como los objetos materiales; y aunque se transfiera, el emisor no deja de poseerla. Cuando yo le indico a otra persona donde queda la entrada o como hacer para entrar, no por eso dejo de saberlo; pero si en cambio le entrego la llave de la puerta, dejo de tenerla y ya no puedo volver a entrar. Se necesita la misma cantidad de información para indicarle a una persona donde queda la entrada que para indicárselo a diez o a diez mil personas. La información repercute en quien la recibe; a medida que se experimenta se transforma y crea más información. Cada cual interpreta la misma información de manera diferente y por lo tanto, la transforma en el proceso. Procesar información es una función cerebral que puede ser emulada por un computador por medio de la cual clasificamos y

jerarquizamos la información para luego someterla a procesos de comparación o transformación y así obtener nueva información, aunque le introduzcamos relaciones aleatorias y variables dinámicas al proceso, el resultado que obtendremos será siempre más información, puede ser nueva información pero no más que información.

La misma información puede existir de distintas maneras simultáneamente, puedo tener una misma fotografía o un mismo segmento de video en varias resoluciones diferentes. Una misma noticia de actualidad puede aparecer en un sitio como un párrafo corto de texto, como texto con fotografías o como un tema que enlaza con otra cantidad de noticias sobre el mismo tema; todas estas opciones pueden estar presentes simultáneamente sin que una descarte a la otra. La noticia de actualidad que consulto por la mañana en un sitio no es necesariamente la misma que aparece por la tarde, la actualidad es un concepto cambiante que se refleja en la información que la representa. Si coloco una cámara de video conectada con un documento publicado en la red, la imagen que aparece en la pantalla del usuario queda entonces vinculada con la escena que capte el encuadre de la cámara, si cambia la escena cambia consecuentemente el documento. Otra situación de transformación la encontramos cuando el documento publicado no contiene la información sino que esta se encuentra almacenada en una base de datos externa que el documento consulta antes de desplegarse en la pantalla. El documento se construye con variables y campos vacíos que se llenan de contenido dependiendo de los parámetros de consulta que define el usuario. Son muchos los ejemplos de este caso y todos tienen en común que debe existir un nivel mínimo de interactividad; debe efectuarse una acción por parte del usuario para completar el documento. Esta acción del usuario puede ser intencional y consciente o puede ser parte de una orden de escoger al azar o de aplicar una transformación algorítmica insertada en el código produciendo así la sensación de acciones automáticas ocurriendo solas, como si el computador tuviera voluntad propia y tomara las decisiones. La base de datos asociada puede tener registros muy puntuales de información como el directorio telefónico o puede contener información más dinámica como todas las posibles estrategias de respuesta a una jugada de ajedrez; puede estar definida completamente de antemano o puede generarse dinámicamente a partir de los comentarios que insertan los usuarios conectados en un chat.

La complejidad del laberinto se completa si cada vez que vuelvo a abrir la misma puerta me encuentro en un lugar distinto, no sólo tenemos un laberinto infinito sino que además este se transforma continuamente, no hay salida posible. El laberinto del mito griego se puede desandar si nos devolvemos siguiendo el hilo de Ariadna, el hilo es la huella que dejamos al recorrerlo y para encontrar la salida sólo tenemos que repetir nuestros propios movimientos en sentido inverso. Parece un racionamiento sencillo, si entré es porque hay una entrada, entonces si me devuelvo a la entrada puedo salir por donde entré. Pero la red no ocurre en el espacio sino en el tiempo, es sólo una maravillosa construcción de nuestra mente; en la red no puedo salir por la entrada, no hay huella, no hay hilo posible, no podemos devolvemos porque el tiempo no se puede recorrer en sentido inverso y además: no podemos salir porque el laberinto está dentro de nosotros mismos.

DECONSTRUCCIÓN DEL LABERINTO

Deconstruir no es destruir, es desbaratar algo para entender como está armado, es "descubrir las reflexiones argumentativas conceptuales, las secuencias y asociaciones de ideas que preceden y condicionan el pensamiento..."³. Deconstruir no es disecar, a los fenómenos dinámicos no los podemos detener si queremos comprenderlos; es tratar de recrear el proceso de construcción de estos fenómenos. Deconstruir como método de aproximación puede ser aplicado a un nivel filosófico conceptual y puede también ser aplicado de manera más ligera sobre unas líneas de código para descubrir las lógicas de pensamiento que las condicionan.

El espacio da paso a la dimensión temporal

Volvamos al ejemplo del partido de fútbol, es claro que para el espectador que está presente en el estadio el partido es algo muy real que ocurre frente a él, ocurre en su mismo entorno físico y temporal, puede oír el ruido del público a su alrededor. No podemos decir lo mismo de quien lo ve transmitido por televisión, menos aún de quien lo ve retransmitido en otro momento. Lo que en el estadio es un continuo de tiempo de dos horas, la televisión lo fragmenta en segmentos que separa para poder insertar avisos comerciales, nos repite las mejores jugadas desde diferentes puntos de vista, desarrolla la narración destruyendo la continuidad temporal del partido. Aún así, frente a la transmisión por televisión sentimos que es presencia a distancia en el estadio, como si fuera la cámara de seguridad de un banco que registra todo muy imparcialmente; pero no, la transmisión del partido por televisión es una narración, es un cuento que nos está contando alguien sobre algo que está ocurriendo en el estadio. El cuento trata de algo real como lo es el partido, pero no es el partido, es sólo el cuento que lo narra; igual da si el partido no es real, el cuento si lo es en si mismo, no podemos saber si el partido ocurrió, está ocurriendo, o nunca ocurrió; lo que sabemos es que el cuento está siendo contado. Una cosa es el partido como hecho real y otra muy distinta es una secuencia de imágenes y palabras que nos narran el suceso que ocurre en el estadio. Nuestro tema de estudio no es cuestionar la realidad o veracidad del suceso, nuestro tema es la narración que lo relata.

La sola conciencia que podamos tener de una ubicación en el espacio y en el tiempo implica que existen otras posibilidades de estados de conciencia diferentes al aquí y al presente. Desde sus inicios el hombre desarrolló sistemas simbólicos que le permitieron nombrar o señalar objetos, lugares y eventos diferentes al aquí y al ahora. Imágenes y palabras nos permiten reconstruir un pasado vivido y evocar lugares que recordamos; de igual manera también podemos referirnos a un futuro que no va a ocurrir o a un lugar que no existe. Nuestra mente no se limita a la experiencia sensorial del presente sino que puede construir experiencias posibles, puede situarnos en otros lugares y otros momentos, puede colocarnos en situaciones hipotéticas. Tratamos de transmitir estas experiencias a otros a través de imágenes, sonidos y palabras que proyectamos sobre una pantalla, construimos narraciones para contar estas experien-

(³). JOHNSON, Christofer. "Derrida, El estrado de la escritura". Bogotá, Norma, 1998

cias. Contamos cuentos que no ocurrieron en lugares que no existen pero que podrían haber sido ciertos. Narramos con códigos y signos que van construyendo significado a medida que se suceden en el tiempo. Narrar es algo que ocurre en el tiempo, una idea después de otra, es un fluir de ideas; la narración puede tratar sobre lugares y objetos materiales pero no es un objeto material en si misma, es sólo un discurrir de ideas.

La escritura retorna al habla

La imagen que se nos presenta en la pantalla es sólo energía fluyendo por la red, si cortamos el suministro de energía desaparece la imagen. La imagen no está en la red sino que discurre por ella, es una acción en el tiempo. Es como cuando hablamos, las palabras salen de nuestra boca lanzadas por una corriente de viento que se produce desde los pulmones, si dejamos de soplar desaparecen las palabras. La sola posición de los labios no constituye un sonido, el sonido se produce cuando el aire pasa a través de los labios, se transforma con el cambio de posición de los labios; el sonido es un concepto dinámico que no puede separarse de la dimensión temporal. Hablar produce sonido, ocurre en el tiempo, es una experiencia; pero no es sólo sonido, es un sonido cargado de significado, cuando no conocemos el código, el habla carece de significado y es sólo sonido.

A veces hablamos para nosotros mismos, pero hablar es ante todo una acción que utilizamos para relacionarnos con los demás, cuando hablamos esperamos que alguien nos escuche. Es necesario que alguien hable para poder escuchar, es parte de una interacción, es la reacción que se espera a la acción de hablar. Hablar y escuchar recíprocamente constituyen una conversación. En la red podemos entablar conversaciones porque tenemos comunicación en doble vía, podemos preguntar y responder, podemos comentar. Esta comunicación en doble vía no es sólo entre dos, sienta las bases sobre las que se puede construir comunidad. La interacción no es sólo entre el usuario y el documento, es también entre usuarios, es mucho más que seleccionar una opción entre una serie de alternativas.

Pero ¿qué ocurre si grabamos la voz o escribimos el texto?, ¿qué es lo que cambia?. Cuando hablamos, el pensamiento actúa de manera sincronizada con las palabras que vamos diciendo, es algo que ocurre en presente. La palabra escrita o grabada existe en pasado, la palabra hablada existe en presente; una vez dicha una palabra ya quedó en pasado, pero mientras hablo lo hago en presente. Leer no es lo mismo que hablar, leer es volver a decir lo que ya se dijo. El texto escrito puede ser leído de más de una manera, puede ser que el lector prefiera ojear una revista de atrás hacia adelante o puede ofrecer alternativas más complejas en el orden de la narración como en el caso de la novela *Rayuela* de Julio Cortázar⁴. *Rayuela* puede leerse de muchas maneras pero eso no la convierte en un hipertexto, no tiene la capacidad de cambiar sus propias palabras, son siempre las mismas que fueron escritas, hay solo un cambio de sentido producto de alterar un orden de lectura. *Rayuela* es una narración que solo se recompone dentro de si misma, no se continua en otras novelas, uno no empieza leyendo *Rayuela* para después de dos páginas seguir leyendo *El Quijote*. *Rayuela*

(⁴). CORTAZAR, Julio. "*Rayuela*" Madrid, Alianza 1992

no es Cortázar hablando sino el resultado de lo que Cortázar escribió, es pasado y no presente, es un hecho consumado. El hipertexto en cambio se construye en la medida que es leído; las palabras en una página pueden cambiar según quien las lea o según el momento en que las leamos, la continuidad está dada por el flujo de la lectura únicamente ya que en cualquier momento esta puede saltar a otro sitio muy diferente. El hipertexto es un concepto totalmente dinámico, es habla o conversación que ocurre en presente, es la acción de narrar y no la huella que deja la acción de haber narrado; en la medida que puede ser manipulado algorítmicamente en el momento mismo de representarse en la pantalla; sólo existe como tal en presente y en la pantalla que lo veo.

De la huella a la sombra

Cuando escribimos, las palabras van dejando una huella que construye un camino para ser recorrido después. Esta huella que dejamos sobre el papel es un objeto material, tiene peso y tamaño, la guardamos en bibliotecas. Podemos decir lo mismo si se trata de dibujar o pintar un cuadro, es una huella que dejamos en el papel o la tela, queda como algo físico, una vez pintado un cuadro o escrito un libro son ya hechos consumados, son parte del pasado. El concepto mismo de huella implica una marca dejada por una acción, la acción tiene que ya haber ocurrido para poder dejar huella, la huella existe después de la acción.

La luz es un fenómeno capaz de dejar huella, tal es el caso de la fotografía; pero mientras está ocurriendo la luz es una acción, es energía siendo irradiada. Si le interponemos barreras o le colocamos reflectores podemos controlar el comportamiento de la luz; brillos, reflejos y sombras son formas producidas por la luz, de alguna manera son parte de la luz, desaparecen si desaparece la luz. Brillos, reflejos y sombras no son huellas, no quedan después de la luz, existen en presente mientras exista la luz. Es así como la imagen que forma la luz en la pantalla no es una huella, no es una marca dejada por una acción; es la acción misma, es el presente reflejado sobre la pantalla.

En resumen, lo que tenemos es una narración que discurre en presente sobre la pantalla, son imágenes, sonidos y textos que nos hablan sin seguir una linealidad preestablecida; es una narración en la que quien escucha ayuda a construir la narración. Es una narración que se presenta como una imagen en continua transformación sobre la pantalla, es sólo un reflejo que no deja huella, una sombra efímera proyectada por una luz cambiante.