

# EXPERIMENTACIÓN DE NUEVAS NARRATIVAS Y ESTÉTICAS VISUALES EN INTERNET\*

Lourdes Cilleruelo Gutiérrez  
Universidad del País Vasco

## RESUMEN

El nacimiento del World Wide Web en combinación con el navegador Mosaic supuso un antes y un después en Internet: el inicio de una etapa eminentemente visual y multimediática. El desarrollo de Internet como soporte multimediático vino determinado por la integración en el ciberespacio de medios y narrativas previamente existentes. El siguiente trabajo forma parte de una investigación más amplia de título «Hacia un auténtico expanded cinema», que aborda el estudio de Internet como soporte multimediático en dos aspectos: el primero, la experimentación de nuevas narrativas y estéticas visuales —que da título a esta investigación—, recoge diferentes prácticas en Internet entendidas éstas como cine extendido (Youngblood, 1970); el segundo, nuevos métodos de divulgación y transmisión audiovisual a través de la red, abarca desde trabajos relacionados con el streaming.art hasta aquellos que entienden Internet como archivo audiovisual. Desde una amplia perspectiva (cine expandido) y adentrándose en su propia maquinaria, este texto intenta analizar las diferentes narrativas que surgen de las posibilidades y recursos de la propia Red. Dichas narrativas no lineales, que pueden ubicarse entre el cine tradicional y los libros interactivos, han creado términos tan interesantes como videoweb, web cinema, netart.film, neUilm interactivo...

PALABRAS CLAVE: cine expandido, net.art.film, net.film interactivo.

## ABSTRACT

«Experimentation with New Narratives and Visual Aesthetics in the Internet». The creation of the World Wide Web in combination with the Mosaic navigator created a before and after in the Internet world, with the start of an eminently visual and multimedia-based stage. Internet's development as a multimedia support was determined by the integration in cyberspace of pre-existing means and narratives. This work forms part of a more extensive investigation entitled Towards genuine expanded cinema that approaches the study of the Internet as a multimedia support in two aspects: firstly, experimentation in new narratives and visual aesthetics —which gives its name to the research— covers different Internet practices including extended cinema (Youngblood, 1970); the second, new methods of web-based audiovisual diffusion and transmission, deals with works from streaming art to those who understand the Internet as an audiovisual folder. From a broad perspective (expanded cinema) and entering its own machinery, this text tries to analyse the different narratives that emerge from the web's own possibilities and resources. These non-linear narratives, which may be somewhere between traditional cinema and interactive books, and have created interesting terms such as videoweb, web cinema, netart.film, interactive neUilm.

KEY WORDS: expanded film, net.art.film, interactive net.film.



## INTRODUCCIÓN

El nacimiento del World Wide Web en combinación con el navegador Mosaic supuso un antes y un después en Internet: el inicio de una etapa eminentemente visual y multimediática. El desarrollo de Internet como soporte multimediático vino determinado por la integración en el ciberespacio de medios y narrativas previamente existentes.

### MARCO DE INVESTIGACIÓN

El siguiente trabajo forma parte de una investigación más amplia de título *Hacia un auténtico expanded cinema* que aborda el estudio de Internet como soporte multimediático en dos aspectos:

- el primero, *la experimentación de nuevas narrativas y estéticas visuales* —que da título a este texto—, recoge diferentes prácticas en Internet entendidas éstas como cine extendido (Youngblood, 1970);
- el segundo, *nuevos métodos de divulgación y transmisión audiovisual a través de la red*, abarca desde trabajos relacionados con el streaming.art hasta aquellos que entienden Internet como archivo audiovisual.

### REFERENCIAS Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Desde una amplia perspectiva (cine expandido) y adentrándose en su propia maquinaria, esta investigación intenta analizar las diferentes narrativas que surgen de las posibilidades y recursos de la propia Red. Los nuevos formatos digitales han generado nuevas estéticas que semejan conocidos modelos del videoarte como la construcción de *video-walls* o vídeo instalaciones mediante el uso de animaciones GIF y Quick Time, como es el caso de la pieza *Heated Pool* (2001) del grupo alemán t-2k, una versión web de la famosa instalación *il nuotatore* (1984) de Studio Azzurro; así como nuevas narrativas dadas por el hipertexto o surgidas de nuevos formatos como el Quick Time VR o flash, y de sus interfaces especiales. Estas narrativas no lineales, que pueden ubicarse entre el cine tradicional y los libros interactivos, han creado términos tan interesantes como *videoweb*, *web cinema*, *net.art.film*, *net.film* interactivo...

Para su clasificación hemos tomado como referencia dos líneas de conducta básicas ofrecidas por el autor al espectador, al usuario-actuante, que exponen Louis-

---

\* Este texto ha sido realizado gracias al programa de formación de investigadores postdoctorales del Gobierno Vasco.

Philippe Demers y Bill Vorn en su artículo «*Real Life as an Immersive Media*»: conductas implantadas y conductas emergentes:

1. Las *conductas implantadas*: son *reacciones individuales* engendradas por reglas simples y condiciones intencionalmente programadas en el sistema. Son fáciles de anticipar puesto que suponen una respuesta directa a una precisa causa desencadenada. Los agentes de bajo nivel son los encargados de producir estos comportamientos.
2. Las *conductas emergentes*: son *reacciones de grupo* engendradas por la suma de todas las reacciones individuales. Son mucho más difíciles de predecir porque dependen de la interpretación global de un número exponencial de posibilidades. Estos comportamientos se derivan de interacciones dinámicas y complejas entre los agentes de tareas de bajo nivel.

Resumiendo, se tomarán como referencias principales (véase esquema 1)

1. El concepto de *Expanded Cinema* (Youngblood, 1970)
2. Los propios *recursos de la Red*: hipertexto, los formatos propios de la red (QuickTime VR (QTVR), flash, GIFs animados...), interfaces gráficas especiales, *webcams*, *bots*, Chat, bases de datos...
3. Las *conductas implantadas* y *conductas emergentes* (Louis-Philippe Demers y Bill Vorn, 1995).

ESQUEMA I. RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN

|                              |   |   |
|------------------------------|---|---|
| <b>Conductas implantadas</b> | <u>Narrativas programadas y condicionadas</u> → | <b>A. Narrativas paralelas: la elección de un recorrido</b><br>– <b>Hipertexto</b> : HyperText Consciousness (1997) Mark Amerika<br>– <b>Hipertexto condicionado</b> :<br>EasyONE: chico busca a chica (1998) Roberto Aguirrezabala   |
|                              |   | <b>B. Narrativas paralelas y simultáneas: la pantalla fragmentada</b><br>– <b>Hipertexto + cuadros (frames)</b><br>My boyfriend come back from the war” (1996) Olia Lialina<br>– <b>Quick Time VR</b> .<br>A Home(maker) page (2001) Jeannie Finlay<br>– <b>Interfaces gráficas</b> Waxweb 3.0 (1994) David Blair         |
| <b>Conductas emergentes</b>  | <u>Narrativas dinámicas y emergentes</u> →      | <b>A. Narrativas emergentes paralelas y simultáneas: la pantalla fragmentada</b><br>– <b>Webcams</b> Little sister. A 24 hr online surveillance soap (2000) de Andrea Zapp  |
|                              |   | <b>B. Narrativas emergentes o colaborativas</b><br>– <b>El correo electrónico</b> Being boring (2004), Fran Illich<br>– <b>bots chat y bases de datos</b> Unmovie (2001-02) Axel Heide, onesandzeros, Philip Pocock y Gregor Stehle<br>– <b>interfaces gráficas de usuario</b> The imaginary Hotel (2002-04), Andrea Zapp |



Tal y como adelantábamos, a partir de los tipos de conductas definidas por Louis-Philippe Demers y Bill Vorn en su artículo «*Real Life as an Immersive Media*», se pueden plantear dos líneas de actuación dictadas por el autor al usuario de Internet. Dichas líneas de actuación nos llevan a distinguir entre dos grandes grupos de narrativas: en primer lugar, «*narrativas programadas y condicionadas*» designan aquellas estructuras cerradas en las que las opciones son limitadas y previamente pre-programadas por su autor; y en segundo lugar, «*narrativas dinámicas y emergentes*» definen aquellas narrativas abiertas fruto de la interacción de sus componentes, propias de los procesos emergentes (véase esquema II)

### ESQUEMA II. CONDUCTAS IMPLANTADAS Y CONDUCTAS EMERGENTES

- |   |
|---|
| <p><b>1. Conductas implantadas: narrativas programadas y condicionadas</b> narrativas no-lineales, en las que se altera la estructura secuencial enmarcada dentro de la corriente clásica de un comienzo, un desarrollo y un fin</p> <p><b>Características:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativas cerradas y conclusas <math>\Rightarrow</math> predeterminadas y limitadas</li> <li>• Son estructuras navegables, propias del recurso de World Wide Web dadas por el <b>hipertexto</b>.</li> <li>• No son exclusivas del medio Internet (CD-Rom...).</li> </ul> <p><b>2. Conductas emergentes: narrativas dinámicas y emergentes</b> proceso emergente, fruto de la interacción de diferentes unidades simples</p> <p><b>Características:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativas colectivas y abiertas <math>\Rightarrow</math> impredecibles</li> <li>• Hipertexto + interfaces + otros recursos (aportación/ participación)</li> <li>• Propias de Internet</li> </ul> |
|---|

1. *Narrativas programadas y condicionadas*: son narrativas no-lineales, en las que se altera la estructura secuencial enmarcada dentro de la corriente clásica de un comienzo, un desarrollo y un fin. La obra no muestra un único modo de lectura, sino que ofrece múltiples opciones al lector. La historia se ve alterada con cada espectador-usuario que accede a la obra ayudando así a su construcción espacio-temporal; su intervención resulta decisiva en la construcción significativa de la misma. Puesto que las posibilidades son previamente programadas por el artista, las opciones que éste ofrece al usuario se muestran limitadas: son argumentos cerrados y conclusos, en los que las narrativas que emergen de su estructura son torpes y condicionadas. La tarea del espectador-usuario se limita a escoger entre aquellos caminos previamente diseñados y especificados por el artista.
2. *Narrativas dinámicas y emergentes*: en este segundo grupo la narrativa se entiende como un proceso emergente, fruto de la interacción de diferentes unidades

simples. Son narrativas emergentes difíciles de predecir, puesto que derivan de las interacciones dinámicas y complejas de sus componentes. Dichas obras deben de ofrecer al usuario-espectador las herramientas necesarias para alterar e influir en el sistema. El grado en que esas herramientas facilitadas por el autor permiten alterar e influir en éste determinará el grado de emergencia.

## 1. NARRATIVAS PROGRAMADAS Y CONDICIONADAS

Las narrativas programadas y condicionadas no son exclusivas del medio Internet. Estas estructuras navegables propias del recurso de la World Wide Web son dadas por el hipertexto. Originariamente «navegar» es un término empleado en multimedia para designar el acto de una lectura no-lineal, es decir, tal y como decíamos, en aquel acto de leer en el que se altera la estructura secuencial de un comienzo, un desarrollo y un fin. El concepto de hipertexto se adaptó como un guante, primero a soportes como el CD-Rom, y más tarde al arte *de* web, ambos 'navegables'. Tales afinidades han ocasionado que sea bastante común encontrarse en Internet proyectos, bien previamente diseñados para CD-Rom, o bien para la *web*, los cuales intercambian su plataforma, o incluso combinan ambas.

### 1.A. *Narrativas paralelas: la elección de un recorrido*

La navegación tradicional dada por el *hipertexto* es la más común y de ella surgen las narrativas no lineales conformadas por los hiperenlaces. La primera referencia al concepto de hipertexto se remonta a la década de los 40 y recae en la figura de Vannevar Bush<sup>1</sup>, quien apuntaba la necesidad de la construcción de máquinas que permitiesen emular el carácter asociativo entre diferentes textos de la mente humana, y a las que bautizó con el nombre de «*Memex*». Más tarde su discípulo, Ted Nelson, recuperó el término de hipertexto para designar una «escritura no secuencial, un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que así se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman itinerarios para el usuario»<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> La primera aproximación al concepto de hipertexto aparece en «As We May Think», en 1945, en la revista *The Atlantic Monthly*. Una copia del mismo se puede obtener en <http://www.isg.sfu.ca/~duchier/misc/vbush/vbush-all.shtml>.

<sup>2</sup> NELSON, Theodor H.: *Literary Machines*. Swarthmore, Pa., publicación propia, 1981, pp. 0/2. Citado por George P. Landow en *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós, Barcelona, 1995, p. 15. Título original: *Hipertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*. Publicado en inglés por The Johns Hopkins University Press. Traducido por Patrick Ducher.



ESQUEMA III. NARRATIVAS PARALELAS CONDICIONADAS:  
DOS OPCIONES DE NAVEGACIÓN EN LA OBRA EASYONE

|                             |                                 |                                 |
|-----------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| ¿Eres...                    |                                 |                                 |
| ...hombre                   | ...o mujer?                     | ¿o prefieres no definirte?      |
| ¿Navegas... solo acompañado | ¿Navegas.....sola o acompañada? | ¿Navegas.....sol@ o acompañad@? |

OPCIÓN 1

OPCIÓN 2

|  |   |  |   |   |  |
|--|---|--|---|---|--|
| ¿Navegas...  |   |  | ...sol@ o acompañad@?   |   |  |
| Esperas encontrar un(a) compañer@ en este viaje  |   |  | ¿Tu compañer@ es...   |   |  |
| Es posible/  | quizá/  | creo que no  | un(a) amante  | un(a) amig@   | o un(a) desconocid@?   |
| No es ningún problema <b>viajar sol@</b> , a veces se percibe mejor el entorno y se tienen menos prejuicios. Aunque quizá tengas razón y encuentres un(a) <b>compañer@</b> en el ciberespacio. | No es ningún problema viajar sol@, a veces se percibe mejor el entorno y se tienen menos prejuicios. Desde aquí intentaremos que encuentres un(a) <b>compañer@</b> electrónico y quizá <b>termines bien acompañado@</b> . | ¿Viajando sol@? Sin problemas. Así <b>no damos explicación</b> s a nadie, ¿ok? Por cierto, no hay que ser tan negativ@ hay tant@s navegantes por el ciberespacio que es muy probable que encuentres algun@ aquí. | Seguro que guardas muy <b>buenos recuerdos</b> de los viajes que realizas acompañad@, sin dudarlo son los mejores viajes. Además un(a) amante siempre te dará más de lo que pides. Muchas veces no hace falta hablar para entenderse. | Seguro que guardas muy buenos recuerdos de los viajes que realizas acompañad@, sin dudarlo son los mejores viajes. Pídele a tu amig@ que busque una <b>cámara de fotos</b> y vamos a engordar un poco el álbum... | ¿Acompañad@ de un(a) desconocid@? (...) ¿Ya tienes su número de teléfono o su e-mail? Quizá l@ necesites para realizar otro viaje. Y <b>su nombre</b> , ¿se lo has preguntado? (...) Bien, bien... |

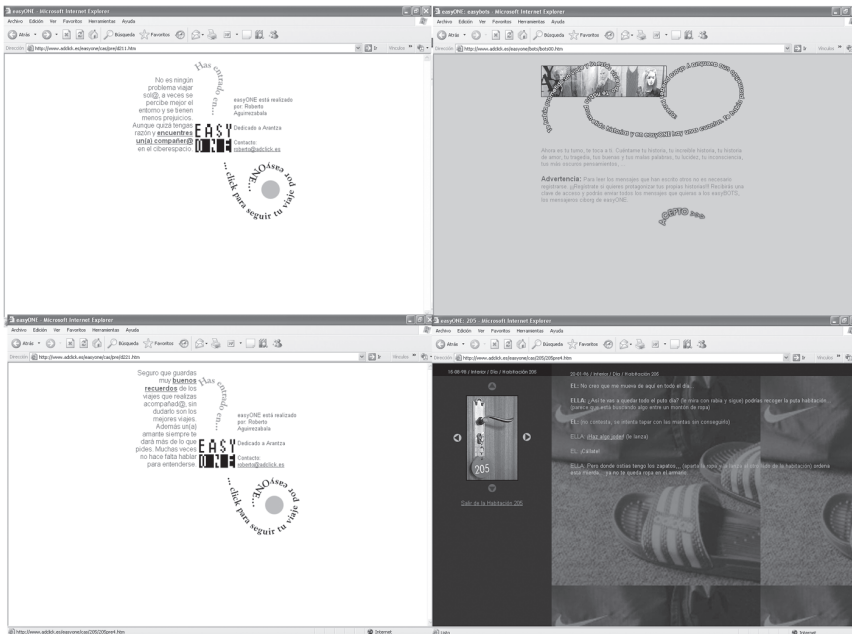
Esquema relativo a "easyONE"

En el contexto electrónico del WWW, la máxima «*enlazo, luego existo*, que ha hecho famosa Mark Amerika, resume en una frase la clave que alberga el hipertexto. El enlace pone de manifiesto: por una parte, la construcción interactiva/hipertextual, no secuencial del texto; y por otra, la importancia que adquiere tanto lo que está presente como lo ausente. Además, la figura del enlace o *link* permite la creación de enlaces multimediáticos; gracias a los cuales, medios de diversas naturalezas consiguen significado en relación unos a otros. Mark Amerika en su obra *HyperText Consciousness* (1997) explora las nuevas narrativas experimentales. «La HTC, tal y como se experimenta en el ciberespacio está creando un nuevo tipo de narrativa en la que perderse. Esta narrativa puede ser más 'alucinogénica' o 'clickactual' para el lector/participante, pero retiene todavía la sensación de ser un discurso mental narrativo»<sup>3</sup>.

Dentro de este tipo de narrativas dadas por el hipertexto se puede distinguir una subclase en donde el usuario es inducido a un comportamiento o a otro.

<sup>3</sup> PACKER, Randall: «El net art como teatro de los sentidos. Un hiper recorrido por Jodi y Grammatron». En *+allá del interfaz*, tomado de Internet <http://aleph-arts.org/interfaz/packer.htm>, 09/07/99.

IMAGEN 1. RESULTADOS CORRESPONDIENTES A LAS OPCIONES 1 Y 2



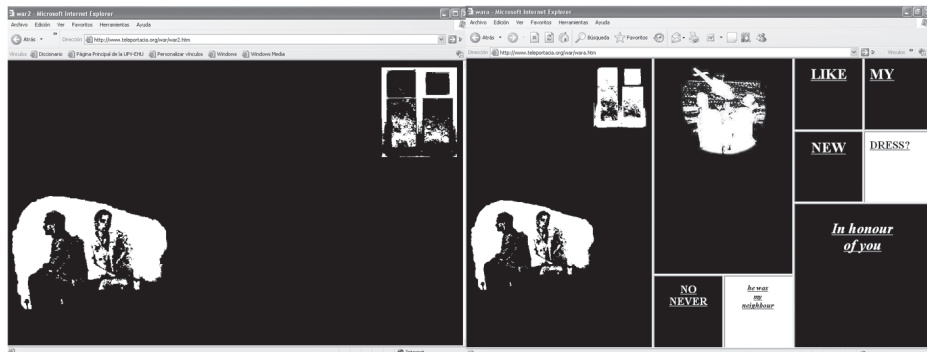
Estos proyectos que denominaremos «narrativas paralelas condicionadas» (véase esquema III) contienen diferentes ingredientes que condicionan al espectador/usuario en su elección —y por tanto influyen en la construcción de la narración— mediante la formulación de preguntas que el usuario debe responder, o mediante la elección de parámetros contenidos en *pop-menus*. La selección de unos u otros determina la ruta elegida y, por tanto, influye y trastoca su lectura. Este tipo de navegación está encaminado a dictaminar la personalidad del usuario-espectador. Por supuesto que siempre queda abierta la posibilidad de la mentira, pero ello también influirá y marcará el desarrollo de su lectura. El proyecto de Roberto Aguirrezabala titulado *EasyONE: chico busca a chica* (1998) está compuesto por siete historias, cuyas tramas se entrecruzan en diferentes puntos de sus narrativas. Previamente a su acceso, el visitante deberá responder a una serie de preguntas que determinarán su punto de partida en su viaje por easyONE. En el caso de que el visitante haya sido franco, la experiencia que vivirá será reflejo de la suya propia; mientras que si, por el contrario, ha optado por mentir, experimentará diferentes formas del yo.

### 1.B. Narrativas paralelas y simultáneas: la pantalla fragmentada

Olia Lialina, combinando las posibilidades del hipertexto y de los diferentes *cuadros o frames* que conforman el documento HTML, ha experimentado con



## IMAGEN 2. NARRATIVAS PARALELAS Y SIMULTÁNEAS



*My boyfriend come back from the war* (1996). Olia Lialina

lo que ella define como 'montaje interactivo'. Dichas narrativas responden al concepto de montaje espacial de Lev Manovich<sup>4</sup>, que «*incluirla un número de imágenes, potencialmente de diferentes tamaños y proporciones que aparecen en la pantalla al mismo tiempo*». Su primera obra, *My boyfriend come back from the war* (véase imagen 2), una historia de amor y de soledad, es un perfecto modelo de lo que ha sido definido como *-net-film.art-* de Rusia. La historia comienza con la frase «*My boyfriend came back from the war. After dinner they left us alone*», que enlaza con una escena compuesta por una pareja sentada y al fondo una ventana. En el siguiente enlace, la pantalla se desdobra en dos *frames*: en el de la izquierda se emplaza la imagen anterior, donde permanecerá fija durante toda la narración a modo de *background* o escenario; el *frame* derecho queda reservado para el desarrollo de la historia, desdoblándose paulatinamente con cada «clic». Las imágenes de guerra, recuerdos, fotos, el reloj que simboliza el tiempo perdido y los textos sobre la relación de ambos se enlazan durante todo el relato: «*Where are you? I can't see you*».

Quizás un formato que aporta grandes posibilidades, pero que ha sido menos utilizado en el contexto creativo, es el *Quick Time VR*. Al igual que el hipertexto este formato multimediático integra diferentes áreas o zonas calientes o interactivas que permiten enlazar archivos de igual o diferente naturaleza. Este formato comercial ha sido el elegido por Jeannie Finlay para desarrollar *A Home(maker) page* (2001), un proyecto que esboza cuatro retratos panorámicos de Florrie, Roy, Lilian y Betty en sus respectivos hogares. A través de las puertas de los cuatro apartamentos se enlazan unos relatos con otros; la radio, la televisión o una ventana son algunos de los objetos elegidos para activar diferentes archivos visuales y sonoros, que completan la narración de estos cuatro-minidocumentales.

<sup>4</sup> MANOVICH, Lev: MACROCINEMA: Spatial Montage. Disponible online en <http://www.manovich.net/macrocinema.doc>.



Por último mencionaremos *Waxweb 3.0*, del artista David Blair, que ha sido considerada como la primera película interactiva creada específicamente para Internet. Esta obra ofrece diferentes *interfaces gráficas* más o menos complejas en las que se entremezclan secuencias en Real Player con sonidos, imágenes y textos de la película *Wax or The Discovery of Television Among The Bees*. Las diferentes asociaciones de estos elementos ofrecen distintas experiencias de esta película.

## 2. NARRATIVAS DINÁMICAS Y EMERGENTES

Las herramientas utilizadas en los procesos dinámicos y emergentes, aunque no abandonan el uso del hipertexto, sí relegan su importancia a un segundo lugar. El hipertexto es sustituido por otras estrategias que permiten la aportación y participación del usuario en la obra. Dichas narrativas surgen gracias a la utilización de recursos e interfaces propios de la red Internet, adquiriendo sentido y residiendo, en muchos casos, sólo en la Red. Una de las principales aportaciones de estas narrativas reside en la disolución del control autorial: se trata de narrativas colectivas abiertas y, por tanto, impredecibles.

### IMAGEN 3. NARRATIVAS EMERGENTES PARALELAS Y SIMULTÁNEAS



*Little siste. A 24hr online surveillance soap* (2000). Andrea Zapp

#### 2.A. *Narrativas emergentes paralelas y simultáneas: la pantalla fragmentada*

Una de las herramientas más comunes son las *webcams* o cámaras conectadas a la red que permiten la transmisión de imágenes en directo a través de Internet. El proyecto *Little sister. A 24 hr online surveillance soap* (2000) de Andrea Zapp es una telenovela relatada a partir de las distintas escenas en tiempo real recogidas por webcams públicas y privadas. Un total de 26 cámaras permiten la construcción de distintos desenlaces paralelos y simultáneos en los que ficción y realidad se entremezclan gracias a la introducción de imágenes ficticias grabadas previamente por la

## IMAGEN 4. NARRATIVAS EMERGENTES Y COLABORATIVAS



*Being Boeing* (2004). Fran Illich.

- **Asunto:** [delete.tv] being\_boring\_[un\_net.film\_democrático]\_run.girls.run.
- **Para:** delete@delete.tv
- **De:** Delete@delete.tv
- **Fecha:** Tue, 8 Jun 2004 23:02:59 -0500
- **being boring:** [un net.filmde franilich] [http://delete.tv/being\\_boring/](http://delete.tv/being_boring/) Con un 21% de votos las chicas se van a hacer ejercicio para cambiar su aburrido estilo de vida. ¿qué deben hacer este martes para matar el tiempo que tienen sin televisión? Vota online. ¿limpiar su casa? ¿crear una revolución mediática? ¿criticar a gente? ¿discutir temas serios? ¿perturbar las calles? ¿predecir el futuro? ¿drogarse con aire comprimido? ¿kung-fu? ¿una sesión para probar distintos estilos de baile? ¿contar historias? Comisariado por Isabelle Arvers, para BananaRAM ArtFestival, Ancona, Italia, Julio 6-11, del 2004. Actúan: Sol-Ho y Adriana Segura.

autora. Con cada clic del ratón y a través de una simple interfaz circular gráfica, el usuario activa las diferentes imágenes recogidas por las webcams. Diferentes relatos ubicados en sitios familiarmente utilizados por las teleseries (cocina, supermercado, peluquería...) se mezclan con imágenes cotidianas de la vida en las calles de ciudades, agrupándose y fragmentando la pantalla. Al igual que sucediera en el mítico film *New book* (1975) del polaco Zbigniew Rybczynski, el espectador elige su propia narración fijando su mirada.

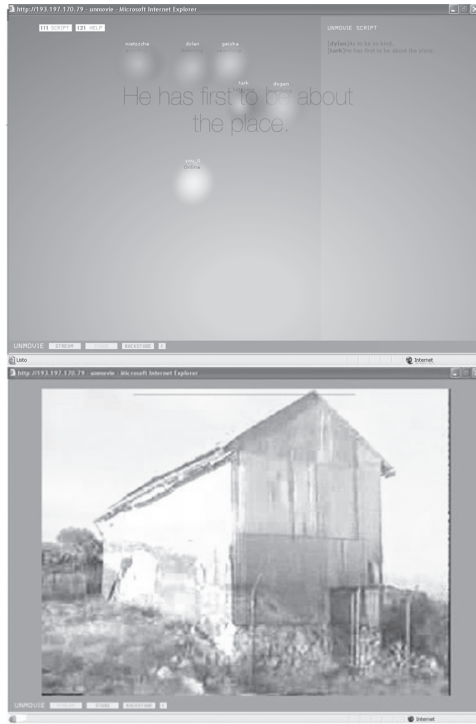
### 2.B. *Narrativas emergentes o colaborativas*

El *correo electrónico* o *e-mail* se revela como la herramienta clave de la pieza de Fran Illich *Being boring* (2004) y enclava esta pieza en lo que se ha venido a denominar e-mail drama. El envío simultáneo del mismo mensaje a diferentes usuarios a cualquier punto del planeta, independientemente de la distancia geográfica, ha permitido la construcción de este net.film democrático (denominado así por su

## IMAGEN 5. NARRATIVAS EMERGENTES Y COLABORATIVAS



*bots*



*stage*

*streaming*

*Unmovie* (2001-02). Axel Heide, onesandzeros, Philip Pocock y Gregor Stehle

autor). *Being boring* parte de un argumento sencillo: dos chicas que se quedan sin televisión durante una semana, deben enfrentarse a la vida real y ocupar su tiempo libre. La audiencia, a la que se le ofrecen diferentes opciones, es la encargada de decidir cada semana qué harán las chicas y, por tanto, qué escenas han de filmarse.

*Unmovie* (2001-02), un proyecto de los artistas Axel Heide, onesandzeros, Philip Pocock y Gregor Stehle, debe su éxito a tres elementos clave: bots<sup>5</sup>, chat y bases de datos. Presentado en la prestigiosa muestra *Future Cinema*<sup>6</sup>, este proyecto consta de dos pantallas principales: *stage* y *streaming*. La sección *stage* aloja el chat,

<sup>5</sup> *Bot* (de *robot*) es un programa que realiza en línea funciones normalmente realizadas por humanos. En sitios de conversación en línea (chat o IRC), un bot puede simular ser una persona. Definición tomada de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Bot>.

<sup>6</sup> Esta muestra que lleva como subtítulo «El imaginario cinemática después del Film» (The Cinematic Imaginary after Film) y comisariada por Jeffrey Shaw and Peter Weibel tuvo lugar del 16 November 2002 - 30 March 2003 en el ZKM de Karlsruhe. Para más información véase: [http://www.zkm.de/futurecinema/index\\_e.html](http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html).

donde los distintos bots (un total de cinco personalidades) dialogan con los usuarios humanos. Los diálogos que se establecen alimentan y determinan el resultado del movie, que se visualiza en la segunda pantalla, *streaming*. El resultado final se construye a partir de fragmentos de vídeo alojados en una base de datos y asociados a palabras clave que se activan en función de las distintas conversaciones que se registran en el chat. Los bots, gracias a algoritmos basados en parámetros de Inteligencia Artificial, aprenden de su interacción con los usuarios humanos. El movie final, generado por humanos y máquinas, se torna impredecible: varía en función de la participación del colectivo anónimo formado por los usuarios que intervienen así como de la conducta evolutiva de los diferentes bots.

Una vez más debemos mencionar las *interfaces gráficas de usuario*, que permiten a los visitantes participar activamente en la obra incluso alterando y modificando ésta. En este grupo se encuentra la instalación *The imaginary Hotel* (2002-04) de la artista e investigadora Andrea Zapp. Un complejo interface que reproduce virtualmente el escenario de dicha instalación permite a visitantes tanto físicos (a través de un interface televisivo) como virtuales (a través de Internet) ocupar el espacio, conscientemente teatralizado, de dicha instalación. Visitantes virtuales y físicos con sus distintas intervenciones generan un relato colectivo.

## BIBLIOGRAFÍA

- MANOVICH, Lev: *MACROCINEMA: Spatial Montage*. Disponible online en <http://www.manovich.net/macrocinema.doc>
- NELSON, Theodor H.: *Literary Machines*. Swarthmore, Pa., publicación propia, 1981. No-org.net: [Video/net/art](http://www.no-org.net/video/net/art/) <http://www.no-org.net/video/net/art/>
- RIESER, Martin y ZAPP, Andrea (eds.): *New screen media: cinema/art/narrative* London: British Film Institute, 2002.
- VORN, Bill y DEMERS, Louis-Philippe: «Real Artificial Life as an Immersive Media». En *Convergence: 5th Biennial Symposium for Arts and Technology proceedings*. Center for Arts and Technology al Connecticut College New London (Conn.), 1995. Disponible on-line en: <http://www.hfg-karlsruhe.de/~ldemers/machines/alife/description.html>
- VV.AA: *Remezclando la realidad con los narrative media*. <http://www.unia.es/artpen/estetica/estetica01/main.html>.
- YOUNGBLOOD, Gene: *Expanded cinema*, 1970. Disponible para su consulta on-line: <http://www.arts.cilab.org/expandedcinema.html>.
- ZAPP, Andrea (ed): *Networked narrative environments as imaginary spaces of being*. Publicado por Manchester Metropolitan University/MIRIAD en colaboración con FACT Liverpool, 2004.

## WEBSITES RELACIONADOS

- AGUIRREZABALA, Roberto: *EasyONE: chico busca a chica* <http://www.adclick.es/easyone/>.
- AMERIKA, Mark: *HTC HyperText Consciousness* <http://www.grammatron.com/htc1.0/>.



BLAIR, David: *WaxWeb 3.0*. <http://jefferson.village.virginia.edu/wax/>.

POCOCK, Philip: *Unmovie* <http://www.unmovie.net>.

FINLAY, Jeannie: *A Home(maker) page*. <http://www.home-maker.org.uk>.

ILLICH, Fran: *Being Boring*. [http://delete.tv/being\\_boring/](http://delete.tv/being_boring/).

LIALINA, Olia: *Myboyfrien come back from the war* <http://www.teleportacia.org/war/war.html>.

T-2k: *Heated Pool* <http://www.t-2k.de/>.

ZAPP, Andrea: *Little sister. A 24 hr online surveillance soap* <http://www.azapp.de/littlesister/>.

ZAPP, Andrea: *The Imaginary Hotel* <http://www.azapp.de/hot/indexallg.html>.

