

HERRADURAS DIGITALES

Descubriendo Asturias a través de *Donkijote.org*. Reflexiones sobre el viaje de un artista y un burro súper informatizado

por Roberta Bosco y Stefano Caldana

Seleccionar un proyecto entre 95 candidatos, todos muy interesantes y comprometidos con las bases de la convocatoria *Digital LAB* de LABoral no fue tarea fácil y sin embargo, desde el primer momento, la propuesta de Cristian Bettini a.k.a P.ankh se perfiló como una de las favoritas. Esta convocatoria se lanzó con un propósito primordial: ampliar y afianzar la presencia de LABoral en Internet y estrechar los lazos entre su actividad presencial y virtual, a través de un proyecto que se desarrollara simultáneamente en el espacio físico del centro y en Internet.

Donkijote.org, no sólo presenta –tal y como se pedía– una vertiente instalativa y otra virtual, sino que logra una perfecta compenetración entre las dos y además se despliega sobre el territorio de Asturias, contribuyendo a acercar el centro –en su doble acepción– a la periferia.

La fuerza de *Donkijote.org* reside en su naturaleza abierta y dinámica y en las múltiples potencialidades, que surgen directamente de su interacción con los “otros”, sean visitantes de LABoral, campesinos asturianos, internautas despistados o apasionados de cartografía.

El burro súper informatizado y su compañero andante, conforman una obra multidisciplinar, mezcla de *performance*, telemática y *media art*, accesible desde cualquier punto del planeta a través de Internet y dotada de un espacio expositivo interactivo en LABoral.

No se trata sólo de una obra en movimiento y en constante evolución, mas de una obra que encuentra en el movimiento su razón de ser, su impulso y su objetivo. Una obra que reconcilia naturaleza y tecnología, y crea una nueva sinergia y un nuevo ritmo entre las dos, a través del viaje, la búsqueda y el redescubrimiento del territorio desde un punto de vista artístico.

Minuto es un joven burro asturiano y Cristian Bettini a.k.a P.ankh (más allá de la evocación semántica del célebre movimiento musical-cultural, *pankh* en hindi significa corazón y *ankh*, alas) es un artista italiano, afincado en Barcelona. Juntos realizarán cuatro viajes por las tierras de Asturias, retransmitiendo en tiempo real experiencias cotidianas y hechos insólitos, historias y leyendas, culturas y geografías, descubriendo relatos ocultos, revalorando parajes olvidados y *mapeando* nuevas realidades, a partir de un sistema de parámetros artísticos y personales.

Minuto, el burro, cargará con ordenador, módem, GPS y un sistema de placas solares para alimentar el equipo, mientras que Cristian, el artista, llevará las cámaras.

El burro aportará instinto y ritmo y el hombre, creatividad, pasión y lógica. Juntos se convertirán en una atípica interfaz entre Asturias y el resto del mundo.

Sus vivencias y sus recorridos serán grabados y retransmitidos en la sala Plataforma de LABoral y vía Internet y también serán descritos y narrados a través de fotografías y breves relatos que, junto con las grabaciones, conformarán un dinámico diario online (www.donkijote.org) de sus vicisitudes. De ese modo Asturias y su mundo podrán ser

vivididos a través de la experiencia de un burro, su compañero y los acompañantes más o menos esporádicos que se sumarán a lo largo del camino.

Burro y artista serán inseparables, viajarán juntos y dormirán juntos, alternando lugares ajenos las rutas convencionales con entornos más concurridos, buscando cobijo nocturno en pequeños pueblos, escuelas, establos y casas privadas, donde el artista instalará su tienda de campaña. Los encuentros a lo largo del camino y la gente que se querrá involucrar en sus experiencias –estudiantes, colectivos de artistas, asociaciones rurales, turistas o simplemente habitantes de la región– contribuirán, por un lado a marcar el rumbo y el carácter del viaje y por el otro a tirar hilos invisibles entre LABoral y su público difuso.

La idea es ir conformando diversas cartografías de Asturias, identificando los puntos negros ecológicos, los parajes dañados por el hombre, las zonas de conexión wi-fi y un largo etcétera. Sin embargo, el impulso no es una mera investigación de carácter etnográfico, sino **investigar nuevas formas de vivir la tecnología, nos sólo estrechando los vínculos entre la realidad física y la virtual, mas creando la nueva realidad que demanda el ser humano contemporáneo.**

Además de proporcionar un amplio conjunto de datos e informaciones sobre los territorios que recorren, **Minuto y Cristian ofrecen a sus seguidores la posibilidad de intervenir física y virtualmente en el proyecto.**

Virtualmente, a través de la web, participando en determinadas decisiones, formulando pedidos o simplemente hablando con ellos y enriqueciendo el viaje con comentarios y recomendaciones.

Físicamente, a través de la instalación situada en la sala Plataforma de LABoral, donde el público puede contribuir a enriquecer un gigantesco mapa de Asturias, con sus informaciones, contribuciones y opiniones.

Entre un viaje y otro, burro y artista volverán a Gijón y se instalarán en el huerto ecológico, que flanquea del centro de arte. Sus estancias en LABoral les permitirán depositar los especímenes recogidos durante el viaje (por ejemplo, muestras de tierra y agua para analizar con el objetivo de elaborar un mapa básico de la contaminación), ir añadiendo iconos al grande mapa de Asturias que preside la sala e involucrar el público en conferencias y talleres sobre el territorio, la realidad híbrida y la conservación del medio ambiente.

De ese modo, tanto la web como la instalación crecen y evolucionan, a lo largo del viaje, gracias a las aportaciones del artista y sus seguidores, y a la interacción entre estos.

El burro y el artista constituyen una imagen contemporánea, heredera declarada de la tradición literaria española. Sin embargo, esta vez no se trata de luchar contra los molinos de viento, sino de la lucha para apropiarnos de la tecnología, liberándola de las falsas necesidades creadas por las multinacionales y amoldándola a las necesidades y los ritmos de los usuarios.

Por otro lado el viaje es uno de los grandes temas del imaginario colectivo, sujeto de innumerables novelas, películas y por supuesto, obras de arte. Desde la antigüedad el encuentro entre los artistas y el placer de descubrir y describir lugares ha sido extremadamente fructífero. En el siglo XVII con el auge del Grand Tour, el viaje

iniciático de los jóvenes aristócratas por las cunas de las culturas mediterráneas, llevó al nacimiento de un verdadero género, que cuenta entre sus interpretes artistas de la talla de Turner, Ruskin, Delacroix o Gauguin.

La historia del hombre es en gran medida la historia de sus desplazamientos. Desde los primeros homínidos que dejaron el antiguo continente africano, pasando por los viajes bíblicos y mitológicos, hasta la conquista del espacio y el turismo de masa, el impulso primordial ha quedado inalterado, mientras que la forma de viajar ha experimentado grandes cambios, que se ha multiplicados con la introducción de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana.

Internet es por definición un mar de contenidos y la evidente analogía, que ha inspirado toda una terminología hecha de navegantes y navegadores, ha empujado numerosos artistas a utilizar este medio para plasmar sus viajes e inmortalizar lugares, hallazgos y emociones en Internet. **Siempre de cuadernos de bitácora se trata, sólo que en su versión digital, desde los primeros ejemplos de diarios hipertextuales hasta la eclosión del blog, ofrecen potencialidades inesperadas.**

Allá por 1997 Philip Pocock, pionero del *media travel*, se inspiró en un libro escrito en 1740 por un antepasado viajero para elaborar un diario digital interactivo e participativo de sus viajes por el Círculo Polar Ártico, el Trópico del Cáncer y la zona del Ecuador¹, lugares remotos que todos los internautas pudieron visitar sin salir de casa. Trescientos años después de que el escritor escocés James Boswell relatara su viaje a las Islas Hébridias, en el diario *A Journal to the Western Isles*, las artistas Nina Pope y Karen Guthrie siguieron sus huellas en un recorrido real y virtual a la vez, que se plasmó en *A Hypertext Journal*², una obra de referencia para la evolución del arte en Internet.

Para los apasionados de civilizaciones precolombinas está *Liquid Mexico*³, el viaje digital de Víctor Martínez alrededor del mítico lago donde surgió la capital del imperio azteca, que involucra al público en una expedición virtual a un lugar que ya no existe y que, sin embargo, sirve de estímulo para reflexionar sobre el pasado y el presente de una ciudad acuciada por el desbordamiento demográfico y el desequilibrio ambiental. Quien prefiere el sosiego de la navegación fluvial puede optar por las atmósferas poéticas de Joseph Lefèvre y Martine Koutnouyan que, en *Au bord du fleuve*⁴, reproponen su recorrido por el río St. Lawrence en Quebec a través de imágenes, sonidos y breves textos fragmentados, que el usuario puede recomponer para crear su propio viaje.

Los diarios del explorador americano John Wesley Powell, redactados durante la primera expedición al río Colorado en 1869, sirven como punto de partida para *Voyage into the Unknown*⁵, un viaje entre realidad y ficción de Roderick Coover, que invita al usuario a recorrer un amplio panorama digital, en el que conviven memorias de aquella expedición, dibujos de la época, rutas contemporáneas y viajes que marcaron el descubrimiento y desarrollo del continente americano.

En 2005 un viaje entre real y virtual llegó incluso a ganar un Golden Nica en los premios Ars Electronica. *The Road Movie o Origaminization Road Movie*⁶, materializa a través de la secular tradición de los origami (el arte japonés de recortar pequeñas formas en papel), un viaje que los miembros del colectivo japonés Exonemo realizaron por su país en un autobús bautizado Moblab, dotado de webcams que –a ritmo regular y

desde diversas perspectivas– se encargaban de capturar imágenes de los paisajes, que posteriormente eran reenviadas en Internet y acopladas a la silueta de un autobús. Ahora estas imágenes están disponibles en formato pdf en la web del proyecto para que los internautas puedan descargarlas, recortarlas y montarlas, para tener un souvenir original de la obra y del viaje que la originó.

Los ejemplos son múltiples y variados. Sin embargo, a diferencia de experiencias similares, *Donkijote.org* ofrece al público la posibilidad de compartir el descubrimiento de Asturias, sus parajes, historias y contradicciones, prácticamente en directo, sin apenas mediación y sobretodo le ofrece la posibilidad de intervenir de diferentes formas en el propio desarrollo del viaje.

Un viaje de descubrimiento, con el medio de transporte más antiguo y la tecnología más actual, alimentada por el sol, fuente eterna. Kilómetros caminados que se traducen en horas de viaje digital por las sendas de Internet.

En una época en la que las nuevas tecnologías de la comunicación han modificado irreversiblemente nuestra experiencia vital y social, ***Donkijote.org* se propone como una herramienta artística, sofisticada y sencilla a la vez, que levantará dudas, planteará preguntas e indudablemente establecerá una nueva relación entre LABoral y su entorno, tanto el más próximo como el más remoto.** Finalmente tal y como apuntó Proust, “El verdadero viaje de descubrimiento no consiste en buscar nuevos caminos sino en tener nuevos ojos”.

¹ Philip Pocock, Florian Wenz, Udo Noll & Felix Huber, *A description of the Equator and some other countries*: <http://aporee.org/equator>

² Nina Pope & Karen Guthrie, *A Hypertext Journal*:
<http://www.somewhere.org.uk/hypertext/journal/index.html>

³ Víctor Martínez, *Liquid México*: <http://www.bereda.com/losos/L-M>

⁴ Joseph Lefèvre & Martine Koutnouyan, *Au bord du fleuve*:
<http://www.turbulence.org/Works/lefevre>

⁵ Roderick Coover, *Voyage into the Unknown*: <http://www.unknownterritories.org>

⁶ Exonemo, *The Road Movie*: <http://exonemo.com/RM>