

CO EQUIPAIE DE ARENA

Santa Evita en reposo

Muchos escritores, acabado el proceso de redacción de una obra, suelen dejarla en estado de reposo durante algún tiempo. Encerradas en el cajón, dormidas en las entrañas del ordenador, las palabras abandonan la excitación que produjo el entusiasmo creativo y se repelen o acoplan poniendo de manifiesto el nivel de exactitud de las ideas que un día bulle- ron en la mente. No hay como regresar sobre lo escrito, hacerlo con los ojos de un extraño, para detectar las traiciones que depara la literatura. Esta saludable medida preventiva no siempre es puesta en práctica por el lector. Al menos por el lector entusiasta y compulsivo que se lanza de cabeza sobre la caliente novedad de un libro



MARIO MARTÍNEZ GOMIS

No leí una novela que hoy se me antoja extraordinaria, entre otras razones porque el olvido de sus referencias ha multiplicado los registros interpretativos

virginal, sea una de las razones –no la única– por la que la relectura de un libro nos provoca tantas sorpresas.

Yo he escrito estas reflexiones que acaban de leer, la verdad sea dicha, sin dejarlas reposar; simplemente porque las he pensado más de una vez y, también, porque me vienen al pelo para justificar una lectura tardía que me agrada- ría divulgar: la de «Santa Evita» de Tomás Eloy Martínez (Alfaguara, 2002).

«Santa Evita», hace años, hizo correr riadas de tinta con elogios sin cuento, y tan justa parafer- nalia debió mitigar mi capacidad para la sorpre- sa, o alertó esa suerte de esnobismo que, en ocasio- nes, nos aleja de toda conducta gregaria. Sea como fuere, el caso es que no leí una novela que hoy se me antoja extraordinaria, entre otras razo- nes porque el olvido completo de sus referencias ha multiplicado los muchos registros interpre- tativos que encierra su nada convencional técnica narrativa.

«Santa Evita», tras la excitante intriga en torno al cadáver embalsamado de la esposa de Perón es, también una trágica y atormentada historia de amor, personal y colectivo, que indaga en las claves biográficas de tan carismático personaje y se revela como un análisis apasionado –valga la contradicción– de lo que podríamos llamar el «drama argentino»: esa pugna constante entre el sentimentalismo popular, tan proclive a los ex- tremos, y la razón europeísta de sus intelectua- les, debatiéndose siempre entre los espíritus de Borges y de Martín Fierro. Un libro que se lee como una novela policíaca y se siente como un denso tratado de historia y sociología.

Si el lector de estas líneas es capaz de dejar «dormir» estos comentarios durante un tiempo prudencial, no debe perderse esta obra que, a buen seguro, y a pesar de no ser ya una novedad, encontrará en un buen establecimiento del ramo durante estas semanas primaverales de fiesta y homenaje a los libros. Su ausencia en las estan- terías feriales sería tema para tratar en otra pe- queña reseña. □

COLGADO POR LA WEB

MARIO PAUL

«Easyfriend» y Roberto Aguirrezabala

La obra «Easyfriend» de Roberto Aguirrezabala ha sido seleccionada para competir en la categoría de mejor web experimental en los premios Laus 07 que otorga la asociación de directores de arte y diseñadores gráficos de Barcelona. No ha sido ni la primera de sus nominaciones, ya lo fue para el III festival de arte electrónico 404 en Argentina o para los festivales españoles Visual 07 e Hipertexto 10, entre otros, ni seguramente la última, ya que el interés y la calidad de su propuesta no merece atenciones. Tales noticias no son más que una excusa para saldar un artículo pendiente, y si aprovecho estas reseñas es porque no podemos presumir de muchos artistas que desarrollen un trabajo, y aun menos una carrera, sólidos en el espacio del Net Art patrio. La mayoría se acerca de forma puntual para gustar obras efímeras, casi anecdóticas, de aquello que se desmorona en un intento superficial de aproximación a los nuevos lenguajes tecnológicos.

Roberto Aguirrezabala, con «Easyfriend», HYPERLINK «http://www.easyfriend.org»www.easyfriend.org, (sin obviar otras obras que le preceden como Badplayer o Scanner Game) ha demostrado estar por encima de esta categoría al construir uno de los trabajos Web más interesantes en la historia del Net Art nacional.

La obra se compone de dos fases. Por un lado, tratamos con un programa que, mediante previo formulario, nos sumerge en la comunidad de robots/entidades virtuales «Easyfriend». Completando las preguntas, configuraremos un compañero/a virtual con el que conversaremos a lo largo de nuestra visita por la Web. Del resultado obtenido a través de las respuestas surgirá una relación amistosa, sexual, agresiva, tierna, etc. Que solo mantendrá su interés si el usuario se involucra en la correspondencia. Por otro lado, la Web nos ofrece una historia paralela protagonizada por un artista audiovisual que, antes de inaugurar su nueva exposición, se enfrenta a la sangrante entrevista preparada por una periodista que desconfía de su trayectoria. La narración es fragmentada y no se desarrolla de forma secuencial. Los retazos de la entrevista se combinan con escenas del pasado de los protagonistas, y con actos de confesión en los que el artista nos revela el doloroso recuerdo de un amor pasado que en él despierta la reportera.



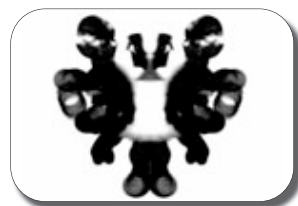
Como señala Aguirrezabala «En un determinado punto, las dos formas de narración de Easyfriend, la comunidad de robots y la trama de ficción, se cruzan inevitablemente» para construir un nuevo mecanismo narrativo que implica al usuario en el grado de intensidad e introspección que este ha escogido. Al igual que el artista protagonista, el usuario se enfrenta a sus propias expectativas ante una relación; si el compañero/a virtual recoge el reflejo de sus deseos, la historia de ficción le sitúa ante la dificultad de su realización en el escenario fragmentado de todo aquello que pudo ser.

Con estos ejercicios, Aguirrezabala, constata con audacia, la necesidad de entender y utilizar las nuevas vías comunicativas que ofrecen los medios tecnológicos para reconfigurar nuestros modos de pensar en el mundo actual. Como artista de peso, ha encontrado en su medio, Internet, el espacio ideal para perseguir y plantear la búsqueda intrínseca del sentido humano sin apartarlo de un entorno natural indisoluble ya, de lo digital.

Jugar y crear

Con Play create, www.play-create.com, el reconocido diseñador Daniel Brown, nos abre las puertas de su particular patio de recreo. En esta dirección,

recopila una copiosa colección de juegos digitales cuya máxima es la sencillez de interacción entre la música, las imágenes y el usuario. Programaciones como «Origami» donde cada pulsación de ratón sobre un de papel rugoso recortará el



perfil de una mariposa que se escapa volando o «Tibute to Rorschach», un programa basado en las conocidas manchas psicoterapéuticas que, al ritmo indicado por una palabra, «estrella» por ejemplo, pesará por Internet tal referencia para deleitarnos con la plástica simétrica de sus formas. Juegos, muchos entre otros, que nos reencontran con la faceta más amable –olvidada– del ordenador.



Una de las exposiciones recientes inauguradas en la antigua Universidad Laboral

Gijón

gan habitualmente reflexiones artísticas. Sí es cierto que su estética característica esta siendo utilizada en otros campos, como la publicidad, el cine, el diseño gráfico, pero su desarrollo es quizá muy incipiente como para que podamos aceptar que han acuñado un nuevo arte.

Es un acierto por parte de Laboral iniciar su andadura planteándose exposiciones que exploran las relaciones entre el arte, el comercio, la cultura contemporánea o el mundo de la juventud, pero, y siempre nos gusta que haya un pero, Game-World es una exposición más aparente que de investigación, se han limitado a mostrarnos en un montaje espectacular una serie de juegos muy conocidos y no es tan visible el contenido teórico de la muestra, no hay un discurso ni bien, ni mal estructurado, ni siquiera el catálogo.