



## La información de Internet como señal de video y su editor

Partiendo del análisis de algunos autores de lo que significan los términos *video*, *virtual* y *actual*, y de la manera como ellos convergen en la producción visual en la red, se realiza un examen de lo que es el *video* en ese espacio; Internet se considera como una fuente de información que en muchos casos se visualiza como video. Se supone que esa información tiene muchas variables, que definen la forma como se va a mostrar; variables que no se pueden calcular con precisión, que hacen de lo impredecible un editor de esa información en Internet que se observa a través de la señal de video.

**Palabras clave:** Internet, video, editor, información, señal.

**Descriptores:** Internet (red de computadores). Video digital. Editores de texto (programas para computador)

**Recibido:** Noviembre 11 de 2009

**Aceptado:** Diciembre 16 de 2009

## Internet's Information as a Video Signal and its Editor

Based on some authors' analyses of the terms video, virtual, and real, and the ways in which they converge in visual productions on the web, we examine what in actual fact constitutes a video in that space; Internet is considered a source of information which, in many cases, is visualized as video. It is assumed that such information presents many variables that, in the end, define the way in which it is to be presented; there are variables which can not be precisely assessed, thus turning the unpredictable factors into an actual editor of the information shown on Internet via a video signal.

**Key words:** Internet, video, editor, information, signal.

**Search tags:** Internet (computer network). Digital video. Text editors (computer programs).

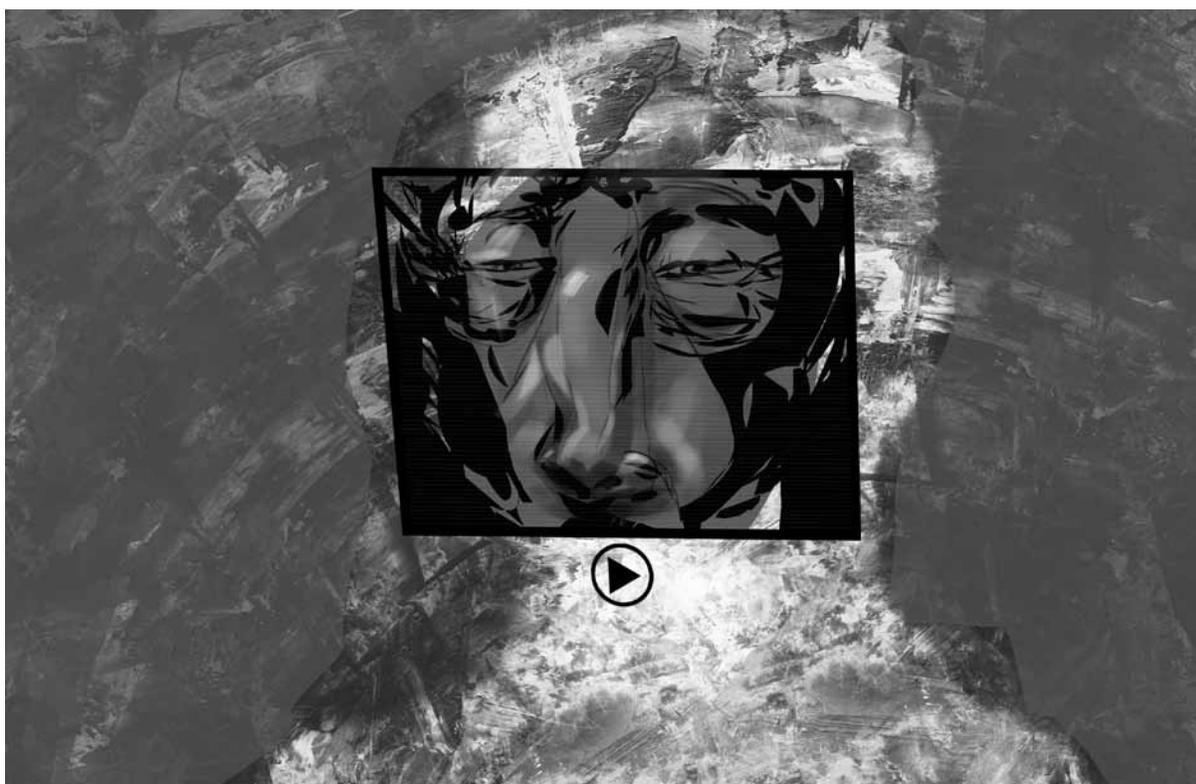
**Submission date:** November 11<sup>th</sup>, 2009

**Accetance date:** December 16<sup>th</sup>, 2009

### Origen del artículo

Artículo de reflexión producto de la investigación *Video Red: hacia la creación colectiva de video en Internet*, realizada con el grupo *Pedagogía, tecnología y sociedad en las artes visuales*, del Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes, de la Pontificia Universidad Javeriana, en Bogotá, Colombia.

# La información de Internet como señal de video y su editor



## Introducción

Este texto surgió como resultado de la investigación *Video Red: hacia la creación colectiva de video en Internet*, de la Pontificia Universidad Javeriana, en Bogotá, en la cual se indagaba, entre otras cosas, cómo se podrían desarrollar y articular piezas

.....  
\* José Alejandro López Pérez. Colombiano. Realizador de Cine, Televisión y Nuevas Tecnologías, de la Universidad Nacional de Colombia, y magíster en Ciencia de Arte y Tecnología, de la Universidad Tecnológica de Chalmers, en Suecia. Actualmente es profesor asistente del Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes, de la Pontificia Universidad Javeriana, en Bogotá. **Correo electrónico:** lopez.jose@javeriana.edu.co

de video en un espacio como Internet. Aquí me propongo analizar los elementos que, considero, confluyen en esta inquietud, para lo cual intentaré establecer un marco teórico que permita hablar de este tema partiendo del análisis de lo que significan los términos *video* e *Internet*, y de la manera como ellos convergen en la producción visual en la red.

Con esta idea consideraré diferentes definiciones del *video*. En efecto, tal como sucede con el documental y la ficción, o lo análogo y lo digital, entre lo que es video o no es video se encuentran bordes que no son tan sencillos de definir. Consideraré este límite en el texto, y aunque no me interesa llegar a desarrollar una definición precisa de lo que es *video*, sí estableceré algunos criterios para reconocerlo, los cuales se derivan de determinadas propiedades físicas y del contexto desde el que se esté hablando. Sin el propósito de elaborar una enunciación absoluta de lo que es video, asumiré que lo es la señal eléctrica que contiene en sí información visual emanada de dispositivos a través de superficies por un proceso físico de refracción (como lo permiten las pantallas o lentes), sin descartar que otras cosas también lo puedan ser.

Posteriormente, abordaré los términos *virtual* y *actual* desde la posición que asume Pierre Lévy en su texto *¿Qué es lo virtual?* Allí, lo *virtual* es definido como aquello que tiene la potencia de llegar a ser, infiriendo una problemática en la virtualización, que se resuelve en su opuesto, la actualización. La importancia de este modo de definir la relación entre lo virtual y lo actual que ofrece Lévy radica en que este autor extiende la significación de dichas nociones más allá de Internet o de los espacios digitales, a los cuales se suelen

circunscribir. Esta consideración me permitirá plantear de modo más agudo la relación entre el par actual-virtual e Internet.

Por último, la reflexión sobre Internet me llevará a analizar cómo ha variado la forma de proveer información a este espacio, según ha sido la evolución de la tecnología. El rasgo que me interesa resaltar en este punto consiste en que la clara distinción admitida, por lo general, entre el productor y el consumidor de información se desvanezca, lo cual problematiza el hecho mismo de ver información en Internet. Ya que hay múltiples variables que determinan la edición de la información en Internet, me concentraré en la imposibilidad de calcularlas a todas ellas, asumiéndolas como una problemática. Esa imposibilidad, ese no poder definir siempre con precisión el resultado de la información que vemos en nuestras pantallas al observar contenidos de Internet, lo asumiré como impredecible, hecho que abordaré como un *editor*, entendido como aquel que define el orden en cual se ve la información de Internet.

Con este marco, puesto que en la mayoría de casos para observar los contenidos de Internet se necesitan pantallas o lentes que refracten señales eléctricas con información visual, propondré considerar a Internet como a una fuente de video en sí. Y digo *la mayoría* de los contenidos, ya que existen dispositivos que muestran la información de Internet sin necesidad de recurrir al video. Para citar un caso está la obra *Datafountain* (Mensvoort, 2004), la cual toma datos en tiempo directo de los valores de tres monedas: yen, euro y dólar. Los cambios que éstas tienen son representados por tres fuentes de agua, cada una asignada a una moneda, que aumentan o disminuyen su intensidad según los cambios de cada divisa.

Esta perspectiva me permitirá plantear diferentes preguntas, a partir de las cuales propondré un concepto: *actualización del video en Internet*, con el objetivo de referirme al video problematizado que tiene la potencia de actualizarse en Internet, en el cual el editor es lo impredecible. En síntesis, propondré dos ideas generales que servirán como ejes transversales a este texto: en primer lugar, la



relevancia de asumir que la forma como se visualiza la mayoría de la información en Internet es a través de video, y, en segundo lugar, el papel de lo impredecible como un editor que problematiza esa información que se puede ver como video.

## Video o no video

En este punto, como lo he sugerido, mi intención no es realizar una definición absoluta de lo que es el video, sino llegar a una enunciación de algunas cosas que lo son. Por lo tanto, realizaré un análisis de diferentes definiciones del video y de los contextos en los cuales se utilizan dichas definiciones, para así poder llegar a enumerar algunas características particulares que hacen que algo sea video, sin que el significado abarque todo lo que éste puede llegar a ser.

Para empezar, partiré desde la etimología de la palabra *video*. Desde su origen en latín (*video*) significa *yo veo* (*videre*: “ver” y *eo*: “ego”). Algunas interpretaciones pueden relacionar el término *video* con la aparición de la cámara Portapak de Sony en los años sesenta, que ofrecía la posibilidad de tener un dispositivo portátil para registrar imágenes y reproducirlas inmediatamente de manera personal, contrario a lo que sucedía en el pasado, cuando para grabar en los estudios de televisión se necesitaban grandes equipos y bastantes personas. La consideración de este inicio del video permitiría establecer una relación más cercana con el significado etimológico de la palabra, por el hecho de que la cámara mencionada hacía personal el acto de registrar y reproducir la imagen. Sin embargo, no es ésta la interpretación que asumiré, ya que, independientemente de que la imagen se grabe o no, considero que la señal transmitida, así sea en tiempo real, puede ser video.

En efecto, me interesa más el modo en que el video entra en una relación directa con los medios de comunicación, ya que es en ese contexto donde comúnmente se utiliza el término *video*. Por lo tanto, al observar el modo como el video se utiliza en los medios, encuentro que en muchas ocasiones éste se corresponde en un principio con la señal de televisión: el ver *a distancia*.

En tal sentido, es importante considerar que la difusión del video ha cambiado por las tecnologías que se han ido gestando en tiempos recientes. Es posible que ya pudiéramos hablar de video cuando las redes de distribución comenzaron a establecerse a gran escala, con el surgimiento de fenómenos como los *nickelodeons*, dispositivos para ver películas en celuloide de manera individual o, posteriormente, con la multiplicación de las salas de proyección que se extendieron por todo el globo terráqueo gracias al impulso de Hollywood; pero mi interés se centra a partir del momento en que fue posible distribuir la señal visual a través de ondas y, particularmente, de impulsos eléctricos. Esto sucedió cuando en las pantallas se pudo ver la señal con información visual que provenía a distancia a través de ondas.

El pionero de esta posibilidad fue Jenkins, quien inventó la televisión mecánica en los años veinte del siglo pasado; ésta, en un principio, acompañaba el radioreceptor con imágenes de siluetas en movimiento. Gracias a esta invención, el video comenzó a formar parte de la vida diaria, como ya lo era la radio. Paul Virilio apunta a una característica de la comunicación que se realiza con ondas y la contrapone a algo que él llama *óptica pasiva*. Al respecto menciona:

*Óptica activa* (ondulatoria) que renueva completamente el uso de *la óptica pasiva* (geométrica) de la era del antejo de Galileo. Y ello como si la pérdida de la línea del horizonte de la perspectiva geográfica requiriese, imperativamente, la puesta en práctica de un *horizonte de sustitución*. “Horizonte artificial” de una pantalla o de un monitor [...]. (1999, p. 23)

La diferencia entre estas dos ópticas planteadas por el francés permite afirmar que la comunicación a distancia representa un quiebre en los medios de acceder a la información. La *óptica activa*, desarrollada con ondas, permite recibir la información a través de pantallas, mientras que la *óptica pasiva* no supone la mediación de un

dispositivo en el que la información o la imagen sean proyectadas. Este modo de caracterizar la óptica activa me parece crucial para definir lo que es el video, como se verá más adelante.

Existen otros autores que brindan una definición del video derivada del uso de la transmisión por medio de ondas, de señales, que incluye la evolución de la tecnología. Un ejemplo es Gilles Charalambos, quien escribe: “Se habla de audio cuando se quiere hacer referencia a la señal eléctrica con información auditiva; y de video, cuando se trata de la señal eléctrica con información visual” (s. f.). Esta definición incluiría los faros eléctricos, la señal Morse, con la que se comunican los barcos entre sí, o los rayos, que tienen significado para algunas culturas, como la occidental; por ejemplo, en la obra *The Lightning Field* (De Maria, 1977) los rayos son atraídos a un espacio específico en el desierto alto del Oeste de Nuevo México.

Sin embargo, esta definición basada en el carácter de señal eléctrica del video resulta aún demasiado amplia. Por ello, para hacerla más puntual me parece pertinente añadir a ella el rasgo de la *óptica activa* establecido por Virilio. Así, considero entre lo que puede ser *video* —sin pretender realizar una definición absoluta del término— aquella señal eléctrica que contiene en sí información visual, la cual, para ser observada, debe ser refractada a través de alguna superficie integrada al dispositivo que emana la señal. Esta superficie puede ser una pantalla o un lente. Digo que tal definición no es absoluta, porque considero que el límite entre aquello que es video y lo que no, no es evidente. En este caso, sucede lo mismo que cuando se trata de establecer una distinción tajante entre el documental y la ficción, o la escultura y la instalación, o lo análogo o lo digital: no se trata, pues, de una tarea obvia; y en ese sentido, es importante admitir que otras cosas, fuera de esta enunciación, también pueden llegar a ser video.

A partir de esta enunciación, es posible considerar ahora cuál es su extensión, es decir, qué fenómenos abarca. Por ejemplo, si el video se limitase a emitirse en el televisor con tubos cató-

dicos, veríamos reducirse su definición. En efecto, con estos tubos, una pistola dispara electrones y la pantalla recibe estos disparos a través de fósforos, lo cual permite ver la imagen en la pantalla. Así, al ser disparados los electrones, la luz que se genera por este acto contiene en sí misma la información. Para este caso en particular se podría decir que el video puede ser definido como la luz eléctrica que, al generarse, contiene en sí misma información visual. Pero con los avances de la tecnología, nuevos televisores han aparecido y ya no es necesaria una pistola de electrones. Ello sucede hoy con las pantallas LCD, que funcionan por medio de la polarización de la luz. Estos dispositivos, básicamente, están divididos por partes que son como *paredes*: unas producen luz, otras la corrigen y otras la polarizan.

Ahora bien, la propiedad de la refracción, que es necesaria para que la luz pase a través de super-



ficies, no sólo se limita a las pantallas, sino que se extiende a los lentes. Las pantallas que emiten señales eléctricas son diversas, como los teléfonos celulares o los monitores del computador. Para el caso de los lentes, éstos se utilizan en videoproyectores u hologramas. En estos casos, la luz pasa por el lente, para, posteriormente, reflejarse sobre una superficie, la cual puede ser una tela o humo. Este último es utilizado en el caso particular de algunos hologramas, para reflejar la luz emitida por láseres. En el caso de la tela, el lente del videoprojector realiza una tarea de refracción, para luego permitir la reflexión sobre una superficie; como en muchos casos, es una tela prediseñada para esta tarea. Así pues, tanto lo que emite el videoprojector, como los hologramas producidos por láseres, pueden ser considerados video.

Dentro de aquellas pantallas que emiten señales eléctricas se encuentran los televisores LCD anteriormente mencionados. Ya que esa tecnología es empleada para la emanación de información visual de otros medios, como los celulares, los computadores, algunos relojes digitales, entre otros, considero que estas pantallas emiten igualmente video. De esta manera, si el video en la televisión se refiere al conjunto de emanaciones de luz que provienen del televisor, ahora me refiero, igualmente, como video a la señal que emiten las pantallas del computador (puede ser de ordenadores portátiles o fijos), los teléfonos móviles, los *iPods*, las cámaras de fotografía o de video digitales, entre otros.

Así como la señal de televisión se transmite a través de cable u ondas, lo mismo sucede con la señal de Internet. Igualmente sucede cuando se trata de reproducir video sin necesidad de una comunicación a distancia, como en el caso de las cámaras caseras, las cintas digitales, los DVD, etc.; los computadores y los teléfonos reproducen información almacenada en ellos o en dispositivos periféricos (como discos duros externos) a través de señales eléctricas. En definitiva, de acuerdo con la definición de video propuesta, es posible afirmar que el simple hecho de que un texto se vea en la pantalla por medio de señales eléctricas que contienen información visual constituye una forma del video.

## Virtual y actual

En esta parte abordaré los términos *virtual* y *actual*, para ello me apoyaré en la interpretación que desarrolla Pierre Lévy en su texto *¿Qué es lo virtual?* Con dicha interpretación mostraré la pertinencia de estos términos en espacios donde sucede la comunicación por medio de información digitalizada —es decir, aquella que está contenida en un sistema de números binarios— en Internet.

Tal como lo señala Virilio, la palabra “virtual” proviene del latín *virtus*, que significa “potencia”. En tal sentido, hay que diferenciar este término de la manera como se utiliza en ciertos ámbitos, en los que se suele considerar que lo virtual se opone a lo real.

Intentaré aclarar un par de definiciones. Al describir cómo va a suceder un proceso y cuando no se puede precisar el orden o el resultado en el que se resolverá una situación, se está hablando de un paso de lo *virtual* a lo *actual*. En cambio, es diferente si yo puedo describir cuál va a ser el resultado de un proceso de manera precisa, sin que diferentes variables alteren el orden de los hechos. En este caso sucede un paso de lo *posible* a lo *real*. Lévy utiliza el ejemplo de una semilla de árbol. La semilla es virtualmente un árbol, pero para que pueda llegar a convertirse en uno, y cómo se resolvería al serlo, son procesos que no se pueden predecir con precisión. Existen muchas variables que pueden cambiar el orden de las cosas. Mientras que para pasar de lo posible a lo real no se da una dificultad para describir cómo se resolverá un proceso. Por ejemplo, si el árbol tiene un fruto y yo lo tomo para comerlo, no interviene ahí una gran cantidad de variables que determinen si voy a comer el fruto o no.

Pierre Lévy hace énfasis en esta diferenciación y contrapone lo *actual* a lo *virtual* y lo *real* a lo *posible*. Para contextualizar estos cuatro conceptos y el proceso de creación que trataré más adelante, retomaré un fragmento del autor:

[...] ya que la creación también implica la producción innovadora de una idea o de una forma.

Por lo tanto, la diferencia entre real y posible es puramente lógica. En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización. (Lévy, 1999, p. 9)

Desde la definición de Lévy, encuentro que lo virtual no es de ninguna manera algo que se limite a una experiencia digital o de arte de inmersión. La experiencia que proporciona la segunda se concentra en involucrar al espectador en una práctica en la cual sus sentidos estén inmersos en el espacio en el cual está la obra. Se pueden encontrar ejemplos, como las iglesias góticas, los cascos de realidad virtual o *ConFiguring the Cave* (Shaw *et al.*, 1996), obra en la que el público está en un cuarto que tiene proyecciones sobre las paredes y, al ir moviendo un maniquí que está en el centro, impulsa a que las imágenes y los sonidos varíen.

Los procesos de actualización y virtualización implican creación. La solución que se lleva a cabo produce resultados impredecibles, que no se pueden anticipar con exactitud. Aquí es necesario que establezca una diferencia entre una creación artística —más profunda— y la que puede suceder sin que exista arte. Para Lévy, el arte “virtualiza la virtualización, porque en el mismo movimiento busca una salida al aquí y ahora” (1999, p. 73). Es decir, el arte busca problematizar lo ya problematizado. Al actualizar esa problemática ya problematizada, sucede la creación artística y surge la obra. Cuando se resuelve algo virtualizado en actual, puede haber creación, pero no necesariamente de carácter artístico.

Por lo tanto, encuentro que en las obras de arte ha acontecido un proceso que virtualiza lo virtualizado. Sucede la virtualización en el hecho de plantear un problema ante una situación y, una vez el problema planteado, se problematiza más aún acerca de este hecho. Luego ese problema se resuelve en un hecho que puede ser una obra de arte.

Usualmente se define erróneamente al *arte virtual* como si fuera un tipo de arte y se lo relaciona con el arte inmersivo o de inmersión. ¿Cómo ha sucedido este malentendido? Una primera explicación sería que el espacio digital no es un espacio tangible al cual se esté acostumbrado. Tiene una presencia en servidores, electricidad, cableado, satélites y conexiones inalámbricas por los cuales circulan los datos; pero dicha estructura está destinada a representar la información albergada en código binario, es una decodificación de éste, ya sea por medio de la luz de las pantallas o de los movimientos de un robot. Sin embargo, la posibilidad de ver en mi computador o en la red información que está digitalizada no implica necesariamente la resolución de una problemática.

Por ejemplo, si abro un archivo que no ha sido alterado, ya sé que el resultado va a ser el mismo. No hay nada impredecible, ya sé cómo se va a presentar. De la misma manera, puedo ver páginas en Internet que ya sé como se van a visualizar, con qué información precisamente. En estos dos casos, se trata de un paso de lo posible a lo real. No hay creación, no se presenta una problemática para considerar qué es lo que va a suceder.

Por otra parte, así como la actualización consiste en pasar de un problema a una solución, la virtualización consiste en pasar de una solución a un problema. En ese problema está la capacidad de desarrollar un acto de creación, al solucionarlo; es decir, en el momento en que algo pasa de lo virtual a lo actual.

Todo ello significa que el simple hecho de ver información que está en Internet no implica la actualización. Pero, entonces, ¿en qué casos ésta sí ocurre? En el caso de páginas que están presentando información de una forma que no se podría llegar a predecir con exactitud. Algunas tienen más variables, lo cual brinda más posibilidades de solución. Es decir que el problema que se presenta en la virtualización puede diferir en su magnitud y posibilidades. Por ello, la pregunta que es necesario plantear es la siguiente: ¿cuáles son las variables que definen la virtualización de información en Internet y cómo se actualiza esa información?



## La información y su edición en Internet

Durante la Guerra Fría, el gobierno estadounidense desarrolló el proyecto ARPA, que buscaba permitir almacenar toda la información en varias ciudades para evitar concentrarla en un solo lugar. Este interés se planteó ante un posible ataque atómico que destruyera todos los datos. El resultado del proyecto se conoce como la red ARPANET, pionera de lo que es hoy Internet.

Ya en 1990 Berners-Lee desarrolló la *www*, un explorador que permitía navegar por las redes de comunicación que se habían perfeccionado desde la creación de ARPANET. Era el momento de inicio de Internet, que se dio a partir de la posibilidad de que computadores en espacios como casas y oficinas tuvieran acceso a la red, a través del cableado de las redes telefónicas. En la actualidad, el poder para acceder a la red ha avanzado considerablemente y está en tecnologías que puedo llevar en mi bolsillo, como un teléfono celular, desde el cual logro revisar mi correo y realizar otras funciones de navegación, al visualizar la información a través de video.

Con los avances tecnológicos fueron apareciendo nuevas posibilidades. La gente que publicaba información en la red comenzó a ser cada vez más numerosa, y, lo que es más importante, hubo un momento en que los portales permitieron que los navegantes publicaran información y seleccionaran contenidos. Hoy en día, como ejemplos muy exitosos de ello se puede mencionar Youtube y Facebook. El primero surgió en el 2005 y su funcionalidad básica consiste en permitir a los usuarios publicar clips de video. El segundo apareció en el 2004 como una red social de diferentes personas en Internet. Portales como éstos, en los que el usuario puede generar un perfil, poner clips de video, audios, textos, publicar información, se han vuelto cada vez más populares.

En el 2004, ante este fenómeno, O'Reilly Media introdujo el término *Web 2.0*. Este concepto parte de la idea de que la división entre el productor y el consumidor de contenidos de Internet se ha desvanecido y han aparecido espacios donde

los datos son suministrados por los mismos consumidores. Así, la producción de información no está dada desde un solo punto, aquél desde el que alguien administra una página de Internet, sino que es el mismo que la consume quien tiene una función de autor de esos contenidos.

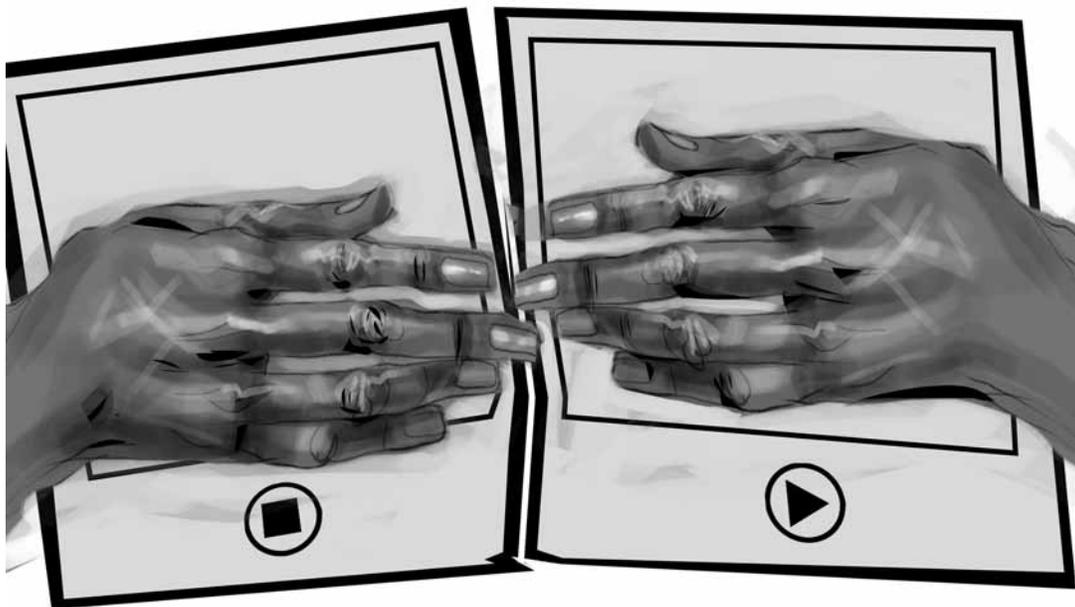
Después de esa propuesta de Web 2.0 surgieron otras, como la Web 2.1, en la que se mantiene la pérdida de la diferencia entre productor y consumidor, pero el control de la información es más amplio e impredecible, al permitir a los usuarios implementar *software* dentro de las mismas creaciones que están realizando. David de Ugarte se refiere al concepto de *Web 2.1* de la siguiente forma:

Básicamente se trata de un fortalecimiento de los servicios distribuidos desarrollados en el periodo anterior mediante servicios y *software* que permiten su agregación por parte del usuario, su transformación, su redistribución a través de sus redes personales y su difusión mediante la integración en su propio blog. (2007, p. 117)

El paso a la Web 2.0 o Web 2.1 no se puede marcar en el tiempo con un hecho específico, sino, más bien, como una tendencia que comenzó a prevalecer en el manejo de la información. El hecho de que el consumidor aparezca hoy como autor de contenidos puede ser concebido como un acto que había surgido décadas antes, con el inicio del periodismo, sobre el que Walter Benjamin, al referirse a Brecht, apuntaba: “Él fue el primero en plantear a los intelectuales esta exigencia de gran alcance: no abastecer al aparato de producción sin transformarlo al mismo tiempo, en la medida de lo posible [...]” (1934).

En estas palabras del alemán, al reseñar el uso que se puede lograr de los medios de comunicación, encuentro una similitud con las posibilidades que brinda un espacio en el cual los consumidores transforman el aparato de producción al abastecerlo con contenidos y *software* para distribuir y visualizar información, donde se plantea una problemática al incrementar el número de variables que definirán la





información que se puede mostrar. Esa problemática plantea un proceso de virtualización y, cuando la información es vista, una actualización.

El hecho que permite a los consumidores generar contenidos se ha repetido en la historia gracias a innovaciones tecnológicas. Por ejemplo, en el audiovisual, la cámara de cine de 8 mm, desarrollada por Kodak en 1932, o la cámara de video Sony Portapack, distribuida en 1965, han permitido esta función en redes de información. Aunque Internet como un espacio no llega a todo el mundo por cuestiones demográficas y económicas, la red Internet permite que mucha más gente publique, abastezca y transforme los contenidos de los medios de comunicación.

Una de las particularidades de Internet consiste en que esta red ha logrado que la información se pueda editar y alterar todo el tiempo, hasta el punto de brindar posibilidades para que los usuarios publiquen desde diferentes puntos en movimiento con teléfonos celulares. Así, Internet se abastece de contenidos mediante una estructura bastante amplia, gracias al hecho de que trabaja con información digitalizada (binaria), por medio de redes que permiten su comunicación.

Esos datos digitalizados son proveídos desde diferentes fuentes, que quisiera clasificar en dos tipos: en primer lugar, se encuentra la información que está fuera de Internet y se integra a ésta y, en segundo lugar, la información que ya está en la red y se utiliza para generar nuevos datos digitales.

La información que pasa a ser integrada a Internet abarca un amplio espectro, que va desde

publicar información como fotografías o textos realizados con anterioridad, hasta trabajar esa información en tiempo directo. Se trata de todo aquello que puede suceder mientras chateo con alguien o también cuando, por ejemplo, se interpretan datos ajenos al movimiento de los humanos, como puede ser la interpretación de fenómenos naturales. Esa información es capturada permanentemente por un censor, en este caso puede ser un termómetro, sin que ninguna persona tenga que intervenir para que el estado de la temperatura sea registrado y digitalizado en la red. En todos estos casos, el mismo cuerpo humano y el planeta se convierten en una parte fundamental que abastece de información la red.

Merleau-Ponty, al referirse a otro proceso, afirma: “Es prestando su cuerpo al mundo que el pintor cambia al mundo en pintura” (1964, p. 16). Para el asunto que aquí nos ocupa, sería el mundo el que se presta a sí mismo para convertirse en información que puede estar albergada en Internet. Información que no se puede predecir con exactitud. El que sea impredecible virtualiza los datos y al verse, resolverse, a través de video, provoca la actualización de esa información.

Por otra parte, se encuentra la información que ya está en la red y se toma para desarrollar nuevos datos que también estarán en Internet. Ese proceso ocurre cuando se desarrolla *software* para que la información en la red alimente una plataforma, como sucede en la Web 2.1 mencionada anteriormente. Este punto se puede entender mejor si se observa cómo funcionan algunos proyectos que uti-

lizan a Google como un proveedor de información. Es el caso de la obra para Internet *One Word Movie* (Brogle y Zimmermann, 2003), donde el público digita una palabra y se comienza a mostrar una serie de imágenes relacionadas con esa palabra, las cuales son obtenidas de la base de datos de Google.

En este caso, la base no está diseñada para ser utilizada con fines artísticos, pero el objetivo de la obra es precisamente utilizarla para esto. Por otra parte, la plataforma puede estar diseñada para mostrar una base de datos, en particular con fines artísticos, lo cual sucede en *RISD.tv* (Peltz, 2005) y *Videored* (Cogua, Lopez y Piedrahita, 2010). En ambas, los usuarios suben videos a la plataforma y se ve una conexión entre los otros videos que se han publicado en ellas. En el caso de la segunda, los participantes tienen la posibilidad de colaborar no sólo con videos, sino que también pueden realizar aplicaciones de *software* para visualizar, a través de video, la base de datos, ya que ésta se encuentra abierta al público en general.

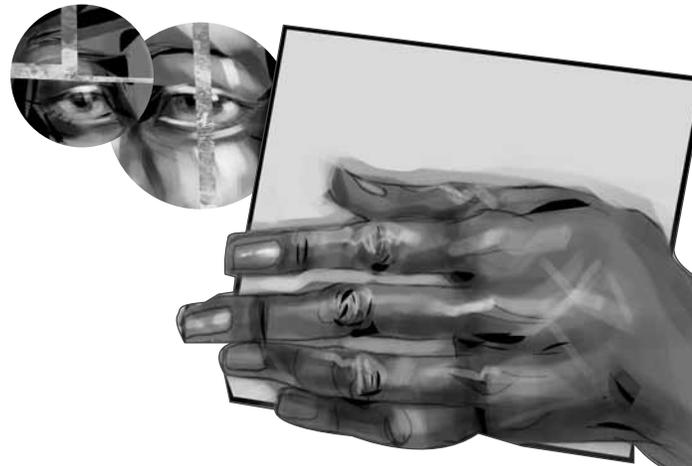
Estos dos tipos de información son los que vemos cuando navegamos en la red. Esos datos los proveen cada vez más los usuarios por medio de la Web 2.0. El camino que sigo al navegar en la red, o sea los vínculos a otras páginas, a música, a perfiles de otros usuarios, cada vez están más determinados por lo que realizan los otros usuarios de Internet y por el análisis que se realiza de mis conductas en la navegación, las cuales son transformadas en estadísticas que facilitan que las plataformas me ofrezcan lo que más me interese. Mi conducta está contenida en recuentos, que son estudios de mercadeo cuya función es guiarme a diferentes partes de los sitios que proveen el servicio. El objetivo puede ser que permanezca más en el portal, que lo alimente con nuevo contenido o que compre lo que ahí se distribuye. Las páginas de Internet que son más consultadas generan más datos para el análisis y el consumo.

Teniendo todo esto en cuenta, se concluye que hay diversas circunstancias que definen la forma en la que navego. Por una parte, está el diseño de las plataformas y, por otra, la forma en la que

diferentes eventos las abastecen con información. Estas circunstancias hacen que las variables que determinan cuál es la información que voy a ver al navegar, por medio de video, sean enormes.

Youtube es un buen ejemplo de esta compleja dinámica. Si decido ver este portal por varias horas, sólo un videoclip tras otro videoclip siguiendo la lista de relacionados, entonces seguiré una línea alimentada por los videos más vistos, por palabras clave y por otras variables preestablecidas por los diseñadores del lugar. A medida que las horas pasan, otras personas también estarán viendo información en el lugar y puede que esto provoque que la lista de los más vistos varíe, de manera que un videoclip que no estaba en primer lugar ahora lo esté y la página me ofrezca verlo en ese momento, mientras que antes no lo hubiese hecho. Para los diseñadores del portal, ese es un hecho que no se puede predecir con exactitud, y cuanto más gente consulte y alimente con datos a Internet, el rango de la predicción se vuelve cada vez más amplio.

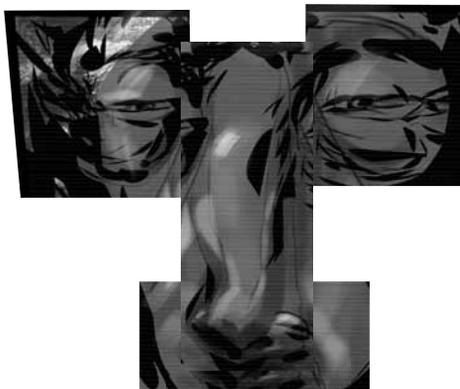
Ahora, puesto que Internet tiene muchos otros portales que se alteran constantemente y definen la navegación por medio de estadísticas, el rango de impredecibilidad se amplía cada vez más. Se pueden hacer mapas que indiquen por dónde he navegado que sirven para analizar mi comportamiento, pero estas estadísticas, por más precisas que sean, no serán exactas, porque tienen demasiadas variables para determinar. Esa incapacidad para tener exactitud es lo que determina que el contenido al que accedo cuando navego sea impredecible. Así, lo impredecible mismo aparece como un editor de información en Internet.



En otras palabras, Internet emplea lo impredecible para problematizar, sin que los realizadores tengan la capacidad de llegar a establecer con precisión los caminos que se van a tomar, no sólo porque la información es demasiado diversa, sino porque se renueva constantemente y, además, porque el hecho de analizar la información de una red como Internet implica ya una alteración de ésta, pues los comandos que con ese fin se envían para pedir información, la alimentan.

Lo impredecible transforma, cambia la forma como los contenidos se están observando. En sí, él mismo se convierte en un editor, al ir definiendo cuál es la información que se va a poder observar, sin que se pueda presuponer este evento. Los usuarios con aplicaciones de *software* para visualizar datos están fortaleciendo lo impredecible. Éste define espacios y determina el orden en el que el espectador va a ir eligiendo y llamando información. A esto se le suma que los mismos fenómenos naturales no se pueden predecir con exactitud y ellos también están alimentando la red con datos, como lo puedo constatar al consultar Google Maps, donde un incendio, un terremoto u otro evento puede llegar a ser registrado, difundido y almacenado en una base de datos.

Si la mayoría de la información que se ve en Internet se realiza a través de video y lo impredecible es un editor de esa información, es preciso plantear la siguiente pregunta: ¿cómo se resuelve esa información que se puede ver a través del video, cuando lo impredecible es su editor?



## Actualización del video en Internet

En Internet existe información que, al ser visualizada, se resuelve. Esto sucede cuando el resultado que se va a obtener al visualizar no es predecible. Cuanto más tenga de impredecible, es decir, cuanto más amplio sea el rango de error para definir lo que voy a ver, mayor será su nivel de actualización.

Mucha información en el mundo se puede llegar a convertir en video por medio de las tecnologías de hoy día que mucha gente lleva consigo, como cámaras en sus celulares y otros dispositivos. Casi todo se podría convertir en video. De forma similar, la información de nuestro mundo se puede optimizar para poner en Internet y también se podría llegar a decir que es cualquier tipo de información. Es por ello que en este texto no me concentro en la virtualización ni en analizar los datos que se pueden llegar a convertir en video o información en Internet; ya es fácil ver que son demasiados.

Tampoco considero pertinente analizar cómo se puede llegar a visualizar la información almacenada en dispositivos de registro de video. A mi parecer, en muchos casos esto es, sobre todo, un acto de realización —en el sentido de Virilio—. Si tengo un DVD con una película y la veo, las variables para que el resultado de ver la película la hagan diferente son mínimas. Sin poner casos extremos que alteren el funcionamiento óptimo de los dispositivos que permiten ver la información en el DVD, en este caso pueden ser un reproductor de DVD y un televisor, el orden de la información, al observarla una y otra vez, será el mismo.

Mi interés es concentrarme en esa información que, al ser vista una y otra vez, arrojará un orden diferente; esto es, en cómo sucede la actualización de la información. Las razones por las cuales ese orden se altera están definidas por una gran diversidad de variables, un amplio rango de alternativas que son impredecibles.

Es preciso tener en cuenta que para que las variables sean más numerosas al visualizar una misma información, éstas deben estar conteni-

das en el soporte mismo de visualización. Acá encuentro que las variables son preestablecidas por los realizadores que desarrollan las plataformas para que se pueda visualizar información. Estas plataformas tienen instrucciones predefinidas para decidir el orden en que se verá la información. Eso significa que si hay una fuente de información, por ejemplo una base de datos, que se quiere visualizar, es a través de comandos preestablecidos que se va a definir el orden en el que se van a ver. Si los comandos no permiten alterar el orden, entonces no sería posible hablar de actualización. Es en el caso en el que los comandos permiten que la base de datos se visualice de una manera diferente si se ve una y otra vez cuando se produce un proceso de actualización.

Las bases de datos, o fuentes de información, se pueden encontrar no sólo en plataformas que utilicen computadores, sino, también, en medios análogos. Un ejemplo de lo último es la obra *Random Access* (Paik, 1963), en la cual diversas cintas —tiras, no casetes— de audio son pegadas sobre una pared y el público pasa un cabezal de lectura, extraído previamente de una grabadora de casetes de audio, sobre las tiras. Esto tiene como resultado la reproducción de diferentes sonidos, según las cintas sobre las que el público decida pasar el cabezal. Así, la obra brinda diferentes variables al público para que reproduzca la base de datos, ya que éste puede escoger el orden e intensidad con que presiona las cintas.

En este caso, existe la resolución de un problema y el orden en el que se soluciona no se puede definir con exactitud, que es el punto que me interesa contemplar en la información de Internet como señal de video. Ahora bien, antes de considerar este punto, quisiera mencionar otros dos ejemplos para ilustrar cómo se actualizan bases de datos en video que no están ligadas a Internet.

El primero de ellos es *Every Shot, Every Episode* (McCoy y McCoy, 2001). En esta obra los autores toman secuencias del programa *Starsky and Hutch* y las clasifican por acciones, que pueden ser

escenas de pelea, tomar café o escenas de besos. Esas secuencias las ordenan en discos compactos y las ponen en una galería. El público escoge cuál disco quiere ver. En este caso, como en la obra de Paik, es el espectador quien define el orden en el que se verá la base de datos. Pero acá, al visualizar la información, se está realizando una actualización que se ve resuelta en video.

El segundo ejemplo es la instalación *Soft Cinema* (Manovich, 2002). El artista ruso desarrolla una gran base de datos que incluye elementos como videoclips, textos, animaciones, entre otros, y características de cada uno de esos elementos. Pero, a diferencia de los ejemplos anteriores, en éste es el computador quien va determinando cuál va a ser el orden en que se van a ir mostrando los distintos elementos. El artista define unas instrucciones y brinda unas posibilidades, al igual que en los casos anteriores. La diferencia es que la labor que en aquéllos realizaba el público, acá la ejecuta el computador. En esta obra la información se muestra en video y existe una actualización que se produce cuando el trabajo es visto.

En los casos mencionados, las variables que permiten definir el orden en el que la información se verá no son muy amplias y la base de datos no crece con el tiempo. En cambio, cuando hablamos de obras para Internet, encontramos que en muchos casos estas bases de datos crecen constantemente. Se puede trabajar con bases cerradas, pero si se trabaja con la red o con la idea de Web 2.0, tanto las bases de datos como la forma en que se pueden visualizar a través de video tienen la potencia de ir expandiéndose constantemente. Es por esto que hablo de *actualización del video en Internet*.

Al considerar Internet como un espacio que está en permanente crecimiento, permitiendo tanto la integración de nueva información como de nuevas aplicaciones para visualizarla, la manera en la que se pueden ver esos datos resulta impredecible. Este crecimiento constante de la red, precisamente, ha sido posible en parte con la existencia de la Web 2.0 y Web 2.1, sin profundizar

en la Web 3.0, para la cual, a mi parecer, es aún difícil establecer una definición clara.

Así, pues, la *actualización del video en Internet* se convierte en la información que una persona está viendo mientras navega en la red, a través de la señal eléctrica que contiene en sí información visual, emitida por un dispositivo por medio de la refracción y que es elaborada por diferentes individuos, sin que se pueda predecir con precisión cuál va ser el resultado al verla una y otra vez. La *actualización del video en Internet* se asemeja al rápido paso de un canal a otro con un control remoto cuando se ve televisión; la diferencia, en el caso de la red, es que el control es más amplio y se expande al poder escribir texto, cambiar de ventanas, seleccionar diferentes tipos de información que alterarán lo que se ve en la pantalla o según sea el movimiento del cursor. Es decir, las acciones de quien navega se pueden sumar al rango de posibilidades de actualización, y, en tal sentido, hacen parte de ese editor que es lo impredecible.

Como es evidente, este proceso es diferente a tener un archivo en el computador y abrirlo para verlo en la pantalla. En este caso, no importa cuántas veces lo vea: no va a cambiar si yo no lo altero. Esto sería más una realización que una actualización. Mientras que con información que se altera constantemente en la red por diferentes usuarios no es posible saber de antemano cómo se visualizará. Por lo tanto, lo que cada persona realiza de forma individual se une a lo que está elaborando la otra gente en el mismo espacio de Internet. Si alguien chatea con otro individuo, se está alterando la información en ambos espacios, en la pantalla de uno y otro, empleando tanto los computadores, como sus cuerpos, como productores de video.

No obstante, las acciones que se realizan en tiempo directo en la red no son necesariamente *actualizaciones de video en Internet*, ya que al *chatear* con alguien, el texto que escribo será recibido por la otra persona de la forma en la que lo puedo esperar. Así, pues, la *actualización de video en Internet* sólo sucede en los casos en que

esa información que estoy enviando se altera y lo que se transmite y se visualiza como video sufre cambios impredecibles.

Para sintetizar, la idea general de este texto es que a través del video visualizamos la mayor parte de información en la red, información que tiene como editor a lo impredecible.

## Referencias

- Benjamin, W. (1975), *El autor como productor*, Madrid, Taurus.
- Brogie, B. y Zimmermann, P. (2003), *One Word Movie* [en línea], disponible en: <http://www.onewordmovie.ch>, recuperado: 14 de agosto de 2010.
- Charalambos, G. (s. f.), *Historia del videoarte en Colombia* [en línea], disponible en: <http://bitio.net/vac/>, recuperado: 14 de agosto de 2010.
- Cogua, C.; Lopez, J. A., y Piedrahita, A. (2010), *Videored* [en línea], disponible en: <http://videored.org>, recuperado: 14 de agosto de 2010.
- Lévy, P. (1999), *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós.
- Manovich, L. (2002), "Soft Cinema: Navigating the Database" [pieza artística], expuesta en: ZKM, Karlsruhe.
- Maria, W. de (1977), "The Lightning Field" [pieza artística], expuesta en: Catron County, Nuevo México.
- McCoy, J. y McCoy, K. (2001), "Every Shot Every Episode" [pieza artística], expuesta en: *Technically Engaged*, A.I.R Gallery, Nueva York.



- Mensvoort, K. van (2004), “Datafountain” [pieza artística], expuesta en: *10 Years Sandberg Design Expo*, Edificio Post cs, Amsterdam.
- Merleau-Ponty, M. (1964), *L’œil et l’Esprit*, París, Gallimard.
- Paik, N. J. (1963), “Random Access” [pieza artística], expuesta en: *Exposition of Music – Electronic Television*, Galerie Parnass, Wuppertal.
- Peltz, D. (2005), “risd.tv”, [en línea], disponible en: <http://www.risd.tv>, recuperado: 14 de agosto de 2010.
- Shaw, J. et al. (1996), “CONFIGURING the CAVE” [pieza artística], expuesta en: NTT InterCommunication Center, Tokio.
- Ugarte, D. de (2007), *El poder de las redes deUgarte.com* [en línea], disponible en: <http://www.deugarte.com/manual-ilustrado-para-ciberactivistas>, recuperado: 14 de abril de 2010.
- Virilio, P. (1999), *La bomba informática*, Madrid, Cátedra.