

**Cecilio Balthazar**

Una de las características de la nueva tecnología electrónica es la posibilidad de ofrecer sus recursos en una escala muy amplia. Podríamos decir que hay una tecnología de punta que por sus propias condiciones siempre estará a la vanguardia y, por lo tanto, en la lógica de la eficacia, la condiciona a convertirse en obsoleta. Desde este destino irremediable la tecnología electrónica satisface un amplio mercado que va desde las industrias de la guerra, de la comunicación y de la cinematografía, hasta las pequeñas empresas domésticas.

La elasticidad de la cibernética también permite experimentar la creación de nuevos objetos que desbordan las formas convencionales de los que circulan en el medio de la comunicación dominante. Es el caso de los discos compactos (CD) el que inaugura una industria de publicaciones electrónicas como una alternativa desafiante a la tradición editorial de impresos en papel. Una industria que trabaja con herramientas a diversas escalas y similares a las usadas en las grandes producciones del cine y la televisión.

Las publicaciones electrónicas se dan cita en lo social con una diversidad de funciones –publicitarias, políticas, culturales– a partir de las mismas estructuras de producción que ofrece la multimedia: la interactividad, el modelado en 3D, la manipulación de gráficos y fotografías, la combinatoria del video con la animación digital, entre muchos otros recursos de efectos especiales de sus tres dimensiones básicas, de la imagen, del audio y del texto.

Sin embargo, los usos dominantes no agotan las bondades multimedia, ya que en esa gran diversidad de objetos en formato de disco compacto aparecen otros marginales que para su producción utilizan la misma tecnología comercial para explorar otras narrativas que no son las publicitarias, ni las meramente informáticas del mundo de la comunicación de masas. Así, cualquier intento de producir objetos significantes con esta tecnología siempre estará marcado por esas condiciones estructurales. De cierta manera, éste es el principal reto para cualquier discurso multimedia alternativo.

*Subterráneo* es un CD interactivo de Isaías Ortega que busca dar una alternativa diferente a ese mundo convencional del uso abierto de las nuevas tecnologías. Un sentido de unidad en el diseño gráfico y la navegación interactiva dejan ver una intención muy clara de construir una narrativa audiovisual.

*Subterráneo* explora un relato a partir de un tema urbano que es parte esencial de la ciudad de México: el sistema de transporte colectivo “el metro”. Este tema lo aborda desde una postura que no es ni turística, ni estatal, sino afectiva. Es la obra de una subjetividad que quiere decir “algo” surgido desde sus experiencias personales de usuario y tejidas por la imagen y el sonido, sin que ese algo sea, o tenga que ser, plenamente definido. Diríamos que hay intenciones no definidas que rebasan la voluntad unificadora, inflexiones que se le escapan, o que

más bien se liberan a partir de un orden posible, para que lo imposible también tenga su sitio en esa búsqueda. El autor multimedia no controla todas las instancias, porque éstas tienen una libertad narrativa que él únicamente inserta en un todo como posibilidad, pasando de la ambigüedad de las intenciones comunicativas a la mera posibilidad expresiva de un querer decir algo, al encausarlas en una coherencia unificadora capaz de incitar una lectura.

Dos espacios encontrados. UNO. Modelado en 3D. La estación virtual aparece vacía y deformada para una visión normal, la interactividad siempre nos lleva por esa desolación acentuada por la aguada perspectiva: ahí no hay nadie, ni pasajeros, ni personal, ni vendedores ambulantes, ni pordioseros. Es una estación ideal, una estación icónica en el sentido moderno de la palabra; viene a representar todas las estaciones del metro, a la vez que es un simple gráfico que sirve de botón para manipular archivos como los utilizados en los programas electrónicos. La estación es un "menú" desde el cual se abren los videos. Una cabina de control que le da al relato un acento de ciencia-ficción. DOS. Los videos dejan ver los interiores estrechos de los vagones, de las escaleras y los pasillos, a veces vacíos, otros abigarrados de pasajeros: la ficción modelada se contrapone a la realidad evocada por los videos.

Ahí domina la imagen apoyada en el sonido que le sirve de soporte dotándola de un movimiento, marcándole un ritmo, un aliento, a la manera de un murmullo surgido de la misma imagen al irse desplegando en el tiempo, también como un fondo que le pertenece como registro de la misma captura escondida a la cual está irremediabilmente adherida, desde el principio. Desde el principio del relato. Desde antes que existiera en una conciencia ordenadora como elemento de otro relato. Es el sonido que había en la atmósfera cuando el ciclope mecánico soñó que su

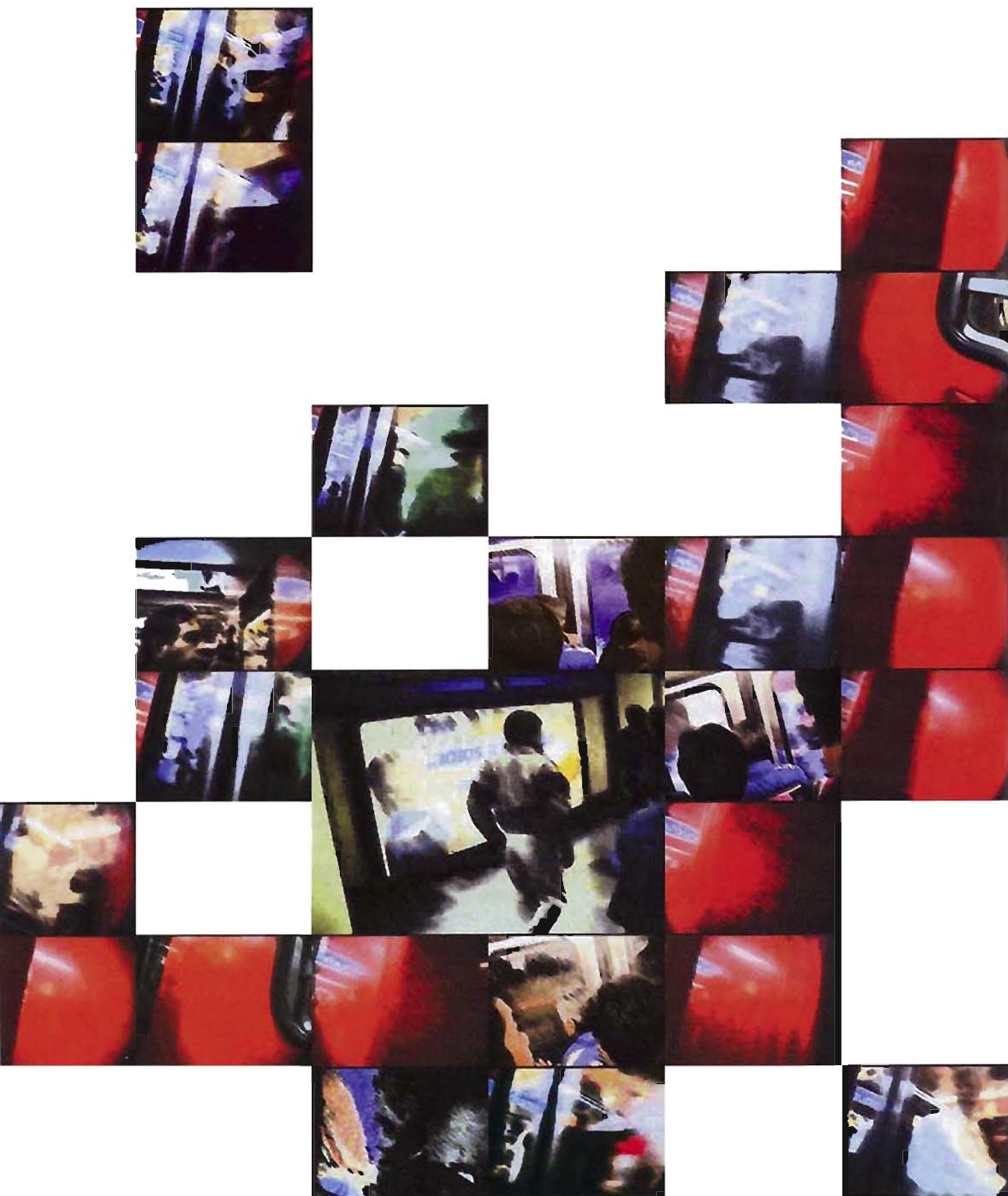
mirada era digna de ser grabada, suspendida de su tiempo originario, a cambio de que desde su escondite dirigiera la cámara.

¿Por qué digo que hay una imagen y un sonido cuando los dos registros tienen la misma presencia en el escenario de lo real? Es real porque el metro está ahí, como el ente en sí de la filosofía, independientemente que uno use ese sistema de transporte; el relato está ahí todos los días contando una parte substancial de la forma de vivir la historia de una ciudad, de una cultura: una narrativa subterránea.

¿Por qué hablo de un fondo y una figura cuando el mero registro de video, llevando en su vientre el sonido y la imagen, ya prefigura la otra ficción mostrada en el todo de la narración que hace del CD *Subterráneo* una unidad? Una unidad quiere decir una diversidad de partes y de planos, una disposición equilibrada donde cada elemento encuentra su singularidad como un todo. ¿Por qué no digo que hay un sonido en primer plano sobre una imagen que le sirve de fondo? ¿Por qué no digo que simplemente hay imagen y sonidos suspendidos en otro plano? Si quito el sonido entonces la imagen deviene plana, perdiendo la fuerza que la dimensiona. Desde su apariencia de fondo, el sonido cuida que la imagen no pierda su subversión y se vuelva documento. El sonido también tiene ahí su función constructiva, une las partes: lo registrado y lo editado. Es siendo puramente fondo que la música deja ser a la imagen un relato sin palabras, sin señales, y aun cuando aparece la palabra enunciativa, es sólo un acento, otro botón que llama a más relatos: la nota periodística, los poemas.

Enjambre de intenciones, fragmentos de relatos unidos por una voluntad unificadora que logra escapar a la doxa aventurando otra relación con la tecnología buscando otras formas narrativas. *Subterráneo* navega por todas esas intenciones del querer decir algo, de ese decir que se sabe que no es él quien tiene la última palabra. Es el simple transcurrir de un tiempo determinado donde la imagen se muestra y convoca una asamblea de relatos: el de la ciudad, el del autor y el del usuario que navega por esa inteligencia narradora que tal vez dice nada, y solamente "canta" la posibilidad pura del ser del relato.

**Cecilio Balthazar es asesor del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes y maestro de la Escuela de Artes Plásticas La Esmeralda.**



© Isaías Ortega, videogramas del video *estación del co Subterráneo*, 1998.