

LAS FRONTERAS DE UN CUADERNO EN LA OBRA DE BELÉN GACHE

Patricia Martínez Castillo - Marina Félix

Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Bellas Artes

Resumen.

Teniendo en cuenta que la producción de arte está ligada con los modos de producción, en la actualidad más allá de espectadores encontramos usuarios de la redes, prosumidores y variantes de la relación entre artista-espectador o en otras palabras entre producción y recepción de las obras. Se presenta una amplia gama de relaciones gracias a las tecnologías contemporáneas, las nuevas redes y la virtualidad. Entre esta nueva gama de posibilidades encontramos el Net Art como una de las modalidades más utilizadas donde la hibridación, las transtextualidad y la constante intervención de los usuarios permite la ampliación del campo artístico. Una importante representante del Net Art latinoamericano, es Belén Gache, quien a partir de la producción de libros en distintos formatos digitales cuestiona los límites del lector generando relaciones en torno a este como prosumidor del contenido de sus libros, crítico y rebasa el dispositivo tecnológico, permitiendo volver al papel, su “Cuaderno de Historia Universal” entremezcla narrativas locales y universales a modo de juego, invitando a la lectura no lineal, desafiando el orden de los formatos y multiplicando el terreno de su producción.

Palabras clave:

eBook – Prosumidor – Lector – Textualidad – Metamedio.

El presente trabajo fue desarrollado inicialmente en el marco de la cátedra de Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos bajo la propuesta de trabajo final, enmarcado en la selección de una obra de net.art de la página web www.findelmundo.com.ar. A partir de esa obra seleccionada, se aborda la elaboración de una reflexión teórica relacionada con el lenguaje de los nuevos medios teniendo en cuenta los conceptos y categorías claves de la cátedra en su última unidad: las tecnologías contemporáneas, hipertextualidad, nuevas modalidades artísticas mediales, entre otras.

La obra seleccionada es “Cuaderno de Historia Universal” de Belén Gache, un eBook de Fin del Mundo Editores del año 2009. Este eBook se puede encontrar en el formato Issuu, una forma de publicación de textos en línea que entró en funcionamiento en el año 2007. Este formato permite ver el eBook como la digitalización de un libro físico abierto emulando la vista frontal de las página izquierda (verso) y derecho (recto) [ver anexo 1]. Respecto a modo de acceder a este formato digital, el usuario puede seleccionar pulsando sobre el documento para avanzar o retroceder en las páginas. En el margen derecho de la página web se pueden ver otras cuatro entradas de documentos que funcionan a modo de hipertexto, permitiendo la navegación de otros eBooks por este amplio sitio web.

Por lo que se pudo rastrear de la obra, ésta estuvo desde sus inicios publicada en este servidor. En el mismo, también encontramos disponible la opción para ser descargado en pdf con un peso de 7.09 mb, sin embargo la misma no funciona. El URL del enlace o hipervínculo no es correcto o no fue actualizado (<http://belengache.org/pdf/contadorCUA.php>). Para poder descargarlo hay que realizar una búsqueda por un motor externo que nos arroja como resultado el URL actualizado (www.belengache.net/pdf/contadorCUA.php). Al abrir el eBook en formato de Pdf encontramos un documento que se presenta en forma vertical. Esta disposición se puede asociar a los inicios del

libro analógico cuando se elaboraba como un rollo; el documento parece desplegarse en la pantalla y se recorre de forma más lineal que el formato Issuu. (ver anexo 2).

Encontramos dos convergencias: la primera, en el modo como presenta Issuu el libro digital, de forma dinámica y aludiendo al dispositivo físico en su plataforma virtual; y otra, la descarga del texto en formato pdf que, como se mencionó anteriormente, permite una lectura “de rollo” que uno desenvuelve verticalmente en la pantalla. Al mismo tiempo este último formato admite la impresión del eBook, que sería dar una vuelta sobre el contenido y extraerlo del metamedio que lo contiene y para el que fue pensado (internet), para conseguir una nueva experiencia de participación en los juegos, recetas y otras intervenciones incitadas por la autora y de la que se tratará más adelante.

En relación a la obra, encontramos niveles de interactividad del lector del eBook en su versión Issuu similares a los que se pueden tener con el objeto físico libro. Una distribución amable nos permite saltar a las páginas próximas a la que nos encontramos viendo. Hay un predominio de la imagen por sobre el texto y se hace importante el diseño, como lo señala Coulter a partir del análisis de diferentes obras de la primera década del siglo XX (Coulter, 2009: 85 - 121), ya que la decisión de colocarlo en la plataforma Issuu responde a un formato de lectura digital amable en donde tenemos el efecto del pasar las páginas como en un libro analógico, tanto para avanzar como para retroceder. Este diseño busca que la obra sea vista como un libro tradicional, una publicación más de las miles que hay en este formato.

Encontramos un proceso de deconstrucción en el contenido del texto: no se responde a lo que se considera la historia en su sentido estricto, no se narran cronológicamente hechos o acontecimientos reales; más bien, hay desplazamientos narrativos en donde el lector tiene libertad de pasar por las páginas sin considerar el estricto orden de su numeración, permitiendo el desplazamiento de sentido convencional de uso de uso del dispositivo lector. La interacción con el dispositivo por parte del lector radica precisamente en la idea de que éste puede activamente desplazarse por el contenido de modo relativamente libre (pasar las páginas, saltar secciones, retroceder) y acceder a dicho libro de forma gratuita. El hecho que no tenga costo su acceso también rompe con los modelos de consumo actuales y de muchos contenidos de internet.

Se hallan instancias donde el contenido del libro rebasa la interfaz gráfica de Issuu, principalmente, cuando la autora propone juegos o actividades lúdicas donde el lector perfectamente podría dibujar, recortar, participar con dados entre otras posibilidades. Es decir que la relación con la interfaz gráfica de la red tiene un límite que el contenido del eBook invita a rebasar. De allí que resulte importante la opción que ofrece la versión en Pdf, que es para imprimir. Hay que tenerla en cuenta como una variable de participación lúdica (prosumidor) tal vez facilitada por el hecho de que la obra en su versión impresa se presente en blanco y negro.

A través de los contenidos la autora pone en cuestión aquello que comprendemos como realidad histórica. Con el título “Cuaderno de Historia Universal”, nos hace suponer contenidos con cierta rigidez, que harían referencia a la considerada “historia universal” (personajes del género masculino mayoritariamente, “blancos”, occidentales, europeos preferiblemente). Acá encontramos en parte algo de ello, la mención de líderes como Napoleón, Alejandro VI (sin explicitar si es el papa de la familia Borgia), entre otros. Juega con estos personajes resaltando sus “conquistas” y al mismo tiempo presentado espacios donde el espectador se haga partícipe de los contenidos como “dibuja a tu propio tirano” p.33. Donde encontramos las siluetas de dos bustos masculinos -ambos tienen un contorno de bigote- para ser llenado por el lector.

Se puede observar con claridad que en actividades de este tipo se requeriría de la impresión del libro, como se mencionó en párrafos anteriores, así como en “sé el lacayo de tu propia nobleza” donde coloca dos personajes -uno femenino y otro masculino- con unos trajes debajo de ellos para recordar e intercambiar. Se juega con la idea de nobleza en sus múltiples significados, como parte de un título nobiliario o como un valor moral. Pone en juego la interpretación del lector y lo incita a ir más allá de la imagen, continúa la constante de hacer físico el libro para ser partícipe de las indicaciones e inclusive incitaciones que se presentan en su contenido. Como otro ejemplo, se puede citar “El juego de la oca del Marqués de Sobremonte” p. 35. donde se ilustra un juego de

mesa del corte de un Monopoli u otros similares en donde encontramos un recorrido de casillas, algunas de ellas con soldados o medallones que llevan a una carreta en el dentro del tablero.

Belen Gache presenta esta serie de juegos sin instrucciones, aludiendo al conocimiento previo del lector, el lector “ideal” sabe qué hacer con un juego de mesa, puede imaginar el juego y el recorrido lo que implica el soldado o las medallas. Se alude como lo menciona Giannetti “a la existencia de una camino prefijado o delimitado” que hace uso de una lectura lúdica. El lector-navegante está viajando en esta obra por el tiempo no lineal, por personajes que estuvieron en la realidad y al mismo tiempo pertenece a la ficción a la historia narrada por los vencedores.

Más allá de eso, convierte en metáfora las relaciones de poder (incluso la portada del libro recuerda las ediciones recientes de los libros de Michael Foucault -esta comparación responde a los conocimientos previos del lector la capacidad de generar intertextos- (Ver anexo 3, 4) que se han dado a lo largo de la historia. Así mismo, el fenómeno de la virtualización puede verse en esta de narración presentada por Gache de acuerdo a la definición presentada por Levy, “somete el relato clásico a una dura prueba: unidad de tiempo sin unidad de lugar (gracias a las interacciones en tiempo real a través de redes electronicas,...)” (Lévy y Levis, 1999: 22). Se regresa a las representaciones ecuestres o de bustos para hablar del tirano y su huella en la historia. Se puede encontrar en una página web asociada con la artista la siguiente explicación acerca del contenido:

El Cuaderno de historia universal trata sobre los grandes temas modernos: el héroe, el rey, el monumento, la estrategia militar -el ataque, la defensa-, la revolución, la liberación de los pueblos. Sólo que aquí, estos han perdido su poder, su sustancia, su razón de ser trascendente. Algunos, muestran su cara oscura: son impostores, traidores, vanidosos, narcisistas y, sobre todo, crueles. Muchos muestran incluso un característico extremismo paranoide.¹

Este hipertexto desde la definición de Barthes es entendido como “un ideal de textualidad que coincide exactamente con lo que se conoce como hipertexto electrónico, un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos” (Landow, 1995: 14). Localizado en el Issuu, permite pensar en un recorrido textual abierto que al culminar la lectura del “cuaderno de historia universal” se puede recorrer otros textos (adosados al el margen derecho de la pantalla), que tiene un vínculo temático o tipológico y a ingresar en otro existirán así mismo más nodos de la trama de Issuu que es alimentada diariamente por otros usuarios, editoriales, revistas y medios, respondiendo a un texto abierto y “eternamente inacabada” que sigue circulando a pesar de que el lector interrumpa su interacción con el hipertexto es una red que se alimenta de otros usuarios y contenidos. Lo anterior también puede ser visto como la capacidad que tiene Issuu como metamedio (Como un servidor para visualizar material digitalizado electrónicamente generando nodos en sus contenidos que son variados y se amplían por sus usuarios), contenido en el metamedio por excelencia que es internet.

Las fronteras del libro (que por el dispositivo entra en la categoría de eBook) no están definidas con claridad, pues también debemos contar con los referentes del lector que en este caso es un lector-navegante. Según la cita de Landow sobre Foucault, el lector-navegante está “atrapado en un sistema de referencias a otros libros, otros textos, otras frases: es un nodo dentro de una red... una red de referencias” (Landow, 1995: 14). Es por eso que si el lector abandona el texto, o no continúa con los nexos que ofrece la plataforma Issuu, ésta sigue existiendo y acrecentándose, pues la red tanto de la plataforma, como de la web en general permite que los usuarios vayan alimentando de modo casi ilimitado los contenidos.

Se trata de una serie de relaciones no secuenciales como el contenido del libro. Este puede verse casi como “rayuela”, donde cuenta la capacidad de selección del lector más que una linealidad narrativa o un relato tradicional. Se hace hincapié en el hecho de muchos aspectos de la lectura del libro se pueden hacer más completos con su impresión, ya que permite al lector-navegante intervenir las imágenes con consignas, frases, dibujando fronteras en un mapamundi, etc. Se

¹ Consultado en <http://sociedadlunar.org/ediciones.html>. Visto en noviembre de 2015

suma una variabilidad que en la interfaz gráfica de Issuu resulta limitada. Desdoblar el texto y llevarlo a lo físico también es transcodificarlo, convertir el código binario de la interfaz gráfica para estar en el papel sin perderse su información o la calidad del escrito (lo que posibilita esto es la versión pdf).

El lector puede ser -de optar por el modo impreso- un interventor del espacio textual, inclusive un reescritor de la obra. La misma, desde su título nos recuerda una distancia con “el libro formal” ya que es un Cuaderno, cuya definición de uso es “un libro de pequeño o gran tamaño que se utiliza para tomar notas, dibujar, escribir, hacer tareas o añadir apuntes”². Es un libro pensado para ser más que leído en el sentido estricto; pensado para ser intervenido bajo todas las estrategias de la definición con una intensión lúdica bajo la metáfora de viajar históricamente por las relaciones de poder, por el mundo de los vencedores, rastreando la narración de los vencidos. Es decir que este lector-navegante, que puede ser productor del texto (prosumidor) y que pone en comunicación múltiples voces más allá de la propia, rompe la relación tradicional escritor/lector. Configura un texto que desde Derrida, es “una nueva forma del texto, más rica, más libre, más fiel a nuestra experiencia potencial, y tal vez, a una experiencia real aún desconocida” (Landow, 1995: 19). Se incluye al hipertexto la intertextualidad que propone el lector-navegante.

Finalmente, podemos encontrar que este formato de cuaderno que puede desenvolverse en físico y permitir al usuario ser prosumidor del contenido; así mismo, es relevante observar relación posible con la historia entendida como una narración convencional que responde a hechos relevantes en una linealidad del tiempo, ya que en esta obra la historia que se propone es una historia que puede ser intervenida, manipulada, apropiada, narrada de modo personal y redescubierta teniendo como eje la interacción del lector para la elaboración de un contenido que responda a su historia universal. La artista hace uso de este dispositivo para desplegar al lector la capacidad de producir narrativas desenvueltas, abiertas y no-lineales, comprendiendo que el impacto real de la obra es la transformación que cada lector, espectador, navegante y prosumidor asume como propia, al margen de regulación convencional y respondiendo a la narrativa hipertextual de los nuevos medios.

² Definición extraída de; <https://es.wikipedia.org/wiki/Cuaderno>. Consultado en noviembre de 2015

Anexos.

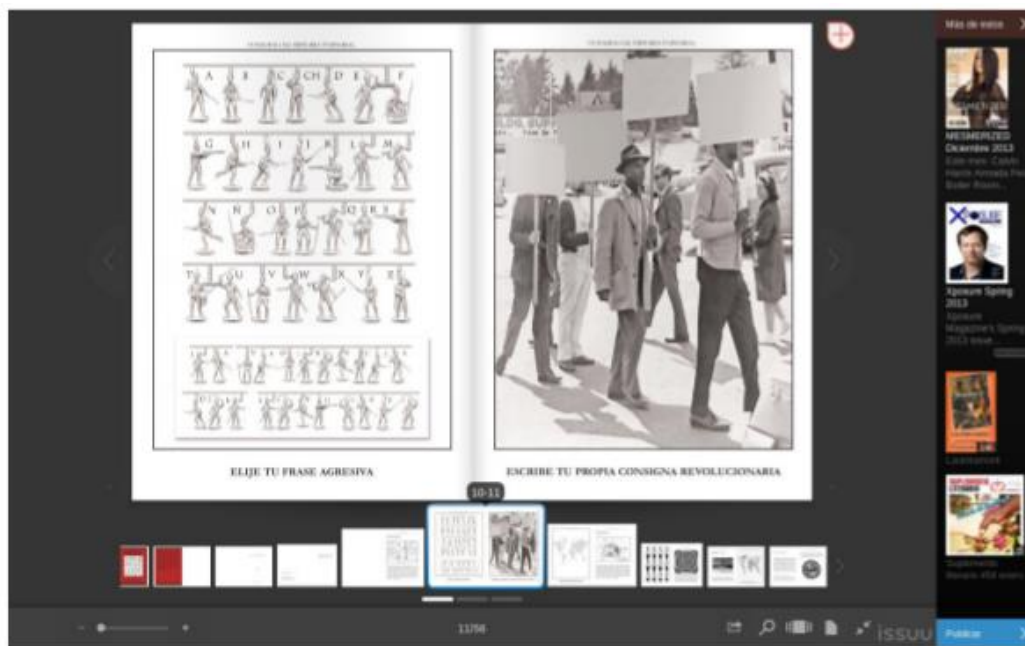


Ilustración 1



Ilustración 2

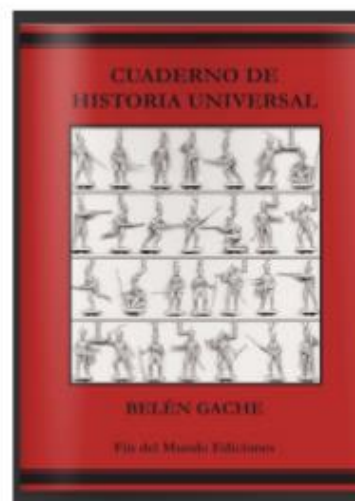


Ilustración 3

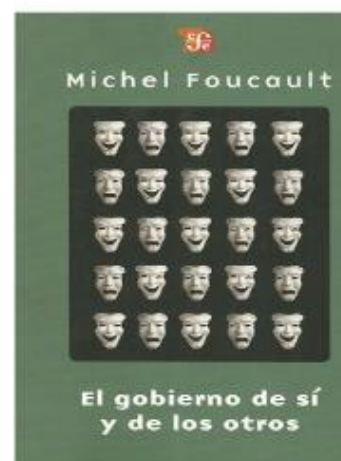


Ilustración 4

BIBLIOGRAFÍA.

- CARLON, M. "Entre the File Room y Bola de nieve: usuarios e instituciones colaborativas en la era la convergencia arte/medios" en Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa. La crujía, Buenos Aires, 2012.
- CILLERUELO, L, "Arte en Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico" cap. 1 y 2. UPV/EHU, Bilbao, 2001.
- COULTER-SMITH, G. "Interacción: el difícil nacimiento del lector" en Deconstruyendo las instalaciones. Brumaria, Madrid, 2009.
- DUBOIS, P., "Vídeo y teoría de las imágenes" en Cine, Vídeo, Godard. C.C.Rojas, Buenos Aires, 2004.
- GIANETTI, C., "WWWART.02. Breve balance de la primera década del net art". 2003 – 2005. En: http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_WWWART.pdf
- JENKINS, H. "Introducción" en Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación, Paidós, Barcelona, 1992.
- LANDOW, G. Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología, Buenos Aires, Paidós, 1995 capítulo 1, p. 13-49 y cap. 4, p. 131- 152.
- LEVY, Pierre: ¿Qué es lo virtual?. Barcelona, Paidós, 1999.
- MACHADO, A., "Convergencia y divergencia de los medios".
- MACHADO, A., "El advenimiento de los medios interactivos", en La Ferla (comp) El medio es el diseño. Eudeba, Buenos Aires, 1996.
- MACHADO, A., "El cuarto iconoclasmo" en Revista Diálogos de la comunicación.
- MANOVICH, L., "cap. 1"; "cap. 2" en El lenguaje de los nuevos médios. Paidós, 2006.
- SIBILIA, P. "El show del yo" en La intimidad como espectáculo, FCE, Buenos Aires, 2008.