



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



Humanidades digitales: una oportunidad para allanar la brecha entre las dos culturas

Jaime Alejandro Rodríguez

A modo de introducción: allanando la brecha entre las dos culturas

En 1959, Snow (1998) propuso la noción *dos culturas* para describir la separación entre los saberes científicos y los saberes humanistas, creciente desde comienzos del siglo XIX. Unos años después, el mismo Snow auguraba la necesidad y aparición de “una tercera cultura” que debería ser capaz de tender un puente entre científicos y humanistas, pero habría que esperar hasta 1995 para que dicho deseo empezara a tomar una primera forma, cuando John Brockman publicó *The Third Culture: Beyond The Scientific Revolution*.

En su texto, Brockman considera deplorable que la figura del hombre “culto” haya estado tradicionalmente en manos de los miembros de la primera cultura: la de las letras, la filosofía, la historia y las artes. Plantea que, ante la negativa de los hombres de letras de establecer relaciones con los científicos, estos decidieron asumir tareas de la primera cultura y comunicarse directamente con el público (divulgación científica), de modo que se produjo una transformación de la “ciencia” en “cultura pública”. Este desplazamiento habría generado, según Brockman, la “tercera cultura”. “La tercera cultura reúne a aquellos científicos y pensadores empíricos que, a través de su obra y su producción literaria, están ocupando el lugar del intelectual clásico

1 Profesor titular del Departamento de Literatura, y director de la Maestría de Literatura y del pregrado de Estudios Literarios de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. jarodri@javeriana.edu.co - <http://jaimealejandro.co>.

a la hora de poner de manifiesto el sentido más profundo de nuestra vida, replanteándose quiénes y qué somos” (Brockman, 1995, p. 13, citado por Álvarez Muñoz, 2004).

Así describe Álvarez Muñoz esta curiosa situación:

De este modo, la tercera cultura que en los pronósticos de Snow iba a ser un lugar de encuentro entre humanistas y científicos pasa a ser, en la nueva propuesta de Brickmont, un club prácticamente exclusivo de científicos (americanos y británicos) dada la supuesta renuencia de los humanistas a comunicarse con ellos. Los científicos contemporáneos en su faceta “divulgadora” constituirían de facto la tercera cultura resultando innecesaria la comunicación entre científicos e “intelectuales literarios”, pues los “intermediarios” ya no son precisos. (Brockman, 1995, p. 18, citado por Álvarez)

Ahora, con la emergencia y consolidación de la cibercultura como expresión cultural del creciente uso y apropiación de las tecnologías digitales e interactivas (Lévy, 2007), se habría configurado un nuevo escenario de oportunidades para allanar la brecha entre las dos culturas (que no había hecho más que profundizarse en el “escenario Brockman”). Lévy insiste en la cibercultura, y su máxima expresión, la inteligencia colectiva, como otra visión: la de todo un movimiento social inspirado por la real y renovada capacidad de los intercambios de saberes, de las nuevas formas de cooperación y de creación colectiva en mundos virtuales (Lévy, 2007, p. 173). Según el autor, el mejor uso que se puede hacer de los instrumentos de comunicación con soporte digital es la conjugación de las inteligencias y de las imaginaciones humanas:

Tal como la entiendo, la finalidad de la inteligencia colectiva es poner los recursos de amplios colectivos al servicio de las personas y de los pequeños grupos, y no a la inversa. Es, pues, un proyecto fundamentalmente humanista, que vuelve a tomar a su cargo, con los instrumentos actuales, los grandes ideales de emancipación de la filosofía de las luces (p. 174).

El nuevo humanismo basado en la apropiación de las tecnologías digitales interactivas: ¿cómo se entiende y se aplica esta nueva oportunidad en la literatura?

Un intermezzo. El caso de Interficies Literarias. Ejemplo de proyectos de literatura digital

Interficies Literarias es un portal interactivo y transmedia que incluirá el acceso directo y funcionalidades de edición, trabajo colaborativo y apropiación de tres artefactos de literatura digital que se han elaborado a lo largo de casi quince años, y que hoy sufren un retraso técnico, imperfecciones varias y, sobre todo, dificultades de acceso para distintos dispositivos.

Los tres artefactos por integrar en el portal son:

- El hipermedia “Gabriella infinita” (2002).
- El hipermedia “Golpe de gracia” (2006).
- Atrapados: producción transmedia (2013).

Estos artefactos, que constituyen un corpus pionero reconocido de la literatura digital colombiana, están disponibles hoy en la web, pero no pueden ser accedidos en dispositivos móviles; además, deben ser actualizados, corregidos y mejorados, para que su consumo, utilización, apropiación y estudio pueda continuar. De alguna manera, se encuentran en peligro, pues su desactualización podría condenarlos al desuso.

Pero no se trata solo de mejorar, reunir y actualizar los artefactos mencionados, sino de potenciarlos para un público juvenil y estudiantil que pueda estudiarlos, usarlos y, sobre todo, expandirlos, gracias a las funcionalidades pedagógicas, de edición y de creación colectiva con las que contará también el portal. Todo

ello, de modo que el proyecto en su integralidad favorezca al menos tres propósitos públicos: 1. el fomento de la lectoescritura (en un ambiente que corresponda al ámbito de la poslectura). 2. La apropiación de las tecnologías de información y la comunicación (TIC), a partir del uso de estos artefactos interactivos. 3. La contribución al mantenimiento del patrimonio cultural; en este caso, de las obras pioneras de la literatura digital colombiana.

El proyecto está motivado por tres razones: el mejoramiento y actualización técnicos de las obras; la potenciación de su carácter ficcional y, por tanto, como artefacto de reconocimiento de la realidad nacional (gracias a las temáticas que estos artefactos desarrollan), y la contribución a los propósitos de una educación expandida, que, más allá de la educación clásica, usa diferentes medios para favorecer experiencias cognitivas múltiples.

Así, el proyecto se propone, mediante el diseño y desarrollo de un portal transmedia, superar la debilidad y el riesgo en el que se encuentran actualmente en su condición particular los tres artefactos, por sus imperfecciones y sus desactualizaciones, y convertir en oportunidad de uso, estudio, apropiación, expansión, especialmente para la población juvenil estudiantil, el conjunto de las tres obras, al rodearlas de funcionalidades pedagógicas, de edición y de creación colectiva que constituirían la originalidad y la fortaleza del proyecto.

¿Un *big data* literario?

Si bien la literatura ha sido tratada y estudiada hasta ahora como una forma especial de información: un tipo de escritura que promueve en el destinatario (lector literario) la recuperación mental de ideas e imágenes, mediante estrategias discursivas metafóricas, lo cierto es que la acumulación de dicha información empieza a generar problemas de clasificación y categorización como nunca antes. La historiografía literaria ha sido encargada tradicionalmente a estudiosos que configuran criterios (canon) y delimitan el corpus de obras, y de esa manera facilitan el acceso ordenado y eficaz al conjunto literario. Pero la velocidad de publicación ha aumentado dramáticamente y cada vez es más complejo definir el canon.

Ahora, supuesta la calidad literaria de las obras, su análisis y clasificación en este último escenario, parece más razonable si la tratamos como se tratan hoy grandes cantidades de información, pues el *big data* literario no solo está conformado por el conjunto cada vez más vasto y complejo de obras literarias, sino por toda la información que se deriva de su consumo: reseñas, comentarios, estudios, tesis, guías y textos para su enseñanza, datos de su circulación, dinámica en redes sociales, noticias y muchas otras prácticas que hacen necesario un giro a lo que hasta ahora han sido las formas convencionales de acceso y estudio.

No se trata ya solamente de definir la calidad de una obra o de establecer fríamente el canon, sino de facilitar el tratamiento de toda esa información que se deriva de las prácticas literarias, entendidas en forma amplia, y que encuentra apoyos invaluable en las metodologías de minería de datos, análisis de contenidos y análisis de discurso.

La literatura vista desde lejos

Con ese sentido es con el que Franco Moretti (2005) habla de una *literatura* vista desde lejos, en contraposición con un modo *lectura de cerca* de análisis de obras literarias; aunque no como sustitución de

estas formas, sino como espacio de trabajo novedoso que permite otros resultados y usos distintos a los de la explicación de textos como tal. Sin embargo, algunos ejemplos, como los que el propio Moretti propone (como su análisis del Hamlet), que la complejidad de la información del texto amerita una aplicación de métodos de *lectura de lejos*.

Modelado y visualización de datos literarios: comprender-comprendernos

Hablar de una lectura distante o, lo que es lo mismo, tomar distancia para leer es también ver las cosas de otra forma. Ya no solo, ya no tanto, reproducir en nuestra mente las imágenes sugeridas en el texto, sino visualizar esas otras imágenes que emergen al tratar la literatura y sus prácticas como información compleja. Tomar distancia para leer es, entonces, visualizar de otro modo lo literario, descubrir sus formas ocultas, algunos de sus órdenes complejos. Gráficos, árboles y mapas, las tres formas que utiliza Moretti para dar cuenta de la historia, de la *espacialización* y de los entramados de la literatura, son apenas tres maneras de ver y comprender lo literario. Pero habría aún más. No solo comprender la historia o la geografía literarias de este modo, sino revisualizar lo literario para comprendernos mejor, darles la oportunidad a la literatura y a sus ejercicios de ofrecernos esas otras imágenes que surgen ante nuestros ojos (y ya no solo en nuestras mentes), para develar otras maneras de comprender nuestra fascinación por lo literario.

Literatura amplificada, literatura transmediada, literatura enriquecida

Pero si de imágenes hablamos, si de nuevas formas de literatura queremos conversar, entonces hay que apreciar lo literario como un ejercicio ficcional amplio (Rodríguez, 2015), ya no solo reducido al dispositivo textual, sino echando mano de otros dispositivos, para dar cuenta de la función cultural que ha venido desempeñando desde siempre: contraponer a la realidad empírica la vastedad de los mundos posibles de la ficción. Una literatura amplificada, ambiciosa como esa, echa mano, articula, pone en juego, teje y desteje distintos dispositivos: el icónico, el cinemático, el interactivo. Hipermedias, cibertextos, videojuegos, realidades aumentadas, novelas gráficas, proyectos transmedia, conformarían el nuevo escenario de la ficción contemporánea; una literatura volumétrica, que ya no se queda esperando la actividad mental de su usuario para actualizarse, sino que la ofrece directamente.

En este orden de ideas, podríamos distinguir tres términos. En primer lugar, propongo hablar de “literatura amplificada o expandida” como ese conjunto de prácticas que consisten en afinar la mirada y en ampliar los marcos conceptuales de lo literario, para empezar a considerar crítica y creativamente como “literarias” las producciones de otros ámbitos, entre ellos los cómics, las novelas gráficas, las hipernovelas, los videojuegos, los weblogs y, en general, los artefactos que expanden el poder de lo ficcional, a través de distintas plataformas y medios tecnológicos. Esta alternativa implica extender la noción tradicional de lo literario, hasta hacerla coincidir plenamente con lo que Schaeffer (2002) llama lo *ficcional*; es decir, implica entender la literatura como la ficción en general, como expresión volumétrica.

En segundo lugar, y para abordar el problema que consiste en rehacer (deconstruir) el discurso literario en función de las potencias comunicativas, técnicas y estéticas de los nuevos medios, propongo el término “literatura transmediada”, que tiene un antecedente imprescindible en el concepto de “trasvase cinematográfico”, pero relativo a la hora de asumir esas transformaciones. Remediar, hipermediar, transmediar y crear colectivamente son apenas cuatro de las derivaciones necesarias de este ejercicio,

que exige una capacidad interdiscursiva e intersemiótica, además de una mirada práctica interdisciplinar que favorezca esa otra expansión de lo literario: su adaptación a la potencia de los medios interactivos.

Finalmente, propongo el término “literatura enriquecida” para cubrir esa literatura que capitaliza los hallazgos técnicos, estéticos y cognitivos de los nuevos medios en el ejercicio tradicional literario, y que tiene aquí, de nuevo, un antecedente en la fuerza influenciadora de lo cinematográfico sobre la práctica narrativa literaria, pero que va más allá, hacia la búsqueda de nuevas potencias creativas y críticas para la escritura literaria tradicional, a partir de lo que emerge de la práctica estética concreta que se deriva de la comunicabilidad interrelativa de los nuevos medios.

Implicaciones para la dimensión formativa de los estudios literarios

Formar para apreciar las nuevas formas, para crearlas también y, sobre todo, para vincular y tejer lo viejo y lo nuevo, se vuelve entonces un imperativo de la formación de los nuevos literatos. Es necesario sumar varias capas a los perfiles que hasta ahora se consideraban suficientes. Por un lado, una capa que podríamos llamar *informática*, no tanto o no solo para que el literato haga minería de datos o análisis de contenido, sino para que conozca la potencia, la pertinencia y el alcance que ofrecen hoy las tecnologías de tratamiento de grandes volúmenes de información. Quizá no se trate de formar técnicos para la literatura, o técnicos literatos (lo cual suena casi a sacrilegio), pero sí de formar literatos que, además de su sensibilidad a las formas, de su conocimiento de la tradición y de su capacidad hermenéutica, sepan ofrecer los criterios adecuados para modelar y categorizar la información amplia, veloz y diversa que debe procesarse hoy para obtener una visión más completa, más ágil y más compleja del ejercicio literario.

Por otro lado, literatos que sepan reconocer y valorar nuevas prácticas literarias, nuevos escenarios de recepción, nuevas formas de lectura, nuevas dietas cognitivas; es decir, siguiendo a Piscitelli (2009), literatos capaces de reconocer, conceptualizar, problematizar, promover y desarrollar una cultura poslectora, una cultura que admita el politexto y la metalectura como los nuevos objetos de su atención. Finalmente, literatos que se atrevan a crear nuevos artefactos, complejos, diversos, capaces de ofrecer interlocuciones amplias y participativas. Nuevos creadores que potencien la palabra al vincularla con la imagen, con el movimiento, con la interactividad. Creadores capaces de expandir la experiencia literaria y así cumplir el cometido que siempre se han propuesto, de una manera renovada y pertinente para los tiempos de hoy. Un creador como ese tendrá que vérselas con nuevos significantes, tendrá que inventar nuevas retóricas, tendrá que mirar de frente la tecnología y desarrollar —quizá ya no en solitario, quizá necesariamente conformando equipos de trabajo— los nuevos artefactos.

Repensar las humanidades

Pero no solo de literatura vive el hombre, todo el ámbito de las humanidades viene reconfigurándose en función de los nuevos escenarios en los que también se bate hoy la literatura.

En su ensayo *The Implications of Electronic Information for the Sociology of Knowledge*, Richard A. Lanham (1993) ya describía y analizaba las consecuencias culturales de lo que él llama la *información electrónica*, sobre los modos de pensar y trabajar la información humanística. Así, desarrollaba tres dimensiones del problema hoy vigentes: el primero tiene que ver con el modo como se afecta la organización del conocimiento humanístico y su base social de producción y distribución. En segundo lugar, proponía

estudiar los efectos sobre la enseñanza, dada la disponibilidad de información electrónica. En tercer lugar, examinaba los efectos sobre la organización escolar y universitaria.

El sistema operativo básico para el conocimiento humanístico ha sido el libro tipo *códice*. Dos fuerzas convergieron para que esto fuera así, afirma Lanham. Por un lado, la tecnología de la impresión y, por el otro, la ideología humanista, que asumió el concepto de texto autoritario. Según Lanham, aún operamos bajo este sistema: los libros se guardan en las bibliotecas, la propiedad intelectual del autor se protege y los libros crean una autoridad natural, basada en la palabra. Sin embargo, la aparición de la información electrónica y los multimedios ha mostrado que, junto con la palabra, puede existir otro tipo de información, especialmente visual, pero también auditiva, la cual, al complementar y a veces transformar la información tradicional del libro, también la relativiza. Pero la información electrónica también ha deconstruido la estabilidad del texto, al introducir formas volátiles y deteriorar el sistema de autoridad.

Todo esto afecta la forma tradicional de los estudios humanísticos, que ya no pueden estar basados en la autoridad cultural de la paternidad literaria y deben asumir las consecuencias de esa “volatilidad intrínseca” del texto electrónico digital. Lanham sintetiza así los efectos de la información electrónica sobre la organización del conocimiento humanístico:

- Cambia el artefacto humanístico central del libro impreso al texto digital.
- Cambia nuestra idea de autor.
- Socava la idea básica de originalidad, glorificada por el movimiento romántico.
- Cambia la idea que tenemos de texto.
- Cambia la idea de autoridad textual.
- Transforma el mercado del discurso humanístico.
- Socava la sustancialidad de las artes y, en general, de los estudios humanísticos.

Las transformaciones que para Lanham ocasionaría la información digital ya están en marcha, y afectan por lo menos tres aspectos: la extensión del uso de multimedios y su integración a las dinámicas académicas, el estado mismo de las artes y de los estudios humanísticos, y finalmente, la constitución de un código representativo isomórfico. En relación con este último punto, Lanham cree que el universo digital tiene como base un mismo código, por el cual ya no solo las palabras, sino también las imágenes, los sonidos y las interactividades se hacen convertibles entre sí, de manera que la escritura digital, flexible y maleable se convierte en el nuevo sistema operativo para las humanidades.

Conclusiones

Así, aparecen, por tanto, nuevas preguntas y también posibles respuestas. ¿Cómo conservar lo literario? No encerrándolo en bibliotecas, no destruzándolo en clases aburridas, no trivializándolo en festivales y espectáculos varios, sino *transmediándolo*; al llevar sus potencias a los artefactos y escenarios en los que hoy es posible dinamizarlo, expandirlo. Al fin y al cabo, la literatura, con su larga historia, es la mejor fuente de ficciones y problemas de lo humano que alguien pudiera encontrar.

¿Cómo hacer literatura para nuestros tiempos? Renovando el imperativo posmoderno de incorporar en el ejercicio propio aquello que parecería su enemigo natural: los hallazgos técnicos, estéticos y cognitivos provenientes de otras prácticas culturales, de otros dispositivos ficcionales. Y/o al ampliar la

práctica y expandir la noción de lo literario, de modo que coincida con la definición más general de ficción contemporánea en tiempos de eclosión mediática.

Claro, hay mucho por hacer para que las humanidades digitales se entiendan como una oportunidad, para que los nuevos paradigmas creativos, que pasan seguramente por una consolidación de la creación colectiva como valor, se hagan naturales; es decir, valiosos y necesarios: se deben dar cambios en las estrategias de alfabetización (Gutiérrez, 2003); formación de nuevas subjetividades (Eldwell, 2014); nuevos paradigmas educativos (Amador, 2013); políticas adecuadas, desarrollo compatible de la innovación (Medina, 2007), y un largo etcétera, que sería arduo enumerar.

Referencias

- Álvarez Muñoz, E. (2004). *La guerra de las ciencias y la tercera cultura*. Santiago: Universidad de Chile.
- Amador, J. C. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Revista Educación y Ciudad*, 25, 11-24.
- Eldwell, J. S. (2014). The transmediated self: Life between the digital and the analog. *Convergence* 20, 233. Recuperado de <http://con.sagepub.com/content/20/2/233>
- Gutiérrez, A. (2003). *Alfabetización digital. Algo más que botones y teclas*. Barcelona: Gedisa
- Lanham, R. A. (1993). *The implications of electronic information for the sociology of knowledge*. Versión electrónica, recuperado de: <http://old.cni.org/docs/tsh/Lanham.html>.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Medina, M. (2007). Prólogo. En: P. Lévy, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Moretti, F. (2005). *La literatura vista desde lejos*. Barcelona: Marbot Ediciones.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación*. Madrid: Santillana.
- Rodríguez, J. A. (2015). Sueños, plataformas e inspiración. ¿Tiene la literatura algún rol relevante en los escenarios creativos contemporáneos? Preprinter de la ponencia presentada para el I Encuentro de programas de creación literaria y escrituras creativas. Bogotá 24-27 de marzo, 2015.
- Schaeffer, J. M. (2002). *¿Por qué la ficción?* Madrid: Ediciones Lengua de Trapo.
- Snow, C. P. (1998). *Las dos culturas*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.