

ARTÍCULO

METAMORFOSIS DIGITAL: UN FENÓMENO LLAMADO CLON

Antonio del Rivero Herrera

Director de la revista electrónica Clon: Cyberzine de Arte y Cultura, del Departamento de Educación y Comunicación de la División de Ciencias Sociales y Humanidades-UAM Xochimilco.

clon@correo.xoc.uam.mx

Eduardo Pérez Reyes

Director de Sistemas: Clon. Cyberzine de Arte y Cultura, del Departamento de Educación y Comunicación de la División de Ciencias Sociales y Humanidades-UAM Xochimilco.

perezr.eduardo@gmail.com.

METAMORFOSIS DIGITAL: UN FENÓMENO LLAMADO CLON

ANTONIO DEL RIVERO HERRERA

Resumen:

Clon. Cyberzine de Arte y Cultura es un proyecto de la Universidad Autónoma Metropolitana de Xochimilco, que nace en 1997 con el fin de investigar el uso que se le puede dar a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la creación y difusión del arte y la cultura contemporánea.

El formato electrónico de Clon parte de un diseño multimedia de pantallas que se relacionan entre sí y que conducen al usuario de un tema a otro. Cada tema cuenta con una presentación de imágenes en movimiento, fotografías digitalizadas, música y texto.

Palabras clave: Clon, arte, cultura, tecnologías, información.

DIGITAL METAMORPHOSIS: A FENOMENO CALLED CLON

Abstrac:

Clone. Cyberzine de Arte and Cultura are a project of the Metropolitan Independent University of Xochimilco, that is born in 1997 with the purpose of investigating the use that can be given to the Technologies of Information and Communication him (TIC) in the creation and diffusion of the art and the contemporary culture. The electronic format of Clone leaves from a design multimedia of screens that are related to each other and that lead to the user from a subject to another one. Each subject counts on a presentation of images in movement, digitized photographs, music and text.

Key words: Clone, art, culture, technologies, information.

Viejas y nuevas prácticas

En la actualidad, el horizonte de la producción de revistas culturales multimedia ha dado un giro de 180 grados, si embargo se puede observar que aún persiste una tendencia muy marcada de repetir formas de producción propias de una publicación impresa. Ésto trae como consecuencia la subutilización de las herramientas que nos ofrece el soporte digital como el hipertexto, la multimedia y sobre todo la posibilidad de una actualización constante de los contenidos que están en línea.

La periodicidad de una publicación impresa queda impuesta por las características del soporte. Desde el punto de vista técnico sería bastante complicado imprimir una revista conforme se van generando las noticias o artículos. Si se hiciera así, la revista dejaría de serlo para convertirse una serie de cuadernillos o folletos. Por esto, para poder armar una revista en su conjunto se hace necesaria una fecha para cerrar la edición. Este tiempo que se tiene que esperar para que una publicación salga a circular en ocasiones suele verse como una desventaja de los medios impresos frente a la inmediatez de los electrónicos.¹

Otra cosa que consume tiempo es la minuciosa revisión que se debe hacer debido a que, una vez impresa la revista, cualquier error que se detecte ya no puede ser corregido. Si es que los editores no desean que dicho error aparezca tendrían que volver a imprimir de nuevo y perder la inversión en material que ya se hizo.

En lo que se refiere a una revista elaborada sobre un soporte digital, estas desventajas no existen debido a que un archivo informático puede ser modificado en cualquier momento. De esta manera los documentos que conforman un periódico o revista electrónica pueden ser manipulados aunque ya hayan sido publicados.

Con una revista electrónica es posible publicar un ejemplar en la red y dejarlo abierto no sólo a la consulta, sino a la continua modificación y actualización de la información que ésta contiene. Para publicar un artículo nuevo no es necesario esperar hasta que todo en su conjunto esté terminado, se pueden ir publicando las notas hasta que la edición quede completa.

Hablar de un número "terminado" de una revista electrónica actualmente parece contradictorio. Las publicaciones electrónicas pareciera que están en una "construcción eterna" debido a que el soporte digital permite que no exista una hora para cerrar la edición. Esto brinda la posibilidad de actualizar los sitios web con noticias que surgen en el momento.²

Esta forma de editar una revista electrónica puede ser un tanto extraña para alguien que está acostumbrado a los procesos editoriales tradicionales, pero se tiene que entender que Internet no es un medio impreso y que la red ofrece nuevas maneras de publicar información.

Esto ha sido comprendido por publicaciones que nacieron originalmente como medios impresos y que ahora están presentes en Internet. En México, revistas como Proceso y periódicos como La Jornada y El Universal tienen páginas web que no permanecen estáticas. Las 24 horas del día van actualizando sus sitios con las mismas noticias que generan sus reporteros. De ésta manera en la red podemos ir viendo como se va conformando lo que será la próxima edición impresa.

¹ DE PABLOS, José Manuel. *La Red es nuestra. El <<periódico>> telemático, la revista en línea, la radio digital y el libroweb, cambiarán las formas de comunicación social*. Ed. Paidós. Madrid, España. 2002. p 123

² DE PABLOS, José Manuel. *Op. Cit.* p 127

Si las publicaciones que nacieron como un medio impreso están aplicando otras formas de difusión para Internet, resulta absurdo que una revista electrónica siga con las prácticas de edición tradicional y con ello desperdiciando las posibilidades que brinda el soporte digital.

La muerte del editor

En los últimos años la tendencia en Internet es la publicación de sitios en los que la participación del usuario adquiere mayor relevancia. Este tipo de sitio entra dentro del concepto denominado Web 2.0. Este concepto se utiliza para nombrar a la tendencia de construir sitios web verdaderamente interactivos. Muchas personas confunden la interactividad con los recursos dinámicos visuales y sonoros hechos con Flash. La interactividad de la Web 2.0 tiene que ver más con la posibilidad que puede tener un usuario de intervenir directamente en su experiencia con la información y la comunicación mediada por una computadora conectada a la red.

En el concepto tradicional de web la generación de los contenidos depende de un reducido grupo de editores, a diferencia de Web 2.0 donde los usuarios publican los contenidos y el sitio se vuelve en "un punto virtual de encuentro" en el que una comunidad puede manifestarse.

La Web 2.0 está formada por una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de los datos generados.³

Las características de un sitio Web 2.0 son las siguientes:

- I. Fácil publicación y cancelación de contenidos.
- II. Control personal de la información.
- III. Administración autosuficiente y total desde un navegador.

Entre los ejemplos que son parte de este concepto podemos encontrar los weblogs, que son diarios electrónicos personales en los que son comunes los comentarios, debates y "citas cruzadas" con otros blogs; y el podcasting, que es la publicación de archivos de audio en la red, además de la posibilidad de la edición colectiva de contenidos, como en el caso de la Wikipedia.⁴

Para que una persona pueda publicar su información en un sitio con estas características no es necesario que tenga demasiados conocimientos de informática. El proceso de publicación es tan sencillo como escribir un correo electrónico. Sin embargo si una revista electrónica desea montar un sistema con estas características es necesario que el proyecto cuente con personas que tengan los conocimientos técnicos suficientes que les permitan construir un sitio web de esta naturaleza.

Al hablar de conocimiento técnico no nos referimos a que dominen programas como Photoshop, Dreamweaver o Flash, cuya naturaleza cerrada impide hacer cosas diferentes a las funciones que ya traen predefinidas. Nos referimos a la utilización del lenguajes de programación como PHP y al uso de bases de datos como MySQL o PostgreSQL que permiten la construcción de herramientas de creación y administración colectiva de contenidos en una página web.

³ "Web 2.0", en Wikipedia, La Enciclopedia Libre. Edición en español de Wikipedia, iniciada en el 2001. 11.02.2007.
< http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 >

⁴ Fidalgo, Armando. "Web 2.0: Los nuevos desafíos de la interfaz de usuarios (1ra parte)" [En Línea] ProyectoWeb - Sobre Diseño de Interacción, Usabilidad y AI. Año 5 - Boletín No. 90. (2006). Dirección URL: < <http://www.proyectoweb.cubaweb.cu/boletin/los-nuevos-desafios-de-la-interfaz-de-usuarios-1.html> >. [Consulta: 11 de febrero de 2007]

Actualmente existen herramientas de creación colectiva denominadas Sistemas de Gestión de Contenido (SGC) que son hechas siguiendo la filosofía del Software Libre, es decir, generando código y compartiéndolo. Estos SGC están disponibles a todo el mundo de manera gratuita, tal vez el único precio que tiene que pagarse es el esfuerzo que requiere aprender a usarlos y/o modificarlos manipulando directamente su código fuente.

Si se pretenden elaborar nuevas interfaces y productos para la red, que faciliten la interacción hombre-máquina es necesario intervenir directamente en el código, ya que éste es el elemento principal del que está construido todo el software que hace que funcione Internet. Como dice Casacuberta en su obra titulada *Creación Colectiva*: "Solo los que realmente sepan programar y conozcan la máquina por dentro serán capaces de conseguir contenidos digitales realmente innovadores, rompedores y creativos."⁵

Esta reflexión ha sido el resultado de un largo proceso de aprendizaje colectivo y es la materialización del modelo pedagógico de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco (UAM-X), denominado Sistema Modular, que permite la colaboración de igual a igual de docentes y alumnos, colaboradores externos, y especialistas en arte y cultura.

Un fenómeno llamado Clon

Clon. Cyberzine de Arte y Cultura es un proyecto de la UAM- X que nace en 1997 con el fin de investigar el uso que se le puede dar a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la creación y difusión del arte y la cultura contemporánea.

El formato electrónico de Clon parte de un diseño multimedia de pantallas que se relacionan entre sí y que conducen al usuario de un tema a otro. Cada tema cuenta con una presentación de imágenes en movimiento, fotografías digitalizadas, música y texto.

La forma en que se elaboran los contenidos en cada edición de Clon es no lineal, es decir, que cada equipo o persona encargada de la edición se dedica a elaborar una parte del producto final, independientemente de lo que hagan los demás. Al final se juntan las contribuciones para darle coherencia a todo. El personal está formado principalmente por estudiantes de servicio social que están cursando las carreras de Comunicación Social o Diseño Gráfico y docentes. Además colaboran también, de manera voluntaria, equipos y personas que tienen proyectos con objetivos similares.

A pesar de los logros alcanzados por Clon durante ya casi 10 años, no se ha logrado cumplir con el objetivo de crear una herramienta adecuada para que los colaboradores participen directamente en la presentación de sus trabajos. La falta de recursos económicos y de especialistas en las TIC han sido obstáculos que el proyecto ha tenido que superar. Las habilidades necesarias para aprovechar adecuadamente las herramientas digitales han sido adquiridas por los colaboradores a través de la investigación.

La transición de Clon a la Web 2.0 ha sido resultado de una larga búsqueda. En algún momento hemos recurrido a la utilización de programas de "última generación" motivados por las "novedades" que ofrecen las empresas software propietario para el diseño de páginas web, pero hemos obtenido como resultado dificultades de acceso por parte de los usuarios debido a que, en ocasiones, sus equipos no cuentan con el software adecuado para interactuar con el sitio.

⁵ CASACUBERTA, David, *Creación Colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Ed. Gedisa, 2003, p 101.

Es por esto que en la actualidad evitamos caer en la tentación de querer estar a la moda (lo más caro, lo más potente, lo más grande) en lo que a programas y equipos se refiere; por el contrario, y con ganas de optimizar nuestros escasos recursos, hemos encontrado formas alternativas para resolver problemas que se nos presentan. Esta actitud nos ha mantenido firmes en la búsqueda de otro tipo de opciones que se adecuen a necesidades reales y no creadas artificialmente por las empresas dedicadas a la fabricación de software propietario.

Entre las opciones que hemos encontrado, y que consideramos viables para el mejor funcionamiento del proyecto, se encuentra el uso del software libre, que nos da la posibilidad de crear un sitio colaborativo a bajo costo. En particular adoptamos el uso un SGC llamado SPIP, que es un software ideal para montar una revista electrónica de edición colectiva.

Con esto estamos comenzando a dejar atrás un proceso de publicación en el que la información sólo era emitida de manera unilateral y que no permitía una interacción efectiva con los visitantes del sitio web de Clon. Además esta manera de publicar representaba serios problemas ya que cada elemento que participaba en Clon ejecutaba distintos procesos de manera aislada con herramientas diferentes. Cualquier falla de algún elemento detenía el flujo de información hacia los receptores.

Proceso de publicación anterior

Ahora con SPIP podemos editar de manera colectiva y permitir que el público interactúe directamente con nosotros; todo a través de una misma herramienta, que también evita que el flujo de la información se vea interrumpido si alguno de los elementos involucrados en el proceso de producción deja de trabajar. Otro de los cambios que hicimos con este nuevo modelo es que liberamos al diseñador gráfico de elaborar la totalidad de la página web.

Esquema del nuevo proceso de publicación de Clon

Sin el software libre la evolución de Clon no hubiera sido posible y tal vez en algún momento hubiera desaparecido por la falta de recursos. Gracias a que se adoptó el sistema operativo Debian GNU/Linux en el 2001 y se abandonó la plataforma de Microsoft se pudo seguir trabajando con el servidor obsoleto que se tenía en ese año. Con Debian GNU/Linux se ha logrado un sistema estable, seguro y equipado con software moderno para ofrecer contenidos en Internet. El único costo que se tuvo que cubrir fue el esfuerzo de aprender.

Clon 2.0

Ahora que estamos en la construcción del nuevo diseño de Clon buscamos evitar el uso de indiscriminado Flash y dejar la idea de utilizar editores WYSIWYG⁶ como Dreamweaver o Adobe Flash así como evitar diseños demasiado visuales. Internet no es un libro para hacer los contenidos estáticos, o una televisión para basarse únicamente en lo visual.⁷ Hay que recordar que no todos los visitantes a nuestro sitio pueden ver y entre ellos se encuentra el buscador más importante de Internet: Google, que responde casi al 60% de las consultas que se hacen en toda la red. Olvidar esto puede impactar negativamente en el número de visitas a nuestra página web.

⁶ WYSIWYG es el acrónimo de What You See Is What You Get que en inglés significa: "Lo que ves es lo que obtienes". Dreamweaver es el editor más popular de este tipo.

⁷ Johansson, Roger. "Errores Comunes del desarrollo web." [En Línea] ProyectoWeb - Sobre Diseño de Interacción, Usabilidad y AI. Año 4 - Boletín No. 77. (2005). Dirección URL:
< <http://www.proyectoweb.cubaweb.cu/boletin/errores-comunes-del-desarrollo-web.html> >
[Consulta: 11 de febrero de 2007].

Para poder seguir experimentando con el aspecto visual y al mismo tiempo hacer que Clon sea funcional fue necesario adoptar la costumbre de editar en código XHTML, que permite construir páginas web compatibles para cualquier navegador, y CSS, que sirve elaborar el diseño gráfico de un sitio hecho con XHTML. Consideramos necesario para un proyecto como el nuestro experimentar con las posibilidades que nos pueden brindar las herramientas consideradas estándar por la World Wide Web Consortium (W3C).

Este trabajo es sólo una fase del proceso de crecimiento de Clon, las TIC evolucionan rápidamente y van generando nuevas herramientas que sólo pueden ser aprovechadas en su totalidad si se continúa investigando.

Bibliografía

CASACUBERTA, David, Creación Colectiva. En *Internet el creador es el público*. Barcelona: Ed. Gedisa, 2003, p 101.

DE PABLOS, José Manuel. La Red es nuestra. *El <<periódico>> telemático, la revista en línea, la radio digital y el libroweb, cambiarán las formas de comunicación social*. Madrid: Ed. Paidós, 2002. p 123

JOHANSSON, Roger. "Errores Comunes del desarrollo web." [En Línea] *ProyectoWeb - Sobre Diseño de Interacción, Usabilidad y AI*. Año 4 - Boletín No. 77. (2005). Dirección URL: < <http://www.proyectoweb.cubaweb.cu/boletin/errores-comunes-del-desarrollo-web.html> > [Consulta: 11 de febrero de 2007].