

LAURIE ANDERSON: EL PUPPET MOTEL

Por Graciela Taquini

¿Qué pasa cuando creadores y artistas hacen uso de nuevas tecnologías? Sólo el asombro.

Tal es el caso de *Puppet Motel*, un CD-Rom insólito y diferente. No responde a los modelos tradicionales de juego alienantes o de la enciclopedia interactiva. No endiosa la técnica sino que la pone al servicio de su poética. A través de su navegación y sus formas de interactividad, Laurie Anderson funda su propio universo imaginario en el que formalmente desempeña un papel fundamental el contraste de los valores de la luz y de su opuesto, la sombra. Un mundo pleno de enigma que parece no agotarse jamás y cuya travesía no es un desafío nunca obvio. Un mundo habitado por marionetas y por su creadora: LAURIE ANDERSON. Un viaje por su estética, sus obras sus obsesiones y sus iconografías.

Cuando se navega por sus treinta y tres habitaciones se cae en la tentación de tratar de atrapar una historia con las sucesivas imágenes desplegadas en la pantalla virtual o a partir de los objetos que se encuentran en un mortecino cuarto de hotel, pero el hilo narrativo no existe y eso que LAURIE se define a sí misma como una narradora de cuentos. Estos espacios virtuales en tres dimensiones están habitados por fantasmas y misterios. La sorpresa es constante, entrampados en la escenografía virtual sólo apagando la computadora se puede escapar y volver a empezar. Este platónico valle de lágrimas irradia una atmósfera manierista y refinada, cercana al universo de los surrealistas, o a su inspiración: el sueño. Se siente, como al despertarse, una cierta insatisfacción existencial.

El espacio sonoro está pleno de admoniciones. En cierto momento una voz profunda y lúgubre anuncia: "*te has quedado sin memoria, sálvate*". La computadora avisa que su memoria está completa y a punto de estallar. Sin embargo, nada terrible ocurre mientras la voz repite su advertencia metafísica. El ordenador, una máquina generada por la mente humana, proclama la salvación con un aullido tecno-salvaje. En los rincones aparecen formas flotantes que gritan desde el corazón binario "*ámame, recuérdame*".

Hay una mezcla de monólogos, videos, bromas artísticas y medio ambientes interactivos de una inefable tristeza. La información es melancólica, elusiva, tan mercurial como el ícono del mouse. Hay un sentido de conexiones perdidas, se rescata una ansiedad por redenciones imposibles e identidades por descubrir.

En el Lobby del Motel, como en un sueño de Magritte, está el Salón del Tiempo, una perspectiva fugada, un corredor cósmico con iconos que desfilan por sus paredes y que trasladarte a las treinta y tres (sugestivo número) cuartos. A veces, una marioneta (el otro yo de LAURIE ANDERSON) hace de guía. Se pueden encontrar insólitos instrumentos musicales, como su violín

en el que una cinta magnetofónica reemplaza al arco y genera sonidos al hacer contacto con un cabezal reproductor situado en el cuerpo del instrumento. Los relojes están por doquier, voces de contestador automático hacen anuncios constantes, Aparecen teléfonos, televisores. El icono del mouse cambia con diferentes formas y hay situaciones funcionales en las que se debe pulsar sus diferentes botones (el episodio de la lectora de las líneas de la mano). Posee distintas estrategias interactivas: grabar la voz del usuario, aceptar mensajes escritos. A través de Internet se pueden bajar videos. <http://www.voyagerco.com/LA/VgerLa.html>).

En el curso de la navegación, LAURIE ANDERSON recita el mito platónico de la Caverna. Tal vez allí esté la clave: estamos presos de las apariencias, jamás podremos ver la realidad, sólo sus sombras.

Bibliografía Extractos de <http://www.artpool.hu/CDRom/Anderson.html> y del artículo en la Red de Scott Rosenberg