

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

La narrativa digital en el MIDE. Caso de estudio: *Sotos*, un multimedia interactivo de Fred Adam*

José Ramón Alcalá Mellado

Universidad de Castilla-La Mancha

Fecha de recepción: agosto de 2017

Fecha de aceptación: octubre de 2017

Fecha de publicación: diciembre 2017

Resumen

A comienzos de la década de los noventa del siglo pasado, con la comercialización de los primeros programas infográficos para la producción de arte digital, surgen las primeras propuestas creativas que renuevan las formas narrativas clásicas. El Museo Internacional de Electrografía de Cuenca, a través de su programa de artistas residentes y su apertura a nuevas propuestas, acogió durante la época incipiente del arte digital a artistas de todo el mundo que experimentaron con estos nuevos medios. Uno de los primeros que visitó el MIDE fue el artista francés Fred Adam (por aquel entonces todavía alumno de la École de Beaux Arts de Nantes), el cual, durante su estancia, realizó innumerables investigaciones dentro de este campo creativo. Una de las que obtuvo mayor repercusión fue la que se centró en el desarrollo de narraciones digitales en multimedia interactivo.

Lamentablemente, todavía hoy, casi treinta años después, esas pioneras creaciones de arte digital no solo no tienen su propio relato historiográfico que las ponga en valor y las contextualice entre las prácticas artísticas del periodo entre siglos, sino que, debido a la obsolescencia de la tecnología con que fueron creadas, ya no son accesibles. En este trabajo se persigue la puesta en valor de algunas de estas obras pioneras, construyendo su relato a la par que recuperarlas y preservarlas, y así actualizar sus lenguajes para que vuelvan a ser accesibles. Solo a través de este compromiso institucional y personal con la historia podremos recuperar, divulgar y

* El presente artículo forma parte de los resultados de investigación (en curso) del subproyecto de investigación «Archivo Español de Media Art (AEMA)», como parte del proyecto coordinado «Vocabularios para una Red de Archivos y Colecciones de Media Art y sus efectos: metaliteracy y turismo de conocimiento», perteneciente a la Convocatoria de Proyectos I+D del Programa estatal de fomento de la investigación científica y técnica de excelencia de 2016. Subprograma estatal de generación de conocimiento. Ministerio de Economía y Competitividad. Referencia: HAR2016-75949-C2-2-R.

dar acceso al inmenso patrimonio artístico que generó y sigue generando el arte que usa o tiene como referencia los nuevos medios. El presente trabajo desarrolla esta investigación al amparo de la nueva disciplina denominada *Media Art Histories*, la cual emplea como una de sus herramientas metodológicas de normativización la *Media Archaeology*.

Palabras clave

arte digital, multimedia interactivo, *media art*, *media art histories*, *media archaeology*

Digital narratives at the International Museum of Electrography of Cuenca. A case study: Sotos, an interactive multimedia creation from Fred Adam

Abstract

At the beginning of the decade of the 90's of the last century, through the commercialisation of the first infographic programs to produce digital art, the first creative proposals that renew classic narrative forms were developed. The International Museum of Electrography of Cuenca, through its artists-in-residence program and its openness to new proposals, welcomed during this historical era of Media Art artists from all over the world who experimented with these new media. One of the first to visit the MIDE was Fred Adam, a French artist and still a student at the Ecole de Beaux Arts in Nantes, who carried out during his stay countless research projects in this creative field. One of the ones that had the greatest repercussion was the creation of digital narratives in interactive multimedia.

Unfortunately, even today, almost thirty years later, these pioneering creations of digital art not only do not have their own historiographical account that recognises their value and contextualizes them among the artistic practices of the period between centuries, but, due to the obsolescence of the technology with which they were created, are no longer accessible. This work seeks to recognise the value of some of these pioneering works, building and telling their story while trying to recover, preserve and update their languages to make them accessible again. Only through this institutional and personal commitment to history can we recover, divulge and give access to the immense artistic heritage that generated and continues to generate the art that uses or has the new media as a reference. The present work develops this investigation under the new discipline called Media Art Histories, which uses Media Archeology as one of its methodological tools of normativization.

Keywords

digital art, interactive multimedia, media art, media art histories, media archaeology

Introducción: Un nativo digital en el MIDE

Comienzos de 1990. En los talleres del Museo Internacional de Electrografía (MIDE), en Cuenca (a ciento sesenta kilómetros al este de Madrid), se respiraba un ambiente de permanente excitación. Cada nueva máquina que se incorporaba en los talleres alimentaba ese entusiasmo y propiciaba multitud de nuevos procesos artísticos. Un ágora que retroalimentaba a los artistas y a los investigadores que circulaban por el MIDE procedentes de todo el planeta.

En sus inicios solo disponían de fotocopiadoras y máquinas electrográficas cedidas por Canon dentro del Convenio de Colaboración que habían firmado. De forma gradual, el MIDE comenzó a disponer también de ordenadores, cámaras digitales y otros artilugios electrónicos. Cada visitante aportaba nueva información e ideas que eran asimiladas e incorporadas.

En este ambiente de experimentación fecunda, apareció, en 1993, el joven estudiante de la École de Beaux Arts de Nantes, Frédéric Adam. Había leído un curioso artículo en una publicación francesa

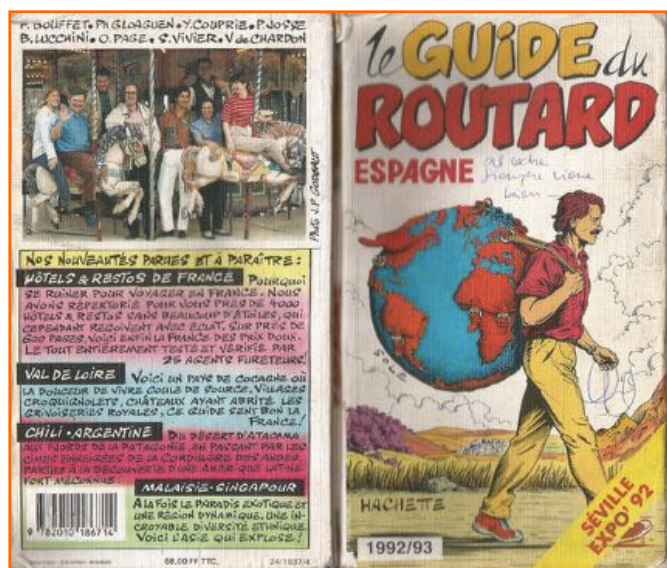


Imagen 1: *Le Guide du Routard*. 1992/93. Portada y contraportada. Col. Fred Adam

sobre la España de los grandes eventos de 1992 en el que se mencionaba al MIDE,¹ y decidió visitarlo. Nada volvería a ser igual en el MIDE después de esta visita.

Siguiendo la *Routard*, Fred llega hasta Cuenca y visita el MIDE. Queda tan prendado de él que toma una decisión que cambiará su vida y la del MIDE: quedarse un año. Su fascinación por la ciudad y por el entusiasmo creativo del centro le convencieron de que ese era el lugar donde debía estar.²

En esa época, el MIDE estaba enfrascado en la producción de su primer proyecto multimedia: *Rent a Body*, a cargo del artista asturiano Paco Cao y sus becarios de colaboración; entre ellos: Ricardo Echevarría, Luz Gil, Jorge Santamaría o Kepa Landa. Sin dudarlo, Fred se enrola en el equipo de producción.³

Durante su segunda visita, entre 1993 y 1994, Fred decide instalarse no en la propia ciudad, sino en alguno de los recónditos pueblos de sus alrededores. Esta es la histórica experiencia relatada por él mismo:

«Ese momento fue simplemente mágico y te hace pensar que somos guiados para poder realizarnos plenamente. Explorando los pueblos de

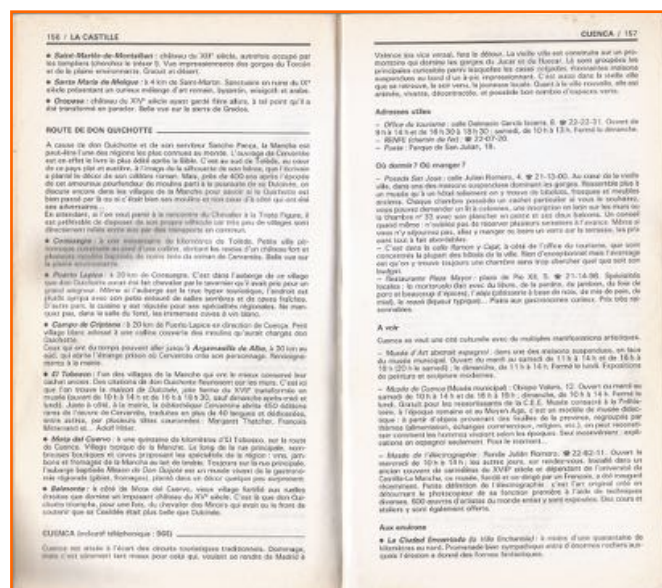


Imagen 2: *Le Guide au Routard*. 1992/93. Páginas 156-157, en la que se cita al Museo Internacional de Electrografía. Col. Fred Adam

alrededor, no era muy capaz de hacerme entender para encontrar una vivienda de alquiler. No sabía ni tres palabras de castellano. Mi suerte dio un giro inesperado cuando, un poco deprimido y sentado en un banco de la plaza del pueblo, en Sotos, unos señores mayores empezaron a mirarme fijamente y me preguntaron qué hacía allí solo, en la plaza del pueblo. Yo les dije: “¿Casa alquilar por favor?”, y un señor me cogió por el brazo y me llevó de casa en casa, tocando muchas puertas para ayudarme en mi búsqueda. Es entonces, cuando un antiguo boxeador y su mujer, que en esos momentos estaban limpiando los cristales de una casa totalmente rehabilitada y recién pintada, me dieron al instante la llave de la casa y se marcharon enseguida a Madrid. ¡Ya tenía casa!» (Alcalá, 2017, s/n).

De esta pintoresca manera, Fred alquila una casa en Sotos, pequeño pueblo rural situado a veinte kilómetros al norte de Cuenca, en la Serranía Conquense. Él será allí *el Extranjero, el Francés*. Bien acogido y cuidado, una rareza entre su exigua comunidad, se integra en la

1. *Le Guide au Routard*. 1992/93. Págs. 156-157. La cita textual al MIDE de Cuenca era la siguiente: «Musée de l'électrographie: Ronda Julián Romero. Tel. 22-82-11. Ouvert le mercredi de 10 h. à 14 h. Les autres jours, sur rendez-vous. Installé dans un ancien couvent de carmélites du XVIII^e siècle et dépendant de l'université de Castilla-La Mancha, ce musée, fondé et co-dirigé par un Français, a été inauguré récemment. Petite définition : c'est l'art original créé en détournant le photocopieur de sa fonction première à l'aide de techniques diverses. 600 œuvres d'artistes du monde entier y sont exposées. Des cours et ateliers y sont également offerts» (pág. 157).
2. Otro de los atractivos potenciales del MIDE de Cuenca para Fred, a parte de la buena acogida que recibían, tanto él y sus colegas como cualquiera que se acercase por allí, y del buen ambiente que reinaban en sus espacios y talleres, era que, mientras el artista francés disponía para la realización de sus trabajos artísticos digitales de un limitado Mac II CX con monitor de 13 pulgadas con 256 colores y 8 megas de memoria RAM y el soporte de almacenamiento de sus archivos consistía en disquetes de 1,2 Mb, el MIDE disponía en sus laboratorios de un Macintosh Quadra 840 AV + 700, con monitores de 17 pulgadas y millones de colores, y utilizaba como soporte de almacenamiento discos duros externos Syquest de 44Mb. Se ponía de repente a su disposición sin tener que justificar ni demostrar nada, ni enseñar ningún papel burocrático de méritos personales, ni tampoco tener que presentarse a ningún proceso de selección previo.
3. La producción de piezas en multimedia interactivo en los laboratorios del MIDECIANT de Cuenca durante las décadas de los años 1990 y los 2000 queda recopilada y estudiada historiográficamente por el propio autor en el catálogo particular del centro que está incluido en el catálogo general de las CAAC de Cuenca, editado por la UCLM en 2016 (Alcalá y Escribano, 2016, p. 1-192). También existe una segunda aproximación al mismo tema en (Escribano, 2016).

vida del pueblo mientras revisa su trabajo de fin de licenciatura (TFL). Quiere hacer un multimedia interactivo, aunque sabe que en Nantes muchos profesores no apoyan estas prácticas artísticas. En palabras de Fred:

«En Nantes había una tormenta extraordinaria entre los artistas que ejercían la enseñanza y despreciaban totalmente las herramientas digitales, y otros profesores que pensaban que sí que se podían usar para la carrera de Bellas Artes. Nosotros estábamos atrapados en medio de una batalla campal y con muchas desventajas para conseguir el diploma en Arte» (Alcalá, 2017, s/n).

Fred presenta su TFL, pero no es admitido, al imponerse el criterio de los profesores más conservadores. Esta es una de las razones que le impulsan a regresar de nuevo a Cuenca. Lo hace en 1995, pero por un periodo de tiempo indeterminado. Este nuevo viaje lo realizará en compañía de dos amigos y compañeros suyos de la Facultad de Nantes, Rémi Sergent y Benoit Saury, con el propósito de trabajar tranquilamente en el proyecto multimedia interactivo *Découverte d'un Biotope* encargado por el Ministerio de Agricultura francés. Sus avances al respecto eran espectaculares. Gracias a sus ganas de compartir conocimientos, Fred introducirá a los artistas e investigadores del MIDE en los pormenores de estas nuevas tecnologías y sus técnicas infográficas. Esto será decisivo para el futuro del MIDE, que evolucionará hacia un *medialab* y se convertirá finalmente en el MIDECIANT (Museo Internacional de Electrografía - Centro de Innovación en Arte y Nueva Tecnologías).

La producción digital en el MIDECIANT. *Sotos v.1.0*: una experiencia pionera de la narrativa multimedia

Instalado en el pequeño pueblo de la Baja Serranía de Cuenca, Fred queda fascinado con la vida rural de Sotos. Para él, como francés, no puede ser más pintoresca y siente cómo la comunidad vive inmersa en su propia memoria ancestral que continuamente afloraba en las conversaciones que mantenía con sus ahora vecinos. Desea dejar constancia de aquello. Decide realizar un documental, pero a partir de la implementación de las nuevas estrategias narrativas que le posibilita Director, un programa informático en multimedia interactivo recién comercializado, bastante limitado (todavía en su versión 3.0), pero que se adapta como un guante a su peculiar concepción narrativa y estética. En el MIDE están fascinados por esta extraña estética: digital pero surrealista; llena de fondos tan negros como el

infinito de la pantalla-ventana del ordenador; y personajes, objetos y elementos fotografiados, pero con *piel* digital fruto de los efectos cromáticos creados con softwares como Photoshop.

Un nuevo mundo por explorar se va abriendo en las pantallas de los talleres del MIDE. El resultado será *Camera Obscura. Sotos v.1.0*,⁴ una producción multimedia interactiva, grabada en CD-ROM para su distribución. En realidad, este primer *producto* de narrativa digital no es más que una *colección de fotografías* estenopeicas de personajes de Sotos, tomadas manualmente por Fred, que más tarde fueron digitalizadas en el Mac y montadas audiovisualmente en la línea espacio-temporal del *cast* de Director, acompañado por las voces de sus protagonistas (grabadas también de manera furtiva). Como él explica:

«El punto interesante de las fotografías realizadas con una caja de zapatos era el tiempo de exposición y el objeto cámara en sí. Hacer fotos con una caja de zapatos y revelarlas en el cuarto de baño era un acto de magia, un verdadero ritual para crear una primera relación sorprendente con los habitantes de Sotos. También importaba mucho el tiempo de exposición. No me olvidaré nunca de esos treinta segundos necesarios de inmovilidad para conseguir la exposición de los retratos que realizaba en las calles. Esos treinta segundos de silencio e inmovilidad eran grandes momentos de una comunicación profunda y preciosa. Me ayudaron a tejer una relación especial con ciertas personas del pueblo [...]» (Alcalá, 2017, s/n).

Cámara Obscura v.1.0 es un conjunto audiovisual capaz de interactuar con su usuario, con un desarrollo gráfico estático, pero novedoso, con una narración basada en un guion (básico pero abierto a diferentes lecturas/recorridos), contado con la estética *retro* de las imágenes estenopeicas en b/n virado obtenidas por Fred mediante una simple *caja de zapatos* y con la magia de unas voces profundas y directas grabadas de forma rudimentaria. El *high-tech* de un innovador sistema de navegación interactivo mezclado con el *low-tech* de sus creaciones visuales a partir de la fotografía más antigua.

Fred quería que todos los elementos interactivos de esta rudimentaria interfaz gráfica fueran lo más intuitivos posible, evitando signos cuyo significado tuviera que ser conocido previamente por su usuario y textos con demasiadas palabras que leer. Para escuchar la voz de los personajes que aparecían en la pantalla, Fred había introducido la imagen de una oreja sobre la que clicar. Para avanzar entre pantallas había colocado unas señales de avance; en otras versiones, fotografías de piernas andando hacia delante y hacia atrás. Con cada nuevo personaje aparecían en la pantalla representaciones naturalistas de objetos pertenecientes a estos. Un mágico micromundo de imágenes y sonidos que el espectador (ahora usuario) podía recorrer a su antojo, adentrándose en el recóndito

4. La versión 1.0 de *Sotos*, recuperada y actualizada por el propio Fred Adam, navegable con toda su interactividad, está disponible en: <<https://vimeo.com/221246290>>. [Fecha de consulta: 27/08/2017]

mundo de un pequeño pueblo español que exhibía su memoria colectiva. Un todo armónico y comunicativamente eficiente, en el que las imágenes estenopeicas de sus personajes nos remitían a un mundo lejano, antiguo y de fantasía. Sus voces y el precario sonido de sus acciones cotidianas –como el del hacha de Isidoro, resinero del pueblo, talando cortezas de árboles del bosque cercano– nos permitían acercarnos a ellos, sintiéndolos más próximos. Sus objetos personales, reproducidos naturalísticamente en la pantalla, al haber sido escaneados directamente, creaban una atmósfera íntima y llena de complicidad con el usuario. En palabras de Adam:

«Mi intuición para el desarrollo de este trabajo experimental me decía que la clave estaba en tomar dos extremos, el proceso fotográfico estenopeico de mediados del siglo XIX y la ultimísima tecnología de tratamiento de imagen y sonido mediante el ordenador. Tenía bien claro que este proceso era una alquimia y tenía que generar chispas. Algo especial tenía que salir de este experimento. Realmente, me sentía a mí mismo como un alquimista» (Alcalá, 2017, s/n).



Imagen 3: Fred Adam. *Camera Obscura. Sotos v.1.0*. 1993. Multimedia Interactivo. Soporte CD-ROM. Interfaz de la navegación interactiva. Captura de pantalla del video navegando por la aplicación interactiva por el propio artista. (10/06/2017). Colección MIDECIANT. <<https://vimeo.com/221246290>>

Sotos v.1.0, aun en su limitación técnica y tosquedad narrativa, produce una conmoción en el espectador, ahora convertido en usuario frente a una pantalla de colores vivos y deslumbrantes. Fred comprende rápidamente la eficacia de esta nueva técnica al servicio de la elaboración de discursos formulados con nuevos lenguajes. Así lo describe él:

5. Landow (1995, 1996).

«El procesamiento en el ordenador era el momento del análisis de las experiencias, un trabajo de exploración del inconsciente personal y colectivo. Ya no se trataba de crear simples signos audiovisuales para ser contemplados, se trataba de un viaje interior por lo más profundo de nuestra memoria colectiva. Para mí lo más valioso de este interactivo primitivo –*Sotos v.1*– no es tanto su narrativa, muy rudimentaria, sino el ritual de conversión de treinta segundos de luz del sol en luz artificial, píxeles a explorar en un espacio y un tiempo manipulables hasta el infinito con el ordenador» (Alcalá, 2017, s/n).

Aunque en esta versión inicial no hay todavía un guion elaborado según el nuevo concepto de arborescencia (como sí ocurrirá en su siguiente versión, realizada tres años más tarde), ya se puede hablar de un modelo de navegación lineal de *marcha atrás y adelante* a discreción por parte del usuario, que anticipa la creación de los futuros guiones no lineales e interactivos basados en un índice *abierto* al capricho de sus usuarios. Dos textos de George P. Landow⁵ sobre estos temas, publicados a comienzos de los noventa, abrieron un debate en el MIDE e influyeron sin duda en los experimentos narrativos de Adam.

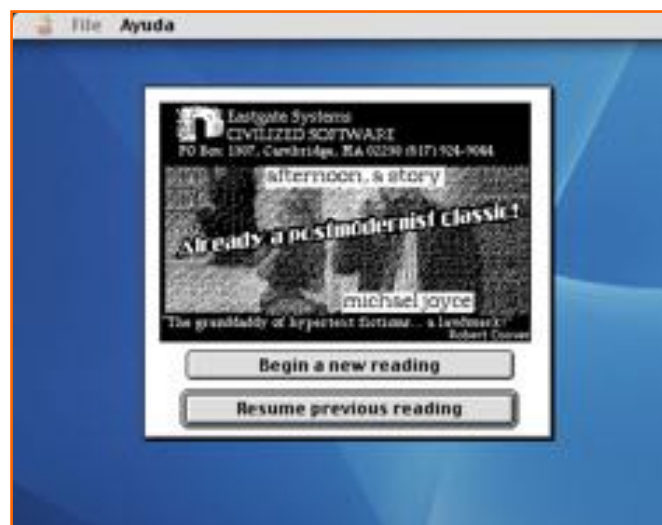


Imagen 4: Michael Joyce. *Afternoon, a story*. 1987. *Hypertext writing Environment*

El desarrollo de las creaciones multimedia interactivas, coincidente con el de Internet (aunque aquellas mantendrían durante algún tiempo una *localidad* que no participaría de la globalidad incipiente propiciada por Internet, lo que indujo a Fred a definir las como *locative media*), estuvo marcado por una variada experimentación sobre la narratividad digital, la cual podía subvertir fácilmente la convención de la narración tradicional. En paralelo, otros autores lo experimen-

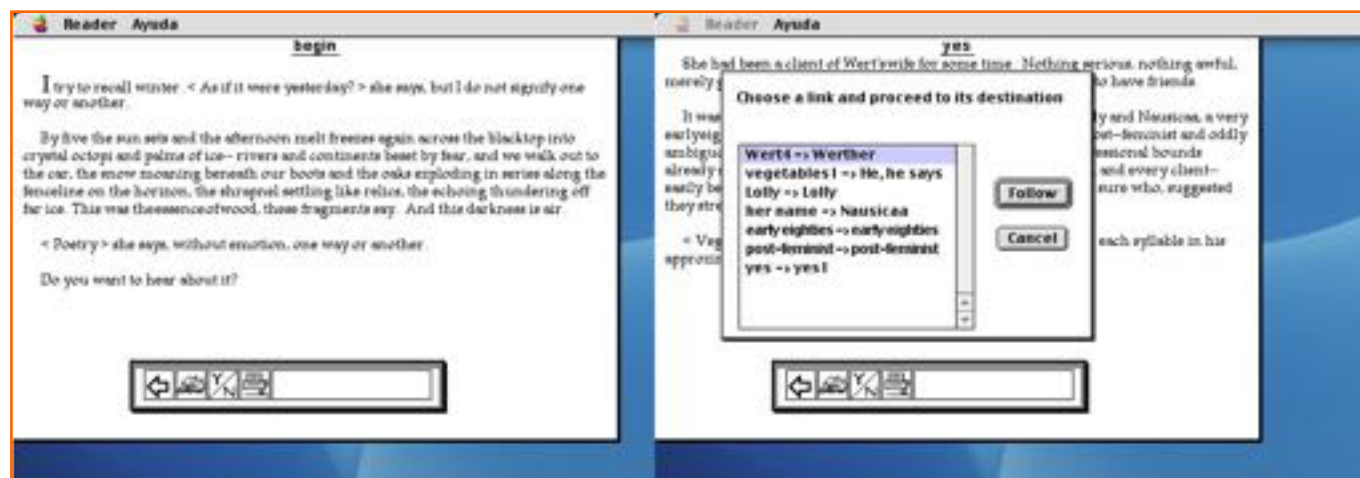


Imagen 5: Michael Joyce. *Afternoon, a story*. 1987. *Hypertext writing Environment*

taban utilizando diferentes sistemas y programas informáticos, como *Afternoon, a story*, pionera novela hipertextual del autor norteamericano Michael Joyce editada en formato digital en 1987 y que se comercializaba grabada en un disquete de 31/2. Su publicidad la presentaba como el primer *Hypertext Writing Environment*, siendo el primer *bestseller* de esta nueva literatura.

La narración hipertextual afectaba a la estructura narrativa clásica, convirtiendo por primera vez al lector en coautor mediante su interacción con el guion abierto.

Desarrollo y evolución de la narrativa digital. *Sotos v.2.0 y v.3.0.*

Entre la primera y la segunda versión del multimedia *Sotos* transcurrierán tres años, durante los cuales los talleres del MIDE estarán en plena pulsión creativa: debatiendo los procesos de narrativa interactiva a la vez que inventaban numerosos interfaces electrónicos y sistemas de navegación no lineales e interactivos, en pos del desarrollo y maduración de la narrativa hipertextual (*hipermedia*). Mientras, Fred (colaborando en estas producciones colectivas) continuaba realizando sus propias investigaciones mediante nuevas creaciones digitales personales, como *Pavlov for Human*.⁶ En palabras de Adam:

«Si bien estaba personalmente inmerso en una narrativa local, el debate en el MIDE estaba más centrado sobre el potencial y los límites de una narrativa interactiva. Cómo se navegaban los contenidos digitales y, más adelante, qué tipo de metáforas podíamos aplicar a la estructura narrativa. [...] Es lógicamente un intento fracasado, porque la forma en que hacíamos las narrativas no permitía generar dinámicamente los contenidos para poder responder al crecimiento exponencial de las ramificaciones narrativas» (Alcalá, 2017, s/n).

Inmersos en este debate, desarrollaron la primera propuesta para una navegación virtual interactiva por obras de la colección de Copy Art y Fax Art del MIDE.⁷ La influencia del francés fue evidente: esta y todas las producciones se contaminaron de su particular estética de realismo mágico construido a base de delirantes iconografías digitales que proponían la construcción de un espacio electrónico altamente estetizado y dispuesto para ser navegado virtualmente siguiendo un modelo simulativo naturalista-onírico de representación. El modelo no triunfaría, al ser sustituido por un estándar de representación digital basado en el minimalismo formal del *hyperlink* semántico: el espacio electrónico como lugar sin identidad formal constituido por ininidad de recorridos hiperenlazados que se muestran a través de sus simples enunciados textuales. Puro *data* representacional escrito en la pantalla del ordenador (plana, bidimensional), sin gráfica que la adorne, y susceptible de ser clicada (activada) para transportar al usuario a otra

6. *Pavlov for Humans* es la segunda pieza en multimedia interactivo, realizada con Director y programada en Lingo por Fred Adam (también en los talleres del MIDE de Cuenca). Corresponde claramente a una serie de preguntas que se formulan desde los laboratorios del MIDE con los otros becarios y artistas de los laboratorios. Concretamente *Pavlov for Humans* es un intento para analizar el potencial rizomático de la narrativa espacial. A la diferencia de Sotos, esta obra es una exploración de una simbología personal que escenifica nuestra relación con el núcleo familiar. Esta pieza multimedia interactiva fue presentada en la Feria de Arte Contemporáneo ARCO de Madrid y en Festival Art Futura, de ese mismo año 1995.

7. La pieza fue incluida en el CD-ROM «Narraciones multimedia», de 1995, con el título «Navegación MIDE 1994», e iba firmada por Fred Adam, Ricardo Echevarría, Luz Gil y José Ramón Alcalá. Acceso a la misma en modo navegación guiada –vídeo no interactivo–: <https://previa.uclm.es/profesorado/gnoitra/MEDIATECA_MIDE_LACAIXA/mediateca.html>. [Fecha de consulta: 15/06/2017]

pantalla distinta, constituyendo así una red infinita de nodos, enlaces, recorridos y trayectos virtuales que ¿saturan? el espacio electrónico y sus redes en línea. No era así como Fred había imaginado la construcción arquitectural del espacio electrónico. El joven creador francés quería trasladar el mundo real hacia su dimensión virtual-digital-electrónica, según su representación estetizada. En sus propias palabras:

«Sotos es la antítesis del ascetismo digital, es la búsqueda del *ánima mundi* mediante el código binario. Se trataba de explorar y deconstruir el código de la realidad mediante el código binario» (Alcalá, 2017, s/n).

La influencia de Fred Adam en el MIDE tuvo importantes efectos. Ricardo Echevarría, que acaba de idear la web de net.art *aleph-arts.org*, diseñó su primera interfaz según las ideas de Fred, creando una simbolización formal en homenaje a su ídolo, J. L. Borges. Ayudado técnicamente por el programador manchego José Luis Fernández, Echevarría llenó las pantallas de la primera web de *aleph-arts.org* con coloridas imágenes digitales procedentes de la simbología borgiana.

Estas desaparecerían a partir de la segunda versión de esta web como consecuencia de la incorporación del filósofo, crítico y comisario José Luis Brea, entonces también profesor de la Facultad

de Bellas Artes de Cuenca. La influencia de las ideas de este sobre cómo debía de ser gestionado y representado el espacio electrónico de la información y la comunicación (EEIC) llevó a la transformación completa de la estructura formal de *aleph-arts.org*, convirtiéndola en el hipertexto de sobria apariencia que la hizo famosa.⁸ Una dualidad de conceptos fundamentales que marcaría la evolución de la construcción, gestión y habitabilidad del EEIC, y que mantenía enfrentados en el escenario internacional, desde comienzos de los noventa, a dos visionarios de la cultura y las artes digitales: Don Foresta y Roy Ascott, conflicto que se escenificó públicamente en el encuentro internacional *Art/Cognition; Differentiel(s)*.⁹ Entonces, Foresta, antiguo artista residente en el Medialab del MIT, defendió públicamente como ruta del incipiente arte telemático la que propugnaba la utilización de los medios y sistemas tecnológicos *high-tech* de alta calidad y definición para las teletransmisiones (telecreaciones), sistemas *broadcast* de transmisión en tiempo real, cuyo coste era prohibitivo para el uso individual). Frente a este planteamiento, sin duda elitista, Ascott defendió la utilización y el desarrollo de los sistemas *low-tech* de baja calidad y definición pobre, pero muy asequibles y versátiles, y de protocolo abierto, cuyo modelo principal era la incipiente red Internet.

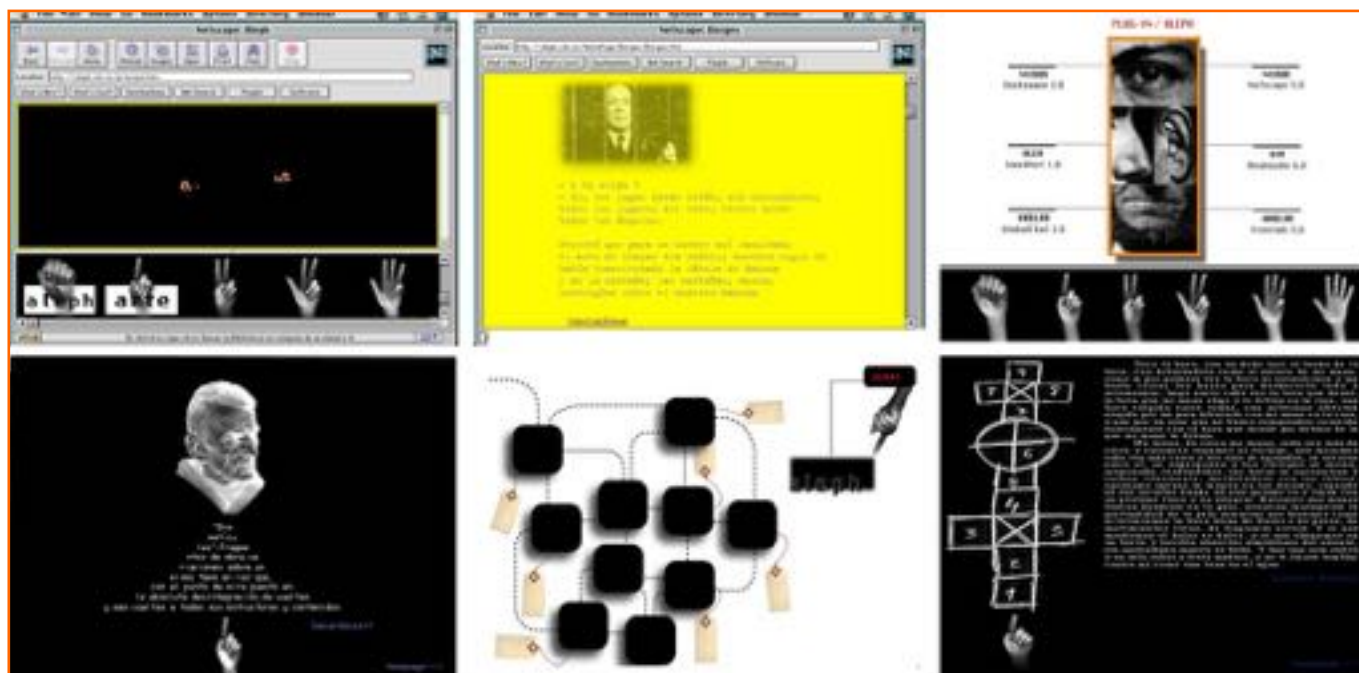


Imagen 6: Ricardo Echevarría y José L. Fernández. *Aleph-arts.org*. 1996. Selección pantallas de su primera interfaz interactiva. Capturas de pantalla.

8. Esta web recibió, en 1998, los prestigiosos premios a la mejor web española y el Premio Moebius Barcelona.

9. *Art/Cognition; Differentiel(s)* se celebró en la École de Beaux Arts de Aix-en Provence (Francia) entre el 5 y el 17 de julio de 1992, y estuvo organizado por la propia escuela francesa en colaboración con la asociación cultural Cyprés, el grupo de bioinformática de la École Normale Supérieure de París y la Université de Hawái a Manoa. A este asistieron (entre otras varias decenas de participantes más) los responsables del MIDE de Cuenca; se tuvo la oportunidad histórica de conocer y saludar personalmente por primera vez a Ascott y a Foresta, con quienes mantendrían después amistad, generando múltiples actividades conjuntas con ambos.

Con la perspectiva de los veinticinco años transcurridos, Fred hace una oportuna reflexión al respecto:

«El *net art* con el código autosuficiente es la trampa mortal que nos ha llevado a una desconexión de las redes digitales con el mundo físico y sus infinitas redes de comunicación entre las especies. Hoy día estamos en un proceso de recuperación de esta conexión multicanal con el mundo y el universo gracias a la movilidad de los dispositivos electrónicos y sus múltiples sensores biofísicos y medioambientales» (Alcalá, 2017, s/n).



Imagen 7: *Art/Cognition; Differentiel(s)*, Cartel del evento. École de Beaux Arts. Aix-en-Provence. 5-17 de julio de 1992.

Fred realizó una segunda versión multimedia interactiva sobre la vida en el pequeño pueblo de la Baja Serranía de Cuenca, con una mayor ambición narrativa y estética. Esta nueva versión de *Sotos*¹⁰ es un intento por describir audiovisualmente el trauma de la guerra civil española, que Fred había detectado desde sus primeros contactos con los habitantes del pueblo; ahora sus vecinos. Es una versión de tránsito, mucho más ambiciosa en cuanto a la narratividad y a sus sistemas de navegación que la primera. En ella, Fred trata de incorporar todos los descubrimientos y debates surgidos entre los miembros del equipo del MIDE. Solo en esta segunda versión, la pieza incorpora un interesante comienzo (que desaparecerá en la siguiente versión, la definitiva, la número 3). Se trata de una breve Quicktime de un *travelling* de la furgoneta Volkswagen de Fred que se va acercando a Sotos, como si de una *road movie* se tratara, hasta llegar, atravesando su calle principal, a la plaza del pueblo. Mientras, una voz en *off* nos cuenta que no hubo perdedores ni ganadores: solo víctimas.

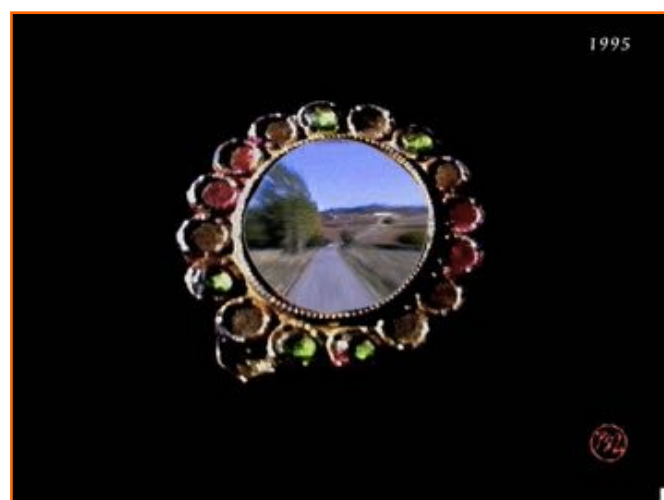


Imagen 9: Fred Adam. *Sotos v.2*. 1995. *Travelling* de la secuencia inicial. Captura de pantalla del video navegando por la aplicación interactiva por el propio artista. Colección MIDECIANT. <<https://vimeo.com/221252107>> [Fecha de consulta:13/06/2017]

Pero Fred abandonará esta idea, tan cargada de ideología política, y, por tanto, esta segunda versión quedará inacabada. En sus propias palabras:

«Me retractaré de contar esta microhistoria de este modo tan explícito en *Sotos v.3* —la siguiente y definitiva versión— al comprobar que se

10. La versión 2.0 de *Sotos*, recuperada y actualizada por el propio Fred Adam, navegable con toda su interactividad, está disponible en: <<https://vimeo.com/221252107>> [Fecha de consulta: 27/08/2017]

trataba de un tema tabú, una herida abierta que era mejor tratar con una mayor sutileza» (Alcalá, 2017, s/n).

En octubre de 1996, Fred comienza la producción de la tercera versión.¹¹ Así cuenta él mismo cómo abordó su nueva estrategia narrativa:

«Durante uno de mis últimos paseos por el pueblo de Sotos, en el año 1996, encontré en el suelo una hoja de periódico donde se podía leer en grandes letras: “Un mundo que ya no existe”. Era quizás mi adiós definitivo al pueblo, el momento de pasar a otros temas, como la problemática medioambiental desde Internet y la globalización. Pero, sobre todo, me refería a esta fuerza temporal que hace cambiar todos los lugares, donde nada es eterno, todo cambia. Muchas de las personas mayores de Sotos que aparecen en el CD-ROM ya están muertos y los niños se han convertido en adultos. Incluso las calles del pueblo han cambiado. Ya no está esa bonita casa grande de principios del siglo xx que daba a la plaza del pueblo» (Alcalá, 2017, s/n).

El subtítulo de esta última versión #3 de *Sotos* será: *Un mundo que ya no existe*.¹²



Imagen 10: Fred Adam. *Sotos; Un mundo que ya no existe*. v.3. 1995. Secuencia inicial. Captura de pantalla del video navegando por la aplicación interactiva por el propio artista. (13/06/2017). Colección MIDECIANT. <<https://vimeo.com/221244978>>

El nuevo guion estaba ahora conformado por varias microhistorias cruzadas que giraban narrativamente alrededor de estos mismos personajes principales que aparecían en la primera versión, ampliados en número y escenarios. Estas funcionaban como *lexias* barthianas autónomas en cuanto a significado, pero interdependientes de las demás mediante un juego cruzado y abierto que discurría a capricho

de las elecciones a golpe de clic del lector, ahora usuario-navegante de pantallas de ordenador, antes páginas de libro.

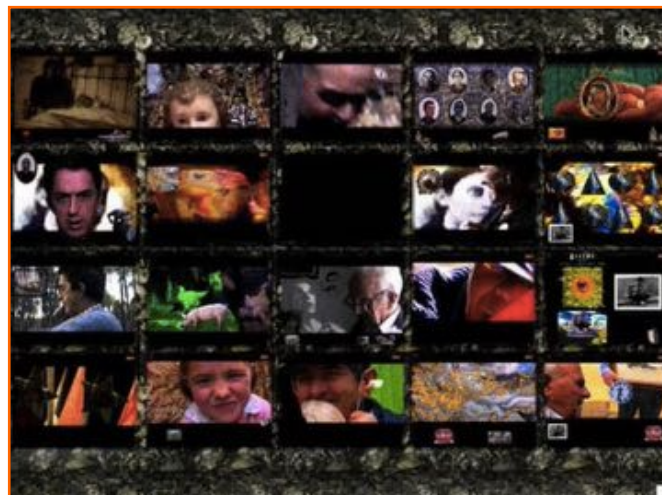


Imagen 11: Fred Adam. *Sotos; Un mundo que ya no existe*. v.3. 1996. Índice desplegable por secuencias/personajes. Captura de pantalla del video navegando por la aplicación interactiva por el propio artista. Col. MIDECIANT <https://previa.uclm.es/profesorado/gnoltra/MEDIATECA_MIDE_LACAIXA/mediateca.html> [Fecha de consulta: 13/06/2017]

Utilizando una estética recargada y con reminiscencias gráficas del pop, llena de colorido y de filtros de Photoshop y limitada a los doscientos cincuenta y seis colores de la paleta básica que permitía la programación en lenguaje Lingo del programa Director 4.0, Fred iba componiendo pequeñas escenas audiovisuales pregrabadas entretejiéndolas en una trama narrativa dominada por un guion abierto que sigue un índice de estructura arborescente que quedaba gráficamente expuesto en su nuevo menú de navegación mediante la representación metafórica del árbol, uno para cada personaje/situación, cada uno con varias ramas-clips navegables por múltiples trayectos distintos a elección del espectador-usuario y que aludían a las diferentes secuencias/actos/capítulos de la historia de Sotos, escrita por el propio Fred.

La estructura narrativa estaba soportada por la estrategia del *viaje*. Así, la idea inicial de Fred, que, tal y como ya hemos descrito anteriormente, finalmente fue solo parcialmente implementada en la segunda versión de la serie, era que la aplicación se abriese

11. La versión 3.0 de *Sotos*, recuperada y actualizada por el propio Fred Adam, navegable con toda su interactividad, está disponible en: <<https://vimeo.com/221244978>>. [Fecha de consulta: 27/08/2017]

12. Esta tercera versión de *Sotos*, que apareció bajo el subtítulo *Un mundo que ya no existe*, fue publicada por primera vez en la compilación-catálogo-CD-ROM que se editó con motivo de la exposición que organizó el MIDECIANT, supervisada por José Ramón Alcalá, dentro del festival *Situaciones #2*, organizado por la Facultad de Bellas Artes de Cuenca, en 2001. Y lo hizo como *Sotos v.2* (igual que aparece denominada en la compilación de la *Colección de Multimedia Interactivo* del MIDECIANT en su página web; véase: <https://previa.uclm.es/profesorado/gnoltra/MEDIATECA_MIDE_LACAIXA/mediateca.html>). Así pues, ahora que estamos procediendo a su análisis y revisión historiográfica rigurosos, debemos clarificar este complicado pero importante asunto, incorporando la versión intermedia como *Sotos v.2* y la última versión como *Sotos; un Mundo que ya no existe*, v.3.



Imagen 12: Fred Adam. *Sotos; Un mundo que ya no existe. v.3. 1996*. Índice arborescente por personajes/secuencias. Captura de pantalla del video navegando por la aplicación interactiva por el propio artista. Col. MIDECIANT <https://previa.uclm.es/profesorado/gnoltra/MEDIATECA_MIDE_LACAIXA/mediateca.html> [Fecha de consulta: 13/06/2017]

con la secuencia de una aproximación al pueblo, soportada por la estrategia narrativa de la metáfora del viaje del *Extranjero*, del *Francés* desde su país natal hasta Sotos, filmado desde su furgoneta mientras va aproximándose hacia el pueblo, haciendo su entrada por sus calles hasta aparcar en la plaza. La versión 3 nos permite, o bien comenzar desde uno de sus dos índices que despliegan gráficamente su guion arborescente (el desplegable por escenas

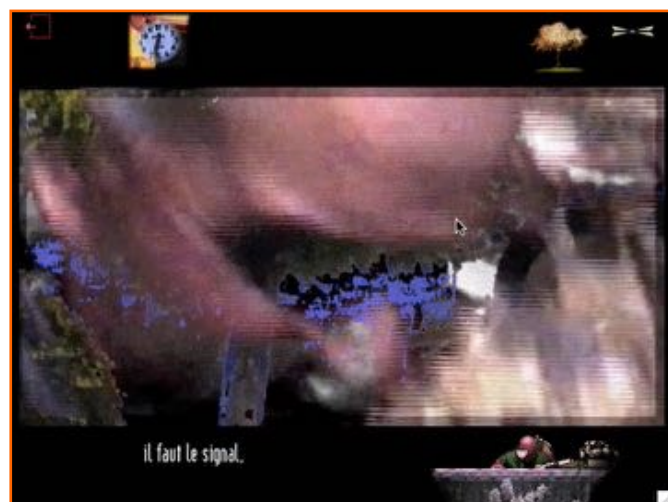


Imagen 13: Fred Adam. *Sotos; Un mundo que ya no existe. v.3. 1996*. Secuencia con el personaje del cura del pueblo. Captura de pantalla del video navegando por la aplicación interactiva por el propio artista. Col. MIDECIANT <https://previa.uclm.es/profesorado/gnoltra/MEDIATECA_MIDE_LACAIXA/mediateca.html> [Fecha de consulta: 13/06/2017]

o por personajes), o bien desde la pantalla que nos sitúa en el banco de la plaza del pueblo, donde empiezan a aparecer diferentes personajes e iconos, a los que podemos seguir, clicándolos, para comenzar nuestro viaje por los entresijos de la vida cotidiana de Sotos.

La narración se ponía en marcha de forma progresiva, como las escenas de una obra de teatro o de una ópera representada en la tradicional caja escénica italiana, asomándonos desde su patio de butacas, transformado ahora en la íntima estancia del espectador/usuario de la pieza donde se encuentra su ordenador. De esta forma, por su pantalla –con el fondo escénico de la plaza del pueblo– van apareciendo secuencialmente sus personajes, que pueden ser activados a golpe de ratón, para llevarte *de la mano* hacia sus ambientes particulares, donde te contarán sus historias personales o algún relato referido a la vida, historia y personajes singulares del pueblo. Durante la evolución de cada relato irán apareciendo por las esquinas o bordes superiores e inferiores de la pantalla otros personajes o elementos característicos de otras microhistorias, que, en caso de ser activadas, trasladan al espectador-usuario a otro escenario, comenzado así un nuevo relato, según la estrategia narrativa contemporánea de la navegación virtual o *surfeo*. Al final, se cumplirá el deseo de Fred: contarle al lector-usuario de *Sotos v.3* la vida del pueblo, siguiendo la estructura narrativa de un proceso tan natural como el de la experiencia real del viajero que llega hasta este remoto y pintoresco lugar, y comienza a conocer progresivamente su historia –suma de microhistorias– y a sus personajes, todo ello de manera temporalmente distendida y aleatoria, según se van estableciendo y sucediendo relaciones casuales, pretendidas o fortuitas, tal y como le ocurrió en la vida real al propio Fred Adam en su proceso de conocimiento e integración en el minúsculo y perdido pueblo de Sotos, en medio de la serranía conquense.

La particular historia de Sotos que Fred nos cuenta, desde dentro, de primera mano, como auténtico y privilegiado protagonista de la misma, con la revolucionaria forma discursiva que inventó para ello, no ha perdido, veinte años después, ni un ápice de su frescura original, ni de su seducción, ni de su interés. Por el contrario, me atrevería a afirmar que lo va ganando y ampliando día a día.

Conclusiones

En palabras de aquel joven artista que vivió de forma protagonista esos excitantes momentos en los que un grupo de chiflados entusiastas quisieron (re)inventar la narratividad mediante el uso de ordenadores y programas como Director:

«*Sotos* nos enseñó un camino (más bien *Camera Obscura* lo hizo) que tratamos de seguir en su día. El diccionario electrónico en línea de

Richmond-Santillana¹³ nos dio la esperanza de que podíamos usar conceptos artísticos en la producción comercial de obras interactivas. El MIDE nos daba un sitio noble al que pertenecer, aunque algunos solo desde fuera. Teníamos la esperanza de que todo aquel esfuerzo con los interactivos, de aprendizaje, recorrido, lectura, debate, etc., nos iba a poner en el mapa. Realmente teníamos una sensación de grandeza y de futuro que se nos inculcó allí. Aún hoy, veintidós años después, me cuesta desprenderme de ese sentimiento; quizá por eso volví buscando lo que quedaba de aquella ilusión» (Alcalá, 2017, s/n).

Lamentablemente, y aunque las distintas versiones de esta obra multimedia fueron difundidas por el MIDECIANT, formando parte de la primera compilación de *Narraciones Multimedia* (título de la edición) que publicó el museo-centro en formato CD-ROM en 1994, y del catálogo en CD-ROM de la muestra organizada por el MIDE de una selección de piezas en multimedia interactivo producidas en sus propios talleres para el festival *Situaciones* en 2001, estas no tuvieron demasiada repercusión, al igual que el resto de las publicaciones digitales de este tipo en todo el planeta. Para ser francos, prácticamente ninguna. Las limitaciones de este formato electrónico, así como la necesidad de tener que ser introducido y leído en un ordenador perfectamente equipado, limitó enormemente su distribución, que solo se hizo puntualmente a través de las librerías especializadas de algunos centros de arte contemporáneo de algunas de las grandes metrópolis. El usuario interesado por este tipo de arte digital, para acceder a estas obras debía comprarlas a ciegas, pues su contenido no se revelaría hasta que este no desprecintase la cápsula-envoltorio del CD-ROM y lo pusiese a funcionar en un ordenador compatible con ellas. Con estas importantes limitaciones y antes de que se pudiese llegar a crear una cultura de consumidor de piezas de arte multimedia interactivo, llegó el desarrollo de una nueva red mucho más capaz y potente, que, mediante la tecnología Flash, consiguió asumir y difundir en línea las producciones artísticas (o no) de multimedia interactivo, es decir, Internet. Lamentablemente (y este es uno de los grandes retos del arte digital⁹, Flash y Director (más concretamente, Lingo) no fueron compatibles, por lo que no se pudieron traducir sus códigos de programación a los nuevos lenguajes abiertos. Así, hoy en día ya no se puede visualizar ni navegar a través de las historias narradas de forma multimedia y con interacción obra-usuario creadas con estos programas. Volver a disfrutar de la experiencia multisensorial del *Sotos* de Fred Adam solo

ha sido posible gracias a la recuperación de los archivos originales que lo conformaban, a su posterior reprogramación (gracias a la magia y al talento de varios programadores expertos) y a una fuerte inversión económica. Merece la pena, sin duda, pues es necesario rescatar estas primeras producciones digitales si queremos comprender cómo fueron los comienzos de esta nueva cultura y qué estructura y apariencia tenían todos los ladrillos de sus pilares. Es muy probable que su rescate, puesto en valor y difusión, genere ese efecto llamada, esa empatía contagiosa que permite abrir nuevas expectativas, y pueda modelar nuevas tendencias, tomando como referencia antiguos modelos desechados por la inercia del curso impuesto por la versión canónica de la historia del arte, tal y como hemos podido observar en tantas ocasiones anteriores.

Referencias bibliográficas

- ALCALÁ, J. R. (2017, en prensa). *Entrevista personal a Fred Adam*. Cuenca.
- ALCALÁ, J. R.; ESCRIBANO, B. (2016). «Museo Internacional de Electrografía Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías de Cuenca / International Museum of Electrography Cuenca Center For Innovation in Art and New Technologies». En: José Ramón ALCALÁ; Vicente JARQUE (eds.): *CAAC Cuenca; Centro de Arte, Archivos y Colecciones*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Colección Caleidoscopio. N.º 12., vol. 2. págs. 1-192.
- ALCALÁ, J. R.; JARQUE, V. (2013). *Utopías del arte tecnológico. Un análisis de la situación, cincuenta años después*. En: Pau Alsina (coord.). «Historia(s) del arte de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 13, págs. 4-15. UOC. ISSN 1695-5951. <<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.1924>>
- ESCRIBANO, B. (2016). «Procesos: el artista y la máquina; reflexiones en torno al media art histórico / processes: the artist and the machine; reflections on the historical media art». *Caleidoscopio*. N.º 10. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- LANDOW, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós. Hipermedia. N.º 2.
- LANDOW, G. P. (1996). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós. Hipermedia. N.º 5. *Le Guide au Routard* (1992/93). París: Hachette.

13. El diccionario electrónico en línea de Richmond Santillana fue un proyecto de investigación que le fue encargado al MIDECIANT (mediante la firma de un contrato de investigación según el artículo 83) por la dirección de la empresa multinacional editorial de divulgación educativa Richmond Santillana con el fin de crear un diccionario digital alternativo a los clásicos de papel y que contuviese reunidos en una sola aplicación informática todos los diccionarios existentes. El resultado fue una maqueta que finalmente no fue desarrollada y que, sin embargo, fue seleccionada para participar en la exposición antológica *100 años del Diseño español*, que se celebró en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid en 2000.

Cita recomendada

ALCALÁ, JOSÉ RAMÓN (2017). «La narrativa digital en el MIDE. Caso de estudio: *Sotos*, un multimedia interactivo de Fred Adam». *Artnodes*. N.º 20, págs. 120-131. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]
<<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i20.3130>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



José Ramón Alcalá Mellado

Universidad de Castilla-La Mancha
JoseR.Alcala@uclm.es

MIDECIANT. Edificio Antonio Saura. Campus UCLM.
c/ Teresa Jornet s/n. 16071-Cuenca

Catedrático de Procedimientos Gráficos de Expresión y Tecnologías de la Imagen en la Universidad de Castilla-La Mancha. Director del Museo Internacional de Electrografía (MIDECIANT) de Cuenca, desde su creación (1989). Responsable de las Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo (CAAC) de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. Responsable del grupo de investigación Interfaces Culturales; Arte y Nuevos Medios de la UCLM. Premio Nacional de la Calcografía Nacional (al MIDE) por «las innovaciones aportadas al arte gráfico», Madrid, 1999. Ha liderado proyectos I+D+i nacionales y europeos sobre aplicaciones de las nuevas tecnologías en la creación artística y la museografía virtual. Autor de libros como: *La piel de la imagen* (Valencia, 2011); *Ser digital*; *Manual para conversos a la cultura electrónica* (Santiago de Chile, 2011); *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual?* (Gijón, 2009); *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la cibersociedad* (Madrid, 2004); o *Ars & Machina. Electrografía Artística en la colección MIDE* (Santander, 2004). Director y comisario de bienales y premios, como, el Observatorio Internacional de Artes Electrónicas de Gijón (OOH) <<http://www.jornadasooh.net>>, Digital Art Awards LÚMEN_EX (Universidad de Extremadura) <<http://www.lumenex.net>>, Festival de Artes Electrónicas de Valencia *Digital Media 1.0* <<http://www.digitalmediavalencia.es>>.

