



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



IV. INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

Escribir es deambular

Diana Patricia Bernal

Estudiante del Doctorado en Educación. Escritora de multimedias. Especialista en Semiótica. Comunicadora social y periodista. Coinvestigadora del Proyecto Madeja de la Universidad Sergio Arboleda.

diana.bernal@usa.edu.co

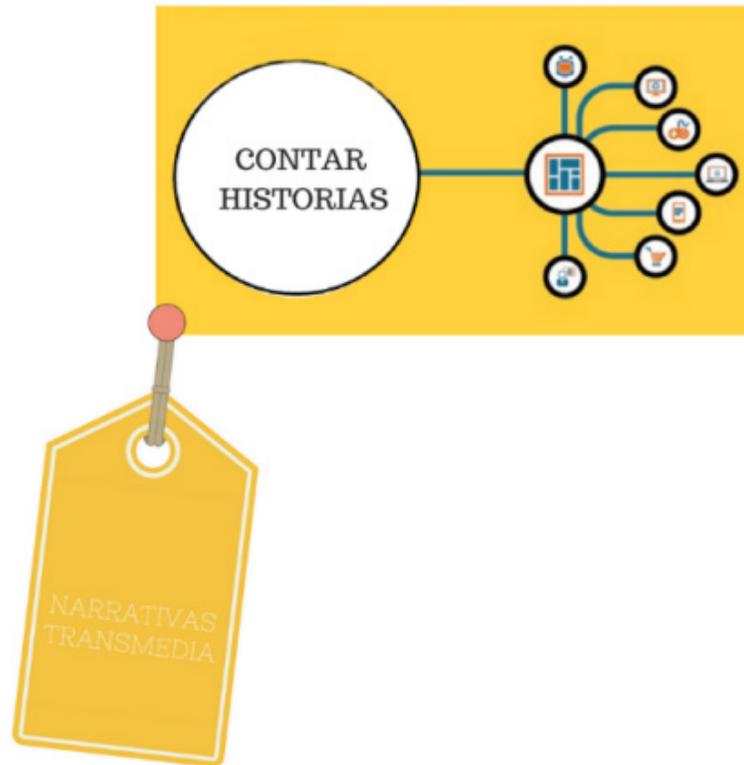
Resumen

Vivir es escribir: los recorridos que transitamos dibujan mapas, las acciones que realizamos trazan hechos, escribimos con el cuerpo y a la vez somos territorio de nuestra propia escritura, pues nuestro cuerpo es transmediático. Al reflexionar sobre cómo usar la transmedia en el salón de clases, hallamos que hay que empezar por el mundo narrativo o conceptual que se quiere crear, no escogiendo los medios, las aplicaciones ni los formatos. La literatura es un escenario en el que se construyen mundos narrativos, y por ello, de mano de su estructura (lineal, jerárquica, reticular o hipertextual), logramos imaginar al expandir los límites de nuestro cuerpo; nunca tan real como en los sueños, pero muchas veces excitante y sugerente. Construir relatos, con la cualidad semiinmersiva de la literatura, nos llama a la implicación, a reconfigurar al estudiante como sujeto de aprendizaje.

Palabras clave: *hipertexto, narrativa, transmedia, pedagogía.*

“El hipertexto es quizá la única metáfora que vale para todas las esferas de la realidad donde están en juego las significaciones”.

Piere Lévy.



La voluntad de escribir es lo primero, después vendrá todo lo demás, pero el deseo y la decisión de querer decir algo es la única receta para producir un texto. No hay otra, así como en la cocina, sin ganas no hay cena. Escribir es como cocinar, se requiere de proporción y de entusiasmo y aunque muchas personas piensan que hacer eso no es para todos, virtualmente sí lo es, somos seres del lenguaje y escribimos con nuestras acciones.

Cuando reflexionamos sobre cómo transformar la estructura de materias de orden teórico en ciencias sociales con el uso de tecnologías de la información, de la educación y del empoderamiento social, encontramos que no hay que empezar por escoger las aplicaciones ni los medios ni los formatos, sino por la historia, qué es lo que se tiene para decir, lo que adquiere fuerza de verdad, lo que potencia la energía de la necesidad que tiene el sentimiento de lo público.

La literatura es el escenario donde se construyen mundos narrativos desde el origen de la escritura, otras literaturas: visuales, olfativas y gustativas han hecho vibrar nuestros sentidos, pero la palabra escrita es la que inventa el mundo, lo nombra, lo hace.

La literatura lo sabe desde siempre, la historia de una persona bien contada, de una familia retratada, de una épica escarpada; la presencia de detalles que muchas veces pueden ser más importantes que las cosas profundas, dice más sobre lo que pasa en la vida cotidiana que los tratados de historia y la

oportunidad que nos ofrece hoy el uso de la transmedia en el ámbito educativo es volver a darle su lugar de disparadora de imaginación en el salón de clases.

Es para nosotros un hallazgo evidenciar en los relatos transmedia una tiranía de la historia, tal vez porque es la única realidad que conocemos, una buena historia no necesita un computador, una conexión a luz eléctrica ni un millón de perfiles falsos de twitter, no es una historia por unimediática ni transmediática lo que la hace verosímil e inmersiva y lo que invita a los otros a implicarse con ella.

Luego de escoger la historia se puede tomar la decisión de si se va a contar a partir de un personaje, de un hecho o de un escenario y empezar, de la manera clásica de había una vez, o de cualquier otra manera, las historias y los personajes que luego son transmediales, nacieron de barrigas sonando, de pasiones e instintos humanos, de olores a cacahuete, de acciones sencillas que luego transitaron en el tiempo y en el espacio.

“Navegar supone poder recorrer la información desde puntos de partida distintos. Hacer travesías más o menos largas por la información, pero siempre teniendo el navegante la posibilidad de decidir el rumbo. (...) La nueva embarcación para el nuevo navegante de estos nuevos mares es el interfaz. (...) El barco es el interfaz situado entre dos medios (...), una construcción lógica que tiene que organizar esas masas de información, una forma de visualizar los contenidos de información para que el navegante pueda actuar” (Heras, 1991, p.78).



Ser el capitán, llevar el control del barco o fungir de docente instructor es la búsqueda del ciber y esto no es un problema del lenguaje ni de su estructura ni de su función, es un asunto en donde se imbrican los tres a la vez y emergen entre ellos relaciones de poder.

La narrativa hipertextual

La narrativa hipertextual es la base de la narración transmedia, es la estructura del dispositivo con el que narramos en el océano del ciberespacio, la etiqueta del lenguaje de hipervínculo, pero los medios no son el mensaje y la historia sigue llevando el timón. “La palabra es la serpiente que come su cola; es la muestra que desaparece en el acto de la firma - la firma no es completa hasta que la palabra ha desaparecido en su soplo del significado. En el instante el apoteosis deja de ser él mismo; cuando tiene rota la transacción, él desaparece, reapareciendo solamente cuando el ojo se ha movido encendido. Ésta es la paradoja de las paradojas: La palabra es más significante cuando significa lo menos” (Birkerts, 1999, p. 7).

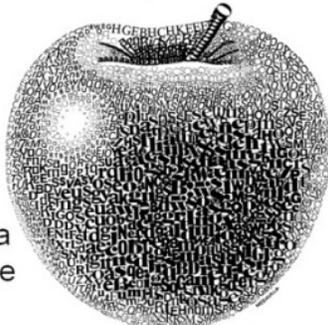
Jorge Luis Borges describió metáforas tan importantes sobre internet como la del libro del Aleph, tal vez el libro de todos los libros o como el cuento del Jardín de los Senderos que se bifurcan en donde un libro

es un laberinto y un laberinto es un libro y ambos son una miniatura. En toda su obra, la palabra que no se nombra es lo que verdaderamente se quiere decir, porque la poesía está por encima de las palabras.

Palabra como **fragmento**

Para hablar de hipertexto es necesario pensar el concepto de fragmento.

Para que el hipertexto pueda serlo requiere estar hecho de una escritura fragmentaria.



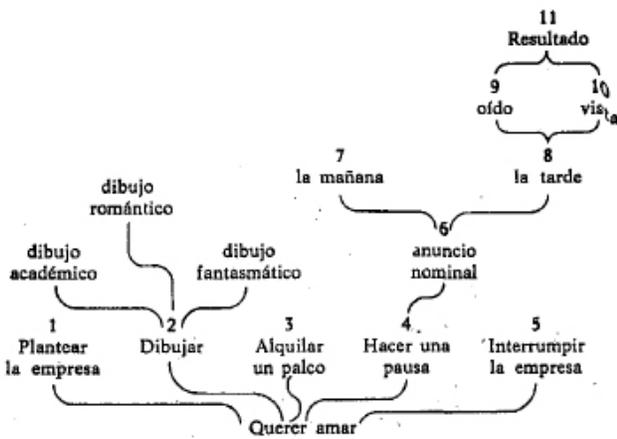
"una constelación de significantes"



Significante
Significado

Porque si todos los laberintos a los que nos enfrentáramos fueran de palabras, unidimensionales como los jeroglíficos o de imágenes bidimensionales, todo sería más comprensible, pero los laberintos difíciles verdaderamente son aquellos que viajan en el tiempo, que pasan de una dimensión a otra y la literatura ha sido un vehículo para ello, saber cómo vivía una familia alemana de los años 20, qué comían, cómo pasaban los días, sólo es posible por la obra de la Familia Sánchez y eso es producto de saber contar una historia. Antes de que existiera arpanet, Borges sabía que la palabra y la imagen son significado y significante a la vez y por ello escribió este poema sobre la rosa y la palabra rosa.

<p>El golem De: Jorge Luis Borges Si (como afirma el griego en el Cratilo)</p>  <p>el nombre es arquetipo de la cosa en las letras de 'rosa' está la rosa y todo el Nilo en la palabra 'Nilo'.</p>	<p>Adán y las estrellas lo supieron en el Jardín. La herrumbre del pecado (dicen los cabalistas) lo ha borrado y las generaciones lo perdieron.</p>
<p>Y, hecho de consonantes y vocales, habrá un terrible Nombre, que la esencia cifre de Dios y que la Omnipotencia guarde en letras y sílabas cabales.</p>	<p>Los artificios y el candor del hombre no tienen fin. Sabemos que hubo un día en que el pueblo de Dios buscaba el Nombre en las vigiliias de la judería.</p>



Y termina Borges con el nombre, el cual nunca se dice, así como El nombre de la rosa de Umberto Eco.
(Barthes, 2001, p. 108)



En esta película entre el minuto 1:07 y el 1:17 Also y su maestro entran a la biblioteca, que es un laberinto y lo recorren. El Abad le dice que de allí saldrán con tiempo e ingenio, dos cosas que se requieren para salir de los laberintos.

Roland Barthes nos propone una definición de hipertexto que habla desde la infinidad del lenguaje e invoca la metáfora *Galaxia de significantes*: «En este texto ideal, abundan las redes (réseaux) que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, pero sí diversas vías de acceso, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista; son indeterminables...; los sistemas de significados pueden imponerse a este texto absolutamente plural, pero su número nunca está limitado, ya que está basado en la infinidad del lenguaje» (Barthes, 2001, p. 8).

Roland Barthes en *S/Z* (2001) presenta un texto ideal que coincide con lo que conocemos como hipertexto electrónico, un texto compuesto de bloques de palabras o de imágenes (lexias) electrónicamente unidas en múltiples trayectos, cadenas o recorridos con una textura abierta, inacabada y que se describen como nexos, nodos, redes, tramas o trayectos. Para decir que la relación entre los significantes múltiples, diversos, genera un nuevo significado habla más el trayecto que la palabra misma, la virtualidad del lenguaje en todos sus sentidos:



Perro + = Perro



Perro + = Parque

Tan básicos y radicales son estos efectos que nos fuerzan a constatar que muchas de nuestras actitudes e ideas más queridas y frecuentes hacia la literatura no, son sino el resultado de determinadas tecnologías

de la información y de la memoria cultural que proporcionaron el entorno adecuado para dichas actitudes e ideas. Esta tecnología, la del libro impreso y sus parientes más cercanos, que incluye la página impresa o mecanografiada, engendra ciertas nociones de propiedad y unicidad del escritor que el hipertexto hace insostenibles. En otras palabras, el hipertexto ancla en la historia muchos de nuestros supuestos más difundidos, haciéndolos descender del éter de la abstracción y parecer meras consecuencias de una tecnología dada, arraigada en un tiempo y lugar dados (Landow, 1995, p. 49).

En Arqueología del conocimiento Michel Foucault, afirma que «las fronteras de un libro nunca están claramente definidas» (Foucault, 2002, p. 23), ya que se encuentra «atrapado en un sistema de referencias a otros libros, otros textos, otras frases: es un nodo dentro de una red... una red de referencias». En este sentido el libro no es bidimensional, es tridimensional, ya que en sí mismo es un laberinto.

Para Chartier en *Del código a la pantalla*, la representación electrónica de los textos modifica totalmente su condición: sustituye la materialidad del libro con la inmaterialidad de textos sin lugar propio; se opone a las relaciones de contigüidad, establecidas en el objeto impreso, la libre composición de fragmentos manipulables indefinidamente; a la aprehensión inmediata de la totalidad de la obra, hecha visible por el objeto que la contiene, hace que le suceda la navegación en el largo curso de archipiélagos textuales en ríos movientes (Chartier, 1996, p.2).

El texto y su contexto

Que el libro no tiene fronteras, nos lo dijo hace 30 años Umberto Eco en su Obra *Abierta* en donde argumenta que por muchas razones, la obra, aunque sea impresa, no tiene los límites de su materialidad.

Los libros no son bidimensionales, la multiplicidad de historias y de relaciones que allí se proponen hacen que sea tridimensional, infinito.

En todo libro - dispositivo hay varias mediaciones a la vez. El punto de vista del lector abre otro libro y potencia una semiosis ilimitada, siempre un nuevo sentido. La búsqueda de sentido, es otra serpiente que se muerde la cola en el océano de la escritura.

Según George Landow en su texto *Hipertexto 3.0* en el cual se combina la teoría literaria con la tecnología informática, nos propone que el hipertexto reconfigura o desterritorializa a la vez:

- El texto: El cual ya no está escrito sólo con palabras ni es estático.
- El autor: Pues el que habla tiene multiplicidad de voces, así como en proceso pedagógico se rompe la dualidad docente-estudiante, en la escritura se borra autor-lector.
- La escritura: Se escribe de manera multisensorial y se combina lo análogo con lo digital, lo real con lo fantástico, el pasado con el presente.
- La narrativa: La estructura no sólo es lineal, es hipertextual y responde a un relato, a una historia.
- La educación literaria: Hay que reconfigurar el lugar de la literatura en el salón de clases por su potencia para crear mundos narrativos y a su paso, sujetos que los imaginan.

La novela *Rayuela* de Julio Cortázar agrupó sus 155 capítulos en tres partes: *Del lado de allá*, referidos a los acontecimientos que transcurren en París; *Del lado de acá*, para aquellos que suceden en Buenos Aires; y *De otros lados*, que constituyen un material *complementario* a juicio del autor y que incluyen recortes de prensa o citas literarias, por ejemplo.

Además de la lectura tradicional, de comienzo a fin, Cortázar propone dos maneras alternativas de leer la novela: ya sea hasta el capítulo 56, prescindiendo del resto, o siguiendo una secuencia por él recomendada, en la que se alternan diferentes capítulos.

Características del hipertexto

Según Stuart Moulthrop el hipertexto tiene fundamentalmente dos características: La unidad en la multiplicidad y la contingencia.

Unicidad y multiplicidad

Al juntar estas dos características, la presencia de un mundo narrativo (unidad) y la multiplicidad de voces a la vez, se sabe que la articulación es flexible, pero que siempre hay una unidad oculta, una voz individual o colectiva, plegable, n sujeto que alocuta, que habla, una subjetividad que aflora.

La mutiplicidad de voces habla de la presencia en el relato de un autor que es una tribu, organizada o no, transgeneracional o no, pero con la certeza de que en el relato hay múltiples voces que hablan, a veces de manera sincrónica y otras de forma diacrónica, pero interactúan las voces de varios diferentes.

Para Moulthrop aquello que pretende ser verdaderamente múltiple – un rizoma, una nomadología, un espacio liso – bien podría ser en realidad un mero pequeño mundo narrativo astutamente confeccionado, algún sistema determinista que se hiciera pasar por una estructura para algo que aún no existe.

Incluso podría ser, como dice Martín Rosenberg que estamos unidos al determinismo lineal (inicio-nudo-desenlace) por nuestro compromiso con las tecnologías de la escritura (Rosenberg, 1997).

Contingencia

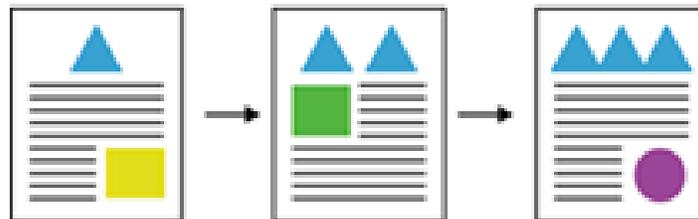
Que haya caminos, atajos, recorridos, que se pueda escoger el rumbo, que uno se pierda, como en los laberintos es una necesidad para la hipertextualidad. La atracción del abismo nos llama, el deseo de perderse y luego encontrarse por una clave mágica es la receta de los recorridos laberínticos, como en los juegos de Mario Bros. “Oposición es amistad verdadera, dice el poeta. Si los adversarios nos pierden, somos incluso incapaces de encontrar un punto de vista contingente de la diferencia en el todo-asimilador. Si la oposición es amistad, la crítica es ayuda y comodidad. Restaura la agenda” (Moulthrop, 1996, p.1).

La literatura juega con los finales, se devuelve, hace bucles en el tiempo y en ese sentido, es laberíntica.



Podemos narrar en todas la direcciones y tal vez una muy poética es el mapa. Deleuze y Guattari dicen: “El mapa es abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones. (...) puede ser reelaborado por cualquier individuo, grupo o formación social. Puede ser dibujado sobre una pared, concebirse como un obra de arte, construirse como una acción política o como una meditación... El mapa es un asunto de performance” (Deleuze, 2006, p. 17).

Estructura Lineal



Los mapeos son análogos, integran la experiencia, el tiempo, el cuerpo y las relaciones humanas vividas, represenan el imaginario y permiten contar de manera no lineal sino cartográfica.

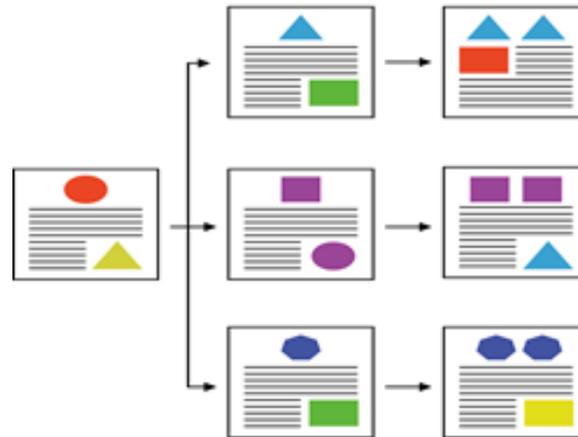
La lectura no es lineal

La escritura ha pasado de la estructura lineal, a la de árbol o jerárquica, a la reticular y a la hipertextual, pero el orden está en el imaginario.

En la estructura lineal la historia tiene un punto de salida y un único punto de llegada, lo cual generalmente hace círculos. Desde había una vez hasta colorín colorado este cuento se ha acabado, el relato lleva la historia en una línea de tiempo ascendente. “La hipetextualidad completa en un entorno de lectura depende, en mi opinión, de la mulsecuencialidad y de las elecciones del lector, creadas no sólo mediante la

sujeción de múltiples enlaces a una única lexia, sino mediante su adhesión a una única ancla (o enclave), o bien a alguna página, a través de una sola lexia” (Landow, 2005, p. 40).

Estructura Jerárquica

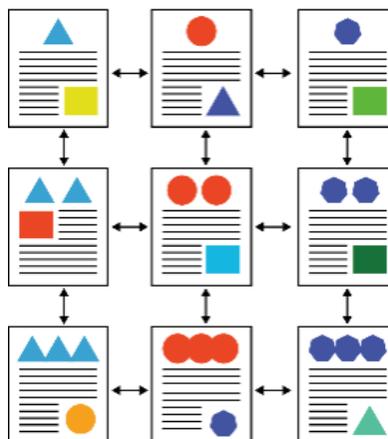


Desde un punto de partida se han construido relatos arbóreos que nos han permitido perdernos entre sus ramas, que nos llevan de una pestaña a otra, de un lugar a otro, devolviéndose siempre al punto de divergencia, haciendo escalas, marcando el camino de regreso como pulgarcito.

En estas búsquedas de estructuras narrativas los mapas tuvieron su enfrentamiento con la jerarquía que ofrecen los árboles y mostraron su eficiencia. Es así como hoy tenemos muchos relatos contados de manera reticular, en donde la variedad de formatos se entrecruzan y la arquitectura de las páginas está señalizada para quien tiene lectura cartográfica.

La estructura de la narrativa hipertextual es propuesta por los autores como el Rizoma, esa estructura compleja, que no puede ser fragmentada para comprenderla, que propone vínculos y relaciones entre voces, conexiones, sin pasos de retorno y con posibilidad de pérdida.

Estructura Reticular



La característica rizomática busca que los relatos hagan la ruptura asignificante, así como la flor imita a la avispa para llamarla, como los indígenas quieren tomar la forma de las nubes y no dominarlas, de esta manera las tecnologías y las gramáticas se pliegan, se licuan y pueden permitir a la poesía exponer su potencia.

Todo ello en contra de la calcomanía, de buscar ser como otros, de la actitud de querer conocer el mundo para copiarlo, hacer un mapa del mismo tamaño de la ciudad e inventarse un mundo para reemplazar éste en el que nacimos.

La narrativa hipertextual por su carácter de rizoma está cargada de utopías, de sueños alrededor de la libertad, de borrar fronteras, allí los escritores encuentran en su voz un ancla y los lectores, se sienten implicados en el relato.

La narrativa hipertextual ofrece una oportunidad en el escenario educativo, es ella un punto de partida para inventarnos desde un lugar de aprendizaje, en el cual contar historias y proyectar las ideas que tenemos de futuro. De esta manera nuestros pasos por el salón de clases trazan nuestra *transformación en la convivencia*, porque escribir es deambular.

OBRA TRANSMEDIÁTICA	APORTE	DIRECCIÓN
	<p>En esta novela Jaime Alejandro Rodríguez combina el uso de la radio, la televisión, la caricatura para retratar un mundo infinito. Se usan los medios hablando de ellos mismos y de su propia época.</p>	<p>http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/</p>
	<p>Trabajo periodístico de Elder Manuel Tobar, profesor de la Universidad Sergio Arboleda, que reúne la fotografía, la caricatura, los infográficos para retratar una tragedia, para que un pueblo cuente lo que le pasó, con profundidad, con detalle y con evidencias.</p>	<p>http://4rios.co/</p>
	<p>Este trabajo de Angélica María Cuevas da cuenta del problema de la minería en el río quito en Chocó. El trabajo utiliza fotografía, vídeo, infografías y varios géneros periodísticos para completar la historia y pregunta ¿usted qué haría?</p>	<p>http://www.elespectador.com/files/especiales/rioquito6/index.html</p>

OBRA TRANSMEDIÁTICA	APORTE	DIRECCIÓN
	<p>Luego de grabar las voces de los niños refugiados en la Cruz Roja del norte de Bogotá, Jairo Carrillo animó los dibujos y complementó con las historias con la animación para contar el relato de un grupo de niños que huyen de la guerra.</p>	<p>https://gloria.tv/video/2nrehHpbGtcpB19oE4gYVxJw2</p>
	<p>En esta animación Carlos Torres hace un recorrido por la ciudad, por sus imaginarios y se utiliza la narración vectorial para darle movimiento a un sentimiento asociado con la ciudad de Bogotá.</p>	<p>http://www.javeriana.edu.co/caminandobogota/flaneur/inicio.htm</p>
	<p>En este proyecto de La Silla vacía se parte de la historia de una mujer víctima del conflicto armado en Colombia y se difundir allí informaciones sobre otras víctimas. Es un proyecto colaborativo.</p>	<p>http://proyectorosa.com/</p>
	<p>En estos trabajos de poesía visual Carmen Gil persigue a los alebrijes, en su obra recrea ciudades imaginarias y escribe con luz sobre los edificios.</p>	<p>http://www.elalebrije.org/media/interfaz.html</p>
	<p>Editorial que hace trabajos con la comunidad y a partir de ello juega con las posibilidades de la interacción y de la interactividad al mismo tiempo.</p>	<p>http://www.luabooks.com/</p>

Referencias

Barthes, R. (2001). S/Z. México D. F.: Siglo XXI.

Birkerts, S. (1999). El hipertexto: de ratones y de hombres. En: *Elegía a Gutenberg. El futuro de la lectura en la era electrónica*. Madrid: Alianza Literatura.

Chartier, R. (1996). Del código a la pantalla: trayectorias de lo escrito. *Revista Quimera* (150).

- Deleuze, G. y Guattari, F. (2006). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Madrid: PreTextos.
- Foucault, M. (2002). *Arqueología del conocimiento*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Landow, G. P. (1995). *El Hipertexto*. Barcelona: Paidós.
- Landow, G. P. (2009). *El Hipertexto 3.0*. Barcelona: Planeta.
- Moulthrop, S. (2000). *El empujar detrás: El vivir y el escribir en un espacio fragmentado*. Maryland: Universidad de Baltimore.
- Rodríguez de las Heras, R. (1991). *Navegar por la información*. Madrid: Fundesco.
- Rosenberg, M. E. (1997). Física e hipertexto. Liberación y complicidad en arte y pedagogía. En: P. George, *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Landow, Paidós.