

ARTÍCULO

EL NUEVO PRESTIDIGITADOR. ESTRATEGIAS NATIVAS PARA LA CREACIÓN DE HIPERMEDIOS

Diego Bonilla

El Nuevo Prestidigitador

Estrategias nativas para la creación en hipermedios

Hypergraphia estaba ya en números rojos a finales de 1995. El problema fundamental que enfrenté en ese entonces con mi compañía de diseño y colocación de páginas electrónicas fue el escepticismo. Aunque las personas aceptaban la existencia de una red mundial de computadoras, la mayoría dudaba que ésta fuera un medio viable para publicaciones digitales. Un tanto desesperado tomé una decisión que consideré riesgosa, pero necesaria, para mantener la compañía a flote. Me comuniqué con el director general de una reconocida revista mexicana y le propuse montar todo el contenido de su publicación en la red, mes a mes, por tiempo indefinido y de forma gratuita. Expliqué claramente que mi interés era aumentar el tráfico hacia la página de Hypergraphia, a través de algún recuadro promocional en la página principal de la publicación en línea. La respuesta que obtuve fue la siguiente: "Internet se utiliza en el sistema financiero. No se usa para revistas. Gracias, pero no." En ese entonces Internet no era mencionado en los medios de comunicación de masas. Pocos sabían lo que era una dirección electrónica. Unos meses más tarde, Hypergraphia cerró operaciones, el sitio se convirtió en mi página personal, e inicié el posgrado.

En retrospectiva, puedo ver que en esos días comenzó algo en mi vida profesional que hasta la fecha continúa: la tarea de explicar proyectos en hipermedios de forma verbal lleva mucho tiempo y no es raro que termine conversaciones sabiendo que no transmití la esencia de mi trabajo, lo cual me deja la sensación de haberme quedado en una especie de limbo comunicacional, en el que uso el mismo lenguaje computacional, aunque probablemente con diferentes significados. Trataré ahora de resumir verbalmente algunos de mis proyectos, con la esperanza de que las definiciones muestren la evolución de mi trabajo, y con la confianza de que muchas dudas al respecto de ellas se resuelvan al ver el video que ofrezco más adelante. La lista es la siguiente. *Hypergraphia*, desarrollado en 1995: Diseño de publicaciones digitales para una red que conecta a miles y miles de computadoras a lo largo de todo el mundo. *A Space of Time*, *Stream of Consciousness* (mi primer proyecto de cine modular): Una película que se construye de forma diferente en cada ocasión, garantizando que no se vuelve a ver la misma película dos veces. *A Space of Time*, *Limbo*: Un edificio virtual en el que se puede navegar y extraer del ambiente secuencias cinematográficas que cuentan la historia de lo que ocurrió ahí. *The medium is the measure of itself*: A través de un rastreo muy detallado de cientos de personas mediante el uso de la computadora, se desarrolla un modelo matemático para inferir la velocidad de aprendizaje de un tipo de paquetería. La Poesía Densa: Un sistema de lectura en el que se explora la obra de un autor a través del uso específico que dicho autor hace de las palabras. Digamos que es una forma de hipertexto denso. El Espacio Denso: Desarrollo

de un nuevo medio que permite caminar en un cuarto vacío y presenciar otros espacios del mundo como si se estuviera justo en ellos. *Neighborhood News Bureaus*: Conceptualización de un ecosistema en redes digitales en el que se busca compensar económicamente a los ciudadanos que contribuyen, con noticias de su vecindad, a un sistema de noticias hiper-localizadas en Internet. *Liber Rotavi*: Un libro que se presenta de forma diferente a distintas horas, lo cual busca representar el estado mental de un poeta a lo largo del día. *Stopper*: Mi segundo proyecto cinematográfico modular, el cual permitirá a cada persona establecer con exactitud la longitud de la película que verá, la cual se extiende y se contrae como un acordeón.

Después de un mar de palabras, expresadas en muchos contextos diferentes, estoy aún más seguro de la importancia que tiene ofrecer visualizaciones cuando explico nuevos conceptos en hipermedios. Nuestro interactuar con las computadoras está basado en metáforas visuales, las cuales determinan en gran medida nuestra comprensión general del funcionamiento de la computadora. Por ejemplo, el "escritorio" no es en verdad un escritorio. Los "folders" que vemos en la pantalla, en realidad no son folders. Lo mismo sucede con los "archivos". Las metáforas visuales nos ayudan a comprender lo que está ocurriendo en la computadora a través de nuestra relación con el escritorio en la vida diaria. En otras palabras, va a ser más fácil usar una computadora si sus funciones y operaciones están conceptualizadas como cosas y situaciones de nuestro acontecer cotidiano. Conceptualmente hablando, es más fácil "tirar un documento a la basura" que "reasignar un espacio específico en el disco duro para la re-escritura de nuevas secuencias binarias", lo cual explica mejor lo que ocurre en la computadora.

Sin embargo, las metáforas visuales y conceptuales que facilitan nuestra interacción con los sistemas operativos y la paquetería, también inhiben nuestra habilidad para comprender nuevos funcionamientos computacionales. Para las computadoras todo es igual, todo es electricidad. Lo que hoy en día se llama "fólder", ayer se llamó "directorio" y mañana se llamará "etiqueta". Para las personas, el cambio de referencia física de un "folder" a una "etiqueta" cambiará la conceptualización del funcionamiento de la computadora considerablemente. En el mundo atómico es imposible poner un archivo en dos folders diferentes a menos de que se produzca una copia física del mismo; nuestra organización de la información en la computadora sigue la misma lógica. No obstante, si se piensa en etiquetas, la organización de la información es más eficiente ya que se hace mejor uso de las propiedades físicas del medio, el cual no es atómico sino eléctrico. Por ejemplo, cada documento en mi disco duro puede tener una de las siguientes tres etiquetas: "poesía", "español" y "sonetos". Esto me permite visualizar todos los documentos con la etiqueta "poesía" tal y como si hubiera un folder llamado "poesía". También puedo visualizar todos los documentos con las etiquetas "poesía" y "español" como si existiera un folder llamado "poesía español", o visualizar los documentos con las etiquetas "poesía" y

“sonetos” como si existiera un folder “poesía sonetos”. La etiqueta como nueva metáfora para la organización de documentos nos acerca más a la hoja de cálculo que al escritorio.

Así que en esta ocasión, recorro a una presentación audiovisual ad libitum para comunicar los conceptos que persigo en la creación de hipermedios. La primera parte del video que preparé está orientada hacia la comprensión de conceptos académicos relacionados con los nuevos medios de comunicación. La segunda parte muestra cómo estos conocimientos han tomado forma en mi trabajo. Después de hacer una selección de los proyectos que he realizado en los últimos 15 años, capturé la pantalla de mi computadora exhibiéndolos dentro del ambiente de programación. De esta forma, a través de una presentación audiovisual, podré ofrecer el desarrollo conceptual de cada proyecto, la evolución de los conceptos a lo largo del tiempo, y detalles relacionados con la construcción de las obras y cómo fueron logradas técnicamente. Espero que este video sea informativo para el lector de la revista, para el académico que estudia nuevos medios de comunicación y, en especial, para los nuevos prestidigitadores que buscan desatarse de los lastres conceptuales de los medios tradicionales.

Versión grande

1440 por 738 pixeles

www.hypergraphia.com/digitador/vGrande/

Versión mediana

1024 por 504 pixeles

www.hypergraphia.com/digitador/vMediana/

Versión chica

800 por 378 pixeles

www.hypergraphia.com/digitador/vChica/

Versión sin Índice

vimeo.com/33761130