

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades

Soportes electrónicos:  
múltiples formas de narrar

Trabajo de graduación presentado por Danny Ricardo López Franco para optar al grado académico de Licenciado en Comunicación y Letras

Guatemala  
2013



Soportes electrónicos:  
múltiples formas de narrar

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades

**Soportes electrónicos:  
múltiples formas de narrar**


Trabajo de graduación, en modalidad de ensayo, presentado por Danny  
Ricardo López Franco para optar al grado académico de Licenciado en  
Comunicación y Letras

Guatemala  
2013

Vo. Bo.:

(f)   
\_\_\_\_\_  
(Lic. Ronald Flores)

Tribunal Examinador:

(f)   
\_\_\_\_\_  
(Licda. Luna Mishaan)

(f)   
\_\_\_\_\_  
(Licda. Denise Phé-Funchal)

(f)   
\_\_\_\_\_  
(Lic. Ronald Flores)

Fecha de aprobación: Guatemala, 5 de diciembre de 2013.

## CONTENIDO

LISTA DE CUADROS/GRÁFICOS/ILUSTRACIONES .....	vii
RESUMEN .....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. DEVENIR.....	3
A. Belleza, religión y arte .....	13
III. LO VIRTUAL.....	19
IV. LO HÍBRIDO.....	30
V. LO ELECTRÓNICO .....	37
VI. EL HIPERTEXTO .....	44
A. <i>Dante's inferno</i> .....	44
B. <i>Gear of War</i> .....	50
VII. CONCLUSIONES.....	57
VIII. BIBLIOGRAFÍA .....	59

## LISTA DE CUADROS/GRÁFICOS/ILUSTRACIONES

		Página
1.	ILUSTRACIÓN # 1: Pintura <i>Lu Diabo Mui</i> de Xul Solar (1962) tomada de la página oficial del Museo Xul Solar Fundación Pan Klub. Encontrada, el 9 de enero del 2013, en la página <a href="http://www.xulsolar.org.ar/coleccion1960.php">http://www.xulsolar.org.ar/coleccion1960.php</a>	49
2.	ILUSTRACIÓN # 2: Portada del poemario <i>5 metros de poemas</i> de Carlos Oquendo de Amat (1927). Tomada de la página web de Tinta China, Revista de Literatura, el 20 de diciembre del 2012, en <a href="http://www.tinta-china.net/c_oquendo_de_amat_14.htm">http://www.tinta-china.net/c_oquendo_de_amat_14.htm</a>	49
3.	ILUSTRACIÓN # 3: Fotografía del poemario <i>5 metros de poemas</i> de Carlos Oquendo de Amat (1927). Tomada de la página oficial de Cecilia de Torres LTD., el 16 de noviembre del 2012, en <a href="http://www.ceciliadetorres.com/exhibitions/enlarge/painted_ideas/508">http://www.ceciliadetorres.com/exhibitions/enlarge/painted_ideas/508</a>	50
4.	ILUSTRACIÓN # 4: Pintura <i>Indoamérica</i> de Joaquín Torres García (1938), óleo sobre cartón, 100 x 80 cm, Colección Particular, Buenos Aires. Tomada de COMECHINGONIA VIRTUAL, publicación virtual del área arqueológica del centro de estudios históricos “Prof. Carlos S.A Segretti”; el 24 de enero del 2013, en la página <a href="http://www.comechingonia.com/Virtual%203/Arte%20Antropologia%20Lucero%202007.htm">http://www.comechingonia.com/Virtual%203/Arte%20Antropologia%20Lucero%202007.htm</a>	50
5.	ILUSTRACIÓN # 5: Ejemplo de la reinterpretación de grafías tradicionales en un mensaje de texto. Fotografía tomada por el autor, el 3 de febrero del 2013.	52
6.	ILUSTRACIÓN # 6: Portada del sintetizador de voz <i>Vocaloid</i> , donde se observa la imagen del <i>Idol virtual</i> MikuHatsune. Tomada del blog THE CUTEST BLOG ON THE BLOCK, el 24 de enero del 2013, en la página <a href="http://elimperiodeplata.blogspot.com/2011/03/ingenieria-musical-hola-chicos-esta-vez.html">http://elimperiodeplata.blogspot.com/2011/03/ingenieria-musical-hola-chicos-esta-vez.html</a>	52
7.	ILUSTRACIÓN # 7: Consola de XBOX360 RKB-00003- Negro. Encontrada en la página web de Linio, el 13 de enero del 2013 <a href="http://www.linio.com.co/Consola-XBOX-360-RKB-00003---Negro-17938.html">http://www.linio.com.co/Consola-XBOX-360-RKB-00003---Negro-17938.html</a>	55

	ILUSTRACIÓN # 8:Consola de <u>PlayStation 3 320GB Slim</u> . Encontrada en la página PIDECONSOLAS DISTRIBUIDORES, el 13 de enero del 2013 <a href="http://www.distribuidor.pideconsolas.es/consola-ps3-c-22_29.html">http://www.distribuidor.pideconsolas.es/consola-ps3-c-22_29.html</a>	55
9.	ILUSTRACIÓN # 9:Ilustración de la página 1de la Edición facsímil de La Divina Comedia traducida al castellano por D. Cayetano Roselldee ilustrada por Gustavo Doré en 1870. Encontrada, el 10 de octubre del 2013, en el blog BLOGFERNANDOSANTOS en la pagina <a href="http://blogfernandosantos.wordpress.com/2013/02/23/divina-comedia/">http://blogfernandosantos.wordpress.com/2013/02/23/divina-comedia/</a>	56
10.	ILUSTRACIÓN # 10:Canto I, verso del 55 al 60 de <i>La divina comedia</i> de Dante Alighieri sobre soporte estático, traducción de Conde de Cheste. Fotografía tomada por el autor, el 12 de noviembre del 2012.	56
11.	ILUSTRACIÓN # 11:Ilustración del frescode Dominico di Michelino (1465)de la cúpula de la iglesia Santa María de Fiore- Florencia.- Encontrado en el blog MI SIGLO, el 4 de octubre del 2013, en la página <a href="http://misiglo.wordpress.com/2011/12/06/dante-y-la-mujer/">http://misiglo.wordpress.com/2011/12/06/dante-y-la-mujer/</a>	57
12.	ILUSTRACION # 12:Screenshotde la plataforma <i>Dante's Inferno</i> . Encontrada, el 13 de noviembre del 2012 en la página <a href="http://www.identi.li/index.php?topic=17236">http://www.identi.li/index.php?topic=17236</a>	57
13.	ILUSTRACIÓN # 13:Avatar desarrollado por EA para recrear a Dante en el hipertexto <i>Dante'sInferno</i> . Encontrada, el 13 de noviembre del 2012 en la página <a href="http://wallpaperswide.com/dantes_inferno_3-wallpapers.html">http://wallpaperswide.com/dantes_inferno_3-wallpapers.html</a>	58
14.	ILUSTRACIÓN # 14:Portada de la plataforma <i>Dante's Inferno</i> para Xbox.Encontrada, el 13 de noviembre del 2012 en la página <a href="http://www.3djuegos.com/4584/dantes-inferno/">http://www.3djuegos.com/4584/dantes-inferno/</a>	58
15.	ILUSTRACIÓN # 15:Menú principal de la plataforma <i>Dante's Inferno</i> . Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	59
16.	ILUSTRACIÓN # 16:Portadas de lasplataformasinteractiva <i>Gears of war</i> , <i>Gears of war 2</i> , <i>Gears of war 3</i> y <i>Gears of war judgment</i> .Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	60
17.	ILUSTRACIÓN # 17Portada del libro <i>Jacinto'sremnant</i> . Encontrada, el 13 de noviembre del 2012 en la página	61

	<a href="http://es.gearsofwar.wikia.com/wiki/Gears_of_War:_Jacinto's_Remnant">http://es.gearsofwar.wikia.com/wiki/Gears_of_War:_Jacinto's_Remnant</a>	
18.	ILUSTRACIÓN # 18: Cubierta del comic <i>The quickening</i> de <i>Gear of War</i> . Encontrada, el 13 de noviembre del 2012 en la página <a href="http://gearsofwar-online.com/gears-of-war-the-quickening-o-el-desafio/">http://gearsofwar-online.com/gears-of-war-the-quickening-o-el-desafio/</a>	61
19.	ILUSTRACIÓN # 19: <i>Screenshot</i> de las pestañas principales de la página web de <i>Gear of War</i> , <a href="http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%252f">http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%252f</a> . Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	62
20.	ILUSTRACIÓN # 20: <i>Screenshot</i> de imagen relacionada con los personajes y enlace al <i>tráiler</i> de la página web de <i>Gear of War</i> , <a href="http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%252f">http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%252f</a> . Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	62
21.	ILUSTRACIÓN # 21: <i>Screenshot</i> del enlace a las redes sociales de la página web de <i>Gear of War</i> , <a href="http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%252f">http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%252f</a> . Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	62
22.	ILUSTRACIÓN # 22: <i>Screenshot</i> del despliegue textual de los nodos incluidos en cada sección de la página web de <i>Gear of War</i> , <a href="http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%252f">http://gearsofwar.xbox.com/en-US/AgeGate?source=%252f</a> . Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	63
23.	ILUSTRACIÓN # 23: Conjunto de objetos físicos significativos para la historia. Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	64
24.	ILUSTRACIÓN # 24: Reconocimientos, cartas, fotografías, mapas e insignias entregadas y usadas dentro de la narración multimedia son transformados en accesorios físicos coleccionables de la edición limitada del <i>Gears of war 2</i> . Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	64
25.	ILUSTRACIÓN # 25: Estatua de Marcus Fenix, diseñada por Chris Perna (director de arte de EpicGames) y confeccionada por artesanos de Triforce. Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	65

26.	ILUSTRACIÓN # 26:Figuras de acción de <i>Gears of war</i> , soldados <i>COG</i> y soldados <i>Locust</i> , respectivamente.Fotografía tomada por el autor el 13 de noviembre del 2012.	65
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

## RESUMEN

Los soportes electrónicos marcaron una ruptura en la forma de narrar. La tradicional forma alfabética, apoyada en la tecnología de la imprenta, —Marshall McLuhan— monopolizó la narrativa, hasta el momento histórico en que los soportes electrónicos fueron capaces de registrar y reproducir otros tipos de estructura, como: audio, visual, interacción, entre otras; derramando la función narrativa en distintas estructuras llamadas nodos. En este trabajo se pretende describir que las formas de la narrativa se encuentran derramadas en múltiples nodos igual de significativos para recrear el *Devenir*—Deleuze y Guattari— en cada espectador. Se abandona la visión jerárquica del alfabeto y se aborda la multiplicidad de formas y construcciones de narrar cobijadas bajo el *hipertexto* —Pierre Lévy—. Para sustentar el momento sincrónico del derramamiento se utilizarán las vanguardias latinoamericanas—Jorge Schwartz—, ya que dicho evento comparte la similitud del desfase entre cultura y estructura, al igual que el que sucedió con los medios electrónicos, ya hace algunas décadas.

## I. INTRODUCCIÓN

Los soportes electrónicos propiciaron una multiplicidad de formas de registro y de proyección. El objetivo de este trabajo de graduación es discutir cómo la narrativa deja de ser exclusiva del alfabeto occidental, reproducido en imprenta, y comienza a coexistir con múltiples soportes llamados nodos. Los soportes electrónicos permiten la utilización de nodos como: audio, visual, alfabeto, interacción, multimedia, entre otros; provocando una obra mayor, denominada hipertexto, capaz de cobijar múltiples nodos. La discusión se fragmenta en cinco secciones puntuales que servirán de guía.

El viaje partirá desde el Devenir como un recorrido por distintas imágenes textuales, de autores que se atrevieron a definir, a elaborar, una paradoja verbal para describir o construir lo que para ellos es la vivencia Neutro/Devenir. Es enfático, para el entendimiento de la discusión, identificar dicha vivencia, que sea dicho de paso es única y particular para cada individuo. La vivencia Devenir es imperante en los procesos artísticos, tanto para el productor como al espectador. El arte es un medio para desvincularnos de las estructuras lógicas, si los procesos artísticos son exitosos el espectador experimentará el Devenir. La imposición o repetición de estructuras (alfabeto) a individuos o grupos sociales crea un desfase entre obra de arte y sentir, vedando a este grupo de dicha experiencia, por esto es necesario comprender que las formas de percibir y de proyectar (nodos) son múltiples y ninguna es de mayor o menor importancia.

Luego del repaso de las figuras textuales de la vivencia Devenir nos adentraremos al estudio de lo virtual en relación a los sistemas de lecto-escritura/narrar y el de soportes electrónicos. Se diferenciarán ambos contextos, así como las virtudes y los defectos de cada sistema, para diluir la falsa práctica de jerarquización de sistemas. También se abrirá el espectro de coexistencia y cooperación entre nodos.

Para ampliar sobre el desfase que se crea en momentos de cambio de tecnología/estructura se analizará el momento histórico de las vanguardias latinoamericanas, debido a las similitudes con el lapso actual. Es decir que la tecnología

de la imprenta coexiste con los soportes electrónicos. Las vanguardias latinoamericanas brindan claros ejemplos del desacuerdo entre estructura lecto-escritura y la reivindicación de lo americano/indio.

Al finalizar la discusión se contextualiza el actual momento histórico donde los soportes electrónicos están presentes en cada momento de la vida de los individuos. Este nuevo ambiente va permeando las formas de percibir el mundo, y por lo tanto las formas de lograr empatía con las obra de arte. Con este ensayo se pretende evidencia cómo los individuos determinados en sociedades multinodales/electrónicas encontrarán con mayor facilidad el *Devenir* en un hipertexto que en una obra de un solo nodo. También se ejemplifica los hipertextos de *Dante's Inferno* y *Gears of war* para mapear la coexistencia de múltiples nodos alrededor de un solo tema.

## II. DEVENIR

### Narrativa múltiple

*«El éxtasis no repite sus símbolos;  
hay quien ha visto a Dios en un resplandor,  
hay quien lo ha percibido en una espada  
o en los círculos de una rosa.»*  
**La escritura del dios, Jorge Luis Borges.**

En la actualidad es necesario discutir los nuevos soportes electrónicos. El alfabeto deja de ser el soporte narrativo por excelencia y comienza a compartir el protagonismo con los soportes electrónicos que permiten múltiples formas de registro. La lógica cultural en este momento presenta a un grupo de individuos acostumbrados a utilizar distintos soportes electrónicos para construir y transmitir ideas y conceptos. Como es de esperar, este cambio propicia que las narrativas se derramen en distintos soportes y formas de registro. El tradicional método de lecto-escritura alfabética para narrar contribuye con otros soportes y formas de narrar, como la interacción multimedia y los recursos audiovisuales, elementos/partes/nodos para la construcción de una obra de mayor complejidad, llamada *hipertexto*.

Para comprender cómo estos nuevos sistemas narrativos conforman un *hipertexto* y cómo la narrativa se encuentra derramada en distintos soportes y sistemas de registro, se deberá comprender que ningún sistema es superior y que la composición de los elementos está al servicio del narrador, para provocar *Devenir* en el espectador, es decir invocar al despojo del lenguaje. Es de suma importancia comprender este momento para lograr evidenciar que ningún camino/sistema de signos es superior. También es necesario comprender que existen distintos espectadores que se sentirán más cómodos con un sistema que con otro, la armonía entre sistema narrativo y receptor provocará *Devenir*.

El concepto *Devenir* que se utilizará en la discusión es el siguiente:

*«Devenir animal consiste precisamente en hacer el movimiento, trazar la línea de fuga en toda su positividad, traspasar un umbral, alcanzar un*

*continuo de intensidades que no valen ya sino por sí misma, encontrar un mundo de intensidades puras en donde se deshacen todas las formas, y todas las significaciones, significantes, significados, para que pueda aparecer una materia no formada, flujo desterritorializado, signos asignificantes.»(Deleuze y Guatari, 1990:24)*

Este ejercicio intenta describir, tal vez evidenciar, las diversas estructuras que los grupos sociales utilizan como medio para alcanzar *Devenir*, la trascendencia, el despojo o cualquier evocación para referirse a dicho momento. Para esta observación es necesario desprenderse de la idea del análisis fundamentado en el ser y la razón, es imperativo dejarse conducir por las veredas del *Devenir*. Más que una descripción es un llamado a no pensar, a establecer una conexión sensorial despojada de estructuras. A continuación se presentan una serie de figuras textuales para que, valiéndose de la empatía, el lector identifique: *Devenir/Neutro/mu-ga*, o el significante que desee invocar, ya que existen muchos caminos para llegar a experimentar la vivencia indescriptible.

*«En japonés lo expresamos con la palabra mu-ga, no-yo, salir de sí, éxtasis. Esta vivencia de estar fuera de sí es elemento esencial de la percepción de la belleza. Si falta este aspecto, no se da la percepción de lo bello, cualquiera que sea la clase de placer que se experimente.» (Nishida, 2006:14)*

Para provocar en el lector la identificación de *Devenir/Neutro* es necesario tener en cuenta que las descripciones, imágenes, sonidos, animaciones e interacciones, son infinitas, es decir los medios son múltiples. Sí los procesos de interacción entre el individuo y la estructura son exitosos, este será impulsado fuera de las estructuras lógicas. También es importante recordar que el lector elabora una conceptualización de la vivencia, que dependerá de las condiciones contextuales. Cada sujeto interpretará y dará explicación de la experiencia *Devenir*, valiéndose de los soportes que su cultura le ha heredada, para luego adaptarlos como mejor se le asemeje a su experiencia mística, fuera de sí. La definición del *no-yo* de Nishida es un aporte clarificador para adentrarnos en los terrenos del *Devenir*. Para el autor el concepto *no-yo* puede percibirse o equipararse con el concepto de belleza, al igual que por otros medios, como el religioso.

Las distintas tradiciones culturales, sociales, artísticas, literarias, ideologías políticas, religiosas, entre otras, han conceptualizado dentro de discursos y aparatos de dominación la vivencia mística del *no-yo*, que luego reproducen en estructuras de control. Dominación que determinará a los grupos sociales, dándole a un conjunto de personas de intereses afines, explicaciones lógicas sobre qué es *Devenir/Neutro* y la forma en que debe ser interpretado. Es así como un individuo devoto a una religión experimenta el regocijo místico asociándolo con sus creencias y otorgándole una explicación bastante lógica y tolerable culturalmente, la cual articulará dentro del sistema religioso predominante.

Para la identificación del particular *mu-ga* es de suma importancia abordar la diferencia entre *sileo et taceo*, ya que podría ayudar al lector a recordar alguna experiencia sensorial desprovista de parámetros.

*« [...]silere remitiría a una especie de virginidad intemporal de las cosas, antes de que estas nazcan o después de que hayan desaparecido (silentes= los muertos). Este “silencio” de la naturaleza se aproxima a la visión mística que Boehme tiene de Dios. Para Boehme, Dios “en sí”: bondad, pureza, libertad, silencio, claridad eterna, sin sombra ni oposiciones, homogénea, “eternidad calmada y muda”. Sin embargo, el silere del Dios boehmiano lo vuelve incognoscible, pues silere, en suma = estado sin paradigma, sin signo. Dios, sin paradigma, no puede manifestarse, revelarse ni siquiera a sí mismo: “una voluntad pura considerada una nada” → Dios se crea un paradigma, se da un contrarium: una “naturaleza” septiforme [simbólica del 7, Apocalipsis (7 ángeles, 7 cirios), Cábala (los 7 Sefirot)], articulada en dos centros dinámicos (luego en paradigma): el fuego devorador, la ira del Padre, orgé, ira, angustia moral / luz esclarecedora, el Hijo: la puesta en paradigma (de Dios por él mismo y en él mismo) coincide evidentemente con la aparición del Verbo: comienza el lenguaje, el acto de hablar la producción de habla (locutio: siempre ese deslizamiento insoportable de la lengua –sobre todo la francesa: esencializante, sustantivante, que transforma la producción en producto, la enunciación en enunciado, la locución-acto en locución-frase, Tacere (cruzo en este caso, indebidamente, la serie etimológica latina y la serie mística boehmiana), entonces tacere, como silencio del habla, se opone a silere, como silencio*

*de naturaleza o de divinidad; luego, último avatar, los dos se igualan, se convierten en sinónimos, pero en beneficio del sentido de tacere: la naturaleza es de algún modo sacrificada al habla: en francés, el silencio a no es sino de habla, sino poéticamente, arcaicamente: "Touto se taisait" [Todo callaba].» (Barthes, 2004:67-68)*

Al igual que el *mu-ga*, el *silere* permite un lugar fuera del yo, más allá del ser y la razón, lejos de la explicación científica o sistematizada. Es un sentimiento o no, el regocijo del fragmento que por un momento permite al ser dejar de pensarse. Es provocar la expulsión del lenguaje.

*«Cuando tenemos hambre, comemos; cuando tenemos sueño, nos acostamos; ¿Y dónde encaja aquí lo infinito y lo finito? ¿No somos completos en nosotros mismos, y cada cual en sí mismo? Basta la vida como se la vive. Sólo cuando el intelecto ingresa y procura asesinarla, dejamos de vivir y nos imaginamos carentes de algo. Dejemos en paz al intelecto; tiene su utilidad en su propia esfera, y no interfiramos con el fluir de la corriente vital. Si estamos tentados a mirar en ella, hagámoslo mientras la dejamos fluir. El hecho de fluir bajo ninguna circunstancia debe detenerse ni interferirse; por el momento nuestras manos están sumergidas en la corriente, su transparencia se altera, cesa de reflejar nuestras imágenes, propias desde el inicio, y que así lo seguirán siendo hasta el final de los tiempos.» (Suzuki, 1995:10)*

*«Así como la embriaguez es el juego de la naturaleza con el ser humano, así el acto creador del artista dionisiaco es el juego con la embriaguez. Cuando no se lo ha experimentado en sí mismo, ese estado solo se lo puede comprender de manera simbólica» (Nietzsche, 2009:247)*

*«Para salir del orgasmo no hay, para un pueblo, más que un único camino, el camino que lleva al budismo indio, el cual, para ser soportado en su anhelo de hundirse en la nada, necesita de esos raros estados extáticos que alzan las cosas por encima del espacio, del tiempo y del individuo: de igual manera que esos estados exigen, a su vez, una filosofía que enseña a superar con una representación el displacer indescriptible de los estados intermedios.» (Nietzsche, 2009:175)*

*«Exterminis significa que todas las cosas (y todos los seres humanos también) van más allá de su fin, más allá de su propia finalidad, donde ya no hay realidad, ninguna razón para ser, ninguna determinación» (Baudrillard, 2002:53)*

*«Para desafiar y enfrentarnos con este estado paradójico de cosas, necesitamos una forma paradójica de pensar; como el mundo bascula hacia el delirio, debemos adoptar un punto de vista delirante. Ya no debemos asumir ningún principio de verdad, de causalidad, o ninguna norma discursiva. Por el contrario debemos conceder tanto la poética singularidad de los acontecimientos como la radical incertidumbre de los acontecimientos. No es fácil. Por lo general pensamos que lo más difícil es atenernos a los protocolos de la experimentación y verificación. Pero en realidad lo más difícil es renunciar a la verdad y a la posibilidad de verificación, para permanecer lo más posible en el lado enigmático, ambivalente y reversible del pensamiento.» (Baudrillard, 2002:59)*

*«Al trasladarnos del ser a la acción, nos permitimos entrar en el proceso del devenir y evitamos quedarnos atrapados en el supuesto metafísico de que el ser es inmutable. El ser solo es un momento en el proceso del devenir, y solo una cara de este mismo proceso. La otra cara es ese polo de tensión que enfrenta al ser con su disolución y con las posibilidades de transformación. Es lo que llamaremos la nada» (Echeverría, 2003:29)*

Sí el intento es analizar y establecer un método en búsqueda del verdadero *Devenir/Neutro*, el lector queda descartado de la posibilidad de llegar al estado que produce la nulidad del lenguaje. Es posible que se imaginen y relacionen conceptos para crear una idea, pero el uso de dicha relación de conceptos representa un alejamiento de la experiencia desvinculada. El mejor acercamiento que un individuo puede tener es el de la experimentación, despojado de las ataduras de la razón, navegando sin rumbo en lo inexplicable.

*«Esto es discontinuo, errático, como lo es siempre el deseo: no se trata de una sabiduría, sino de un deseo.»(Barthes, 2004:58)*

*«La existencia mínima: El "estado" (algo así como el pathos) es lo contrario de: "estar en todos sus estados": unicidad vaga, indecisa, del cuerpo: puede ser negativo (dyskolía, malestar), pero también positivo. De todas maneras, remite a una cenestesia, sentimiento, para el cuerpo, de autoexistencia. Tal como es concebido aquí se podría definir el estado, el pathos, como: la existencia mínima más fuerte: la existencia no simple (no se trata de un sentimiento primitivo), sino despojada de atributos. (Barthes, 2004:127)*

La experimentación de la existencia mínima es descrita de muchas formas. Multiplicidad de estructuras, códigos, signos, símbolos y soportes, son empleados para

transmitir la sensación *Devenir/Neutro*. En muchas culturas, principalmente en las industrializadas, las explicaciones/representaciones de los grupos de poder son impuestas y transmitidas dogmáticamente. El desfase de la lógica cultural con el individuo veda muchas veces de la experiencia *Devenir*, y la probabilidad de éxito disminuye. Si el individuo no se sintoniza con el medio no podrá encontrar el misticismo.

Relacionando algunos conceptos bartheanos se obtiene un plano notable y descriptivo del *Devenir*. Quizás esta propuesta deliberada promueva de alguna forma la contemplación y magnanimidad de la vivencia nulificadora del lenguaje, despojada de cualquier estructura idiomática. Veamos que sucede con los *silencios* en relación a un individuo de cualquier sociedad. Se debe abordar la *ideosfera*, luego recordar el *silere* y relacionar los entes para dar una pincelada alfabética de lo *Devenir/Neutro*. Alejémonos de la búsqueda insaciable de la verdad verdadera y de la industrialización del pensamiento, aplacadora de las otras versiones.

Ahora si veamos:

*«Ideosfera: palabra que creó a partir de ideología: sistema lingüístico de una ideología, precisando enseguida, lo que vuelve inexacta la definición: toda ideología para mí es lenguaje y sólo lenguaje: es un discurso, un tipo de discurso.*

*Se podría imaginar otros neologismos: doxosfera: esfera de lenguaje de la doxa. O también, puesto que se trata de los discursos de fe: piteosfera; o también sociolecto. O incluso, más simplemente: logosfera: esto recordaría que el lenguaje es para el hombre un verdadero medio biológico, aquella en lo cual y por lo cual vive, lo que lo rodea.*

*En efecto, habría que definir las “ideologías” por su lenguaje, también definido, si es posible, estructuralmente, mediante rasgos típicos de discursividad, y solamente entonces se vería si hay correspondencias entre estos tipos de discurso y las determinaciones sociopolíticas → se descubrirían sin duda, en un mundo dado, varias ideosferas coexistentes, inteligibles de una a otra, pero no comunicantes.» (Barthes, 2004:139)*

Cada individuo está determinado, enclaustrado dentro de su muy particular *ideosfera* del conocimiento, la cual solo se proyecta, o llega a su realización, por medio

del lenguaje, llegando a provocar las relaciones sociales. La mayoría de veces las experiencias o percepciones son interpretadas y descritas por la herramienta alfabética (lecto-escritura). Como resultado la *ideosfera* del conocimiento provoca ruido, entrometiéndose en el *silere*. Este sistema logra conceptualizar los procesos de entendimiento y percepción, ya que la secuencia de LENGUAJE-NEUTRO se asume en sentido diferente. Es necesario un esfuerzo especial para invertir dicha conceptualización. Ahora la vivencia *Devenir/Neutro*, el momento sin razón *Devenir* se antecede a los conceptos y relaciones de conceptos, que construyen al ser humano como individuo del lenguaje. Es decir el *silere* está en todos los entes, o es un solo ente, o se contiene a sí mismo y su negación como ente, pero lo indispensable es aplacar la *ideosfera*, callar las voces, imágenes y sonidos estructurados para poder fluir/flotar/percibir/experimentar lo que podría nombrarse como *sileo*.

Para poder concebir una relación que parte de lo *Neutro* y luego se convierte en lenguaje es necesario percibir una relación de “jerarquía” temporal de lo *Neutro* y el lenguaje. El lector debe imaginar a un ente primigenio encontrarse con otro individuo; suspendido y alejado del paradigma lingüístico, flotando en los abismos del *Devenir*, libre de conceptos; simplemente sintiendo y vibrando a la velocidad de las satisfacciones personales. Para entender mejor la relación temporal neutro-lenguaje se debe revisar *El origen de las lenguas* de Jean Jacques Rousseau.

*«Podríamos decir que las necesidades dictaron los primeros gestos y las pasiones arrancaron las primeras voces [...] Así debió ser, ya que no se comienza por razonar sino por sentir. [...] No es el hambre ni la sed sino el amor, el odio, la piedad, la cólera, las que les arrancaron las primeras voces. [...]El lenguaje figurado fue el primero en nacer y el sentido propio fue hallado posteriormente.»* (Rousseau, 2008:27-29)

Los individuos se vieron en la necesidad de transmitir los sentimientos, las experiencias vividas, y para esto fueron elaborando un inmenso paradigma de conceptos. Los sujetos sociales satisfacen este anhelo con los consensos, logrando la trasmisión de sentimientos por medio de una estructura. Luego de la convivencia nace

el consenso de términos y comienza la imitación. El contexto histórico del humano vuelca a la estandarización del paradigma en la estructura alfabética de lecto-escritura. Para los ideales industrializadores resultaba una forma práctica de transmitir información. Era una estructura consensuada y de fácil repetición, dependía de los soportes estáticos, como la imprenta, para lograr la difusión. Los grupos fuera de esta tecnología quedaron marginalizados. La comunicación se difundió y logró convertirse en un medio de comunicación masiva.

*« [...] la tecnología de Gutenberg creó una nueva y extensa república de las letras y dio lugar a mucha controversia en cuanto a los límites de los campos de la literatura y de la vida [...] Y, del mismo modo en que el papel propagó el poder del alfabeto hasta reducir a los barbaros de cultura oral a la uniformidad y civilización romanas, el dinero de papel permitió a la industria occidental capara el mundo» (McLuhan, 1996:155)*

*«Aunque la lengua del gesto y la voz sean igualmente naturales, la primera, sin embargo, es más fácil y depende menos de la convenciones: nuestros ojos son afectados por una cantidad mayor de objetos que nuestros oídos y las figuras poseen más variedad que los sonidos; son también más expresivas y dicen más en menos tiempo. Se dice que el amor fue el que inventó el dibujo. Pudo también inventar el habla, pero con menos acierto. No muy conforme con ella la desprecia, ya que tiene formas más vivaces de expresarse. Aquella que trató con tanto placer la sombra de su amante ¡le dijo tantas cosas! ¿Qué sonidos tendría que haber empleado para producir ese movimiento de cálamo?» (Rousseau, 2008: 20)*

Luego de la estandarización del alfabeto los procesos colonizadores imponen y distribuyen la forma de lecto-escritura para percibir el mundo y describir las vivencias. Cualquier otra forma de comunicación fue aplacada para muchas regiones y grupos sociales. La razón y la búsqueda de la verdad se impusieron por mucho tiempo como la única estructura de percepción.

*«Los isleños ya habían visto libros, pero solo un ejemplar de ellos, que habían supuesto único. Su asombro por el carácter idéntico de varios liros era una respuesta natural a lo que, después de todo, es el aspecto más mágico y poderoso de la imprenta y de la producción en masa. Implica un*

*principio de extensión por homogeneización que es la clave para comprender el poderío de Occidente.» (McLuhan, 1996:187)*

*«La primera forma de escribir no es representar los sonidos sino los objetos mismos, ya sea directamente, como hacían los mexicanos, o por medio de figuras alegóricas, como los egipcios. Esta forma corresponde a la lengua apasionada y supone ya una cierta sociedad y necesidades nacidas de las pasiones.» (Rousseau, 2008:36)*

Es por esta supuesta razón que para aquellos individuos, reproducidos dentro de esta tradición, resulta demasiado alejado de un concepto que no es concepto sino un cúmulo de sensaciones y supra sensaciones que incita a una vivencia personal alejada de la razón y los procesos lógicos, que en ningún momento pretenden ser comprobables. Muchos siglos después, al alejarse de cualquier otra estructura para asimilar el entorno, los humanos se convirtieron en individuos lingüísticos, imitación de la imitación, muchas veces incapacitados para salir del lenguaje.

*«La forma en que damos un sentido a nuestras vidas, es obviamente lingüística. Basta preguntarle a alguien ¿quién eres?, para reconocer que lo que obtenemos de vuelta es un relato, una historia en la que “relatamos” quiénes somos. Nuestra identidad está directamente asociada a nuestra capacidad de generar sentido a través de nuestros relatos. Al modificar el relato de quiénes somos, modificamos nuestra identidad.*

*Se podría objetar lo que estamos diciendo y argüir que no podemos confundir la historia que tenemos de nosotros (o de otros) con el sujeto al que se refiere el relato en cuestión. Una cosa es, se nos podría contradecir, el relato y, otra cosa muy diferente, el sujeto del relato. Pero el punto es precisamente que el individuo no puede ser separado de su relato. Este relato es constitutivo de lo que el individuo es, ya que es, en los relatos que hacemos de nosotros y de otros, como generamos lo que somos. La gente con diferentes relatos sobre ellos mismos son diferentes individuos, aunque puedan haber pasado por experiencias muy similares. Somos el relato que nosotros y los demás contamos de nosotros mismos.» (Echeverría, 2003: 34)*

Ahora cabe entender que todas las historias que se elaboren del yo o del entorno que se conoce, estarán viciadas por la tradición a la cual pertenecen, =*ideosfera*. Para los latinoamericanos responde a la acumulación histórica colonial de interpretación de interpretaciones, en la mayoría de casos heredados por la tradición escrita. Esta cubierta lingüística es dura de roer, se necesita de varios despojos de la razón para llegar a comprender que se es un individuo *Neutro* atrapado por el lenguaje, y no un individuo del lenguaje pretendiendo lo *Neutro* (en la línea de la tradición de lecto-escritura del pensamiento lo *Neutro* se tendría que entender como verdad).

Dentro de la *ideosfera* del conocimiento se encuentran distintos y variados caminos útiles para llegar a experimentar la vivencia *Neutro*, pero se debe recordar que es una de muchas estructuras que pueden llevar a la catarsis. La realidad contextual de este momento, a diferencia de años atrás (imprensa y otros medios estáticos) permite nuevas formas de estructuras que reúnen varios nodos que se encontraban dispersos debido a las limitaciones de soporte como: la pintura y la escritura que son estáticas; la música en acción temporal y la simulación solo admirable en el teatro o el cine, impensable para el lector individual. La narrativa era exclusiva del nodo de lecto-escritura.

*«Esto significa una mutación crucial de un estado crítico a otro catastrófico. El mundo real e histórico, con su masa de tensiones y contradicciones, siempre ha estado en crisis. Pero el estado de catástrofe es otra cosa. No significa apocalipsis, ni aniquilación; significa la irrupción de algo anómalo, que funciona según reglas y formas que no comprendemos y que quizá nunca lo hagamos. La situación no es simplemente contradictoria o irracional: es paradójica. Más allá del fin, más allá de toda finalidad, entramos en un estado paradójico: el estado de demasiada realidad, de demasiada positividad, de demasiada información. En este estado de paradoja, enfrentado con fenómenos extremos, no sabemos exactamente lo que está ocurriendo.» (Baudrillard, 2002:58)*

### A. Belleza, religión y arte

Hasta este punto se intenta evidenciar, por medio de imágenes textuales, el momento desvinculado del lenguaje, el silencio, *Devenir*; esa vivencia indescriptible. Quizás alguna imagen hizo al lector identificarla. Al detectar ese momento sublime se está dispuesto a entender lo primigenio donde nace la necesidad de expresar las emociones y no las necesidades. El próximo punto a revelar es la relación de *Neutro* con el arte o la belleza.

Para comenzar es necesario equiparar los términos belleza y arte, que al final resultan en una evocación a lo *Neutro*. Al igual que en el ámbito religioso estos conceptos, cuando son exitosos, provocan en el ser humano alteraciones de conciencia. Un hermoso amanecer, una composición musical, una escultura, los trances en los ritos religiosos, la psicodelia, los ritos de paso, entre otros; provocan regocijo en los sujetos de un grupo social.

*«En la magia se combinan en forma latente –germinalmente, por así decirlo– la religión, la ciencia y el arte.» (Fischer, 1997:13)*

*«Lo bello está hecho de un elemento eterno, invariable, cuya cantidad es excesivamente difícil de determinar, y de un elemento relativo, circunstancial, que será, si se quiere, por alternativa o simultáneamente, la época, la moda, la moral, la pasión. Sin ese segundo elemento, que es como la envoltura divertida, centelleante, aperitiva, del dulce divino, el primer elemento sería indigerible, inapreciable, no adaptado y no apropiado a la naturaleza humana.» (Baudelaire, 1863:2)*

*«Por grandeza yo entiendo no solo el volumen de cualquier simple objeto, sino la amplitud total que ofrece a nuestra visión el canto como figura íntegra. Tales son, las perspectivas de un campo abierto, de un vasto desierto, de una elevada cadena de montañas, altas rocas y precipicios, o de una ancha extensión de agua, en donde no somos impresionados por la novedad o por la belleza de las vistas, sino por la ruda magnificencia que sobresale en muchas de estas admirables obra de la Naturaleza.» (Álvarez, 1968:115)*

Para que un ser humano produzca una obra de arte necesitará, además de la técnica, algún tipo de contacto con la inspiración. Deberá estar conmovido, necesita

experimentar una vivencia mística, un despojo, necesita abrirse a los sentidos/sentimientos y estar conectado a la red cósmica.

*«No nos equivoquemos: la obra de un artista es un proceso altamente consciente y racional, al término del cual surge la obra de arte como una realidad dominada; de esto se trata y no de un estado de inspiración mística y exaltada.*

*Para ser artista hay que captar y transformar la experiencia en recuerdo, el recuerdo en expresión, la materia en forma. Para el artista, la emoción no lo es todo: debe conocer su oficio y encontrar placer en él. Comprender todas las reglas, procedimientos, en formas y convenciones con que la naturaleza –la arpía– se puede domar y someter al contrato del arte. La pasión que consume al diletante se pone al servicio del verdadero artista; el artista no es vencido por la bestia: la doma» (Fischer, 1997:8)*

*«En el fondo el fenómeno estético es sencillo; para ser poeta basta con tener la capacidad de estar viendo constantemente un juego viviente y de vivir rodeado de continuo por muchedumbres de espíritus; para ser dramaturgo basta con sentir el impulso de transformarse a sí mismo y de hablar por boca de otros cuerpos y otras almas.» (Nietzsche, 2009:85)*

*«Pasa un regimiento, que quizá va al fin del mundo, lanzando al aire de los bulevares sus marchas animadas y ligeras como la esperanza; y he aquí que el ojo de M.G. ya ha visto, inspeccionado y analizado las armas, el porte y la fisonomía de esa tropa: arreos centelleos, música, miradas decididas, bigotes pesados y serios, todo ello entra confusamente en él; y en unos minutos, el poema resultante estará virtualmente compuesto. Y he ahí que su alma vive con el alma de ese regimiento que avanza como un solo animal, ¡fiera imagen de la alegría en la obediencia! » (Baudelaire, 1863: 9)*

Los procesos creativos devienen de la necesidad de recrear sentimientos, el artista necesita de un trance inexplicable para realizar su obra, a la vez necesita provocar dicho trance en el espectador. Es así como el arte nace de lo *Neutro* para luego ser inducido en el observador.

*«El deseo del hombre de expansionarse, de complementar su ser, indica que es algo más que un individuo. Sabe que sólo puede alcanzar la plenitud, la totalidad, si toma posesión de aquellas experiencias de los demás que puedan ser potencialmente suyas. Ahora bien, lo que el*

*hombre aprende como potencial suyo abarca todo cuanto la humanidad en general es capaz de hacer. El arte es el medio indispensable para esta fusión del individuo con el todo. Refleja su infinita capacidad de asociarse a los demás, de compartir las experiencias y las ideas.» (Fischer, 1997: 7)*

El arte es una herramienta de múltiples vías, en procesos creativos y receptivos. De ser exitosos se satisfacen las emociones, tanto de los creadores como de los espectadores. Las relaciones entre el objeto artístico, el espectador y el creador son innumerables. El regocijo se puede conseguir por medio de los diferentes procesos o relaciones entre los actores y el contexto donde se desarrolla la convivencia de lo que conocemos como arte o medio artístico.

*«Creemos que la interpretación debe considerarse como una transacción cuyos términos son la obra de arte y quien goza de ella; la valoración de la obra aunque sea subjetiva, nunca es pasiva: el espectador siempre deberá hacerla objeto de su experimentar, o lo que es lo mismo, elaborar los datos subjetivos hasta llegar a la objetivación de los mismos.»(Dorfles, 1986: 70)*

*«El arte puede elevar al hombre desde el estado de fragmentación al de ser total, integrado.» (Fischer, 1997: 54)*

La religión, al igual que el arte y la belleza, nace como invocación al momento lejano de la realidad histórica. La actual sobre-exposición de conceptos y estructuras religiosas erróneas, ha vedado a muchos individuos de la religiosidad como sensitiva alteración de la conciencia o desconciencia.

*«La auténtica experiencia religiosa no consiste, como cree mucha gente, en ir progresando éticamente desde lo finito hacia lo infinito, desde lo relativo hacia lo absoluto. Se realiza, ante todo, conscientemente cuando la existencia misma del yo se hace problemática y cuando el ser mismo se hace cuestión. La subjetividad religiosa no pertenece ni al mundo físico, que es autodeterminación del sujeto gramatical, ni al mundo consciente, que en autodeterminación del predicado trascendental. Aun cuando el sujeto pueda descubrirse en primer lugar como siendo racional en este último sentido, el auténtico no mismo, el sí mismo religioso, no es coextensivo con el sujeto moral.» (Nishida, 2006:44)*

*«En la joven sociedad de clases el papel del brujo era ejercido conjuntamente por el artista y el sacerdote, a los que se unieron más tarde el médico, el científico y el filósofo. El estrecho vínculo que unía al arte y el culto se fue aflojando muy lentamente, hasta desaparecer del todo.» (Fischer, 1997:48)*

Los momentos de alteración, exaltación o regocijo se pueden promover por medio del arte, la belleza, la religiosidad, entre otros. Los procesos exitosos de alteración de conciencia y desvinculación de estructuras lingüísticas son alcanzados/provocados por medio de las distintas experiencias y vivencias que se ofrecen en estos conceptos. El fin no son los conceptos como tal, sino ir más allá de lo que se puede narrar a otro individuo.

Por último es necesario comprender cómo los procesos racionales, en los que la sociedad ha estado sumergida, ha labrado a los individuos en la tradición lecto-escritural. Los estándares y cánones artísticos impuestos nos alejaron de diferentes concepciones de arte (narrativa). Como producto social, el arte sino evoca al sentimiento, sino logra la adecuada identificación resulta al igual que en la mayoría de religiones, una estructura más que no es capaz de conmover al individuo hasta la vivencia *Devenir*. Una tradición artística, que no es producto de un contexto local, resulta en un compromiso a imitar técnicas incapaces de comunicarse con los espectadores. Cuando una técnica canónica difiere con el contexto histórico de los productores de arte, surge un quiebre y el reclamo por una nueva técnica que responde a los sentimientos, se hace presente.

*«Tal fenómeno, que se produce de manera tan constante, lo mismo en las artes visuales que en las de la palabra y la música, tiene su explicación y también su posible justificación, si se tienen en cuenta los aspectos señalados anteriormente; o sea, tomando en consideración la necesidad de la presencia en la obra de arte de un sector interpretativo, incluido en ella y que es el que hace posible su disfrute. ¿Qué otra cosa es, en efecto, la interpretación, sino el encuentro de dos imágenes que se suman y se anulan en el acto mismo de la creación estética? Cuando tal encuentro no se efectúa no se llega a la verdadera interpretación y sí sólo a un intento*

*«mutilado y estéril de ejecución exclusivamente mecánica y técnica.»  
(Dorfles, 1986:75)*

En pueblos colonizados existe en principio una incompatibilidad de estructuras con las formas locales de concepción de la realidad. Al ser sometidos se elimina cualquier forma de expresión alterna. Los individuos se ven obligados a reproducir nuevas técnicas y religiones que los alejan de la posibilidad de llegar al *Devenir* de la estructura lingüística. Las estructuras impuestas resultan en diferencias abismales de concepción de la realidad, el pueblo dominador somete a los individuos a nuevas estructuras que serán reinterpretadas y asimiladas, dando como resultado individuos inconformes, incapacitados de llegar a la vivencia *Neutro*.

*«Una vez que el individuo alfabetizado ha aceptado una tecnología analítica de fragmentación, no queda tan abierto a los patrones cósmicos como el hombre tribal. Prefiere el estado de separación y los espacios compartimentados al cosmos abierto. Se vuelve menos dispuesto a aceptar el cuerpo como modelo del universo o a ver la casa –y, de paso, cualquier otro medio de comunicación- como extensión ritual del cuerpo. Una vez que los hombres adoptan la dinámica visual del alfabeto fonético, empiezan a perder la obsesión del hombre tribal por la recurrencia del orden cósmico y del ritual en los órganos físicos y las extensiones sociales. La indiferencia hacia lo cósmico favorece la concentración intensa en segmentos diminutos y tareas especializadas, que son la única fuerza del occidente. El especialista es alguien que nunca comete pequeños errores en su progreso hacia la gran equivocación.»(McLuhan,1996:140)*

*«...La imprenta de tipos móviles fue, en sí, el mayor adelanto en la historia de la escritura fonética, del mismo modo que el alfabeto fonético fue el punto de ruptura entre el hombre tribal y el individualista.» (McLuhan, 1996:59)*

*«En un mundo global en un mundo como es el nuestro hoy en día, en el que nos enfrentamos a la rápida disolución de la nación-Estado, en el que todos los seres humanos del planeta hemos devenido económicamente interdependientes, y en el que hemos llegado a acumular una fuerza tan increíblemente destructiva, la aproximación metafísica no nos permite, dentro de sus fronteras, relacionarnos los unos con los otros con respeto mutuo. Se necesita una nueva comprensión del ser humano si hemos de sobrevivir. Una comprensión que nos permita observar y aceptar nuestras*

*diferencias, y diseñar mejores vías para salvar esa misma diferencia y vivir juntos.» (Echeverría, 2003:40)*

Después de varios siglos de colonización los diferentes pueblos se alejan de su tradición, por lo que el cúmulo de relaciones y de reinterpretaciones se convierte en las nuevas formas de producir y manifestarse de manera empática con las estructuras actuales; una forma híbrida. No se puede pensar en plataformas aisladas y estáticas, en este momento histórico, los nuevos lenguajes electrónicos permiten plataformas dinámicas capaces de reunir distintos elementos artísticos como la música, pintura, escultura, literatura, interacción. Creando obras mayores que son capaces de conmover al espectador sin la necesidad de afirmaciones canónicas de aprobación. Las nuevas obras reúnen elementos específicos para grupos específicos, por lo que existe una nueva posibilidad de alteridad del arte que logre llevar por el *Devenir* a los productores y lectores/participantes.

El momento histórico actual permite derramar las técnicas narrativas en distintos nodos, los soportes actuales son capaces de registrar y producir narrativas visuales, sonoras y de multimedia permitiendo a distintos productores y receptores alejarse del nodo de lecto-escritura como técnica exclusiva de la narrativa, para profundizar sobre los distintas técnicas y formas de narrar. Se entenderá que los nodos solo son distintos sistemas/estructuras de escritura a la disposición de un productor para reunirlos y provocar *Devenir/Neutro*, y que las formas de virtualizar la narrativa son múltiples.

### III. LO VIRTUAL

#### Narrativa alfabética y nuevos soportes

*«...los primeros bibliotecarios, usaban un lenguaje asaz diferente del que hablamos ahora; es verdad que unas millas a la derecha la lengua es dialectal y que noventa pisos más arriba, es incomprensible.»*  
**La biblioteca de babel, Jorge Luis Borges.**

Para aclarar cómo se virtualizan los distintos sistemas de escritura se partirá de la división propuesta por Jean Jacques Rousseau (1712-1778) en el *Ensayo sobre el origen de las lenguas*, (1787), donde discute los tipos de escritura. Esta particular conceptualización evidencia las formas diversas en los procesos y formación de una forma de virtualizar. Recordando en todo momento cómo los medios de proyección parten del *Devenir/Neutro* para luego consolidar una estructura/nodo, en este caso la escritura sobre plataforma estática (lecto-escritura).

*«La primera forma de escribir no es representar los sonidos sino los objetos mismos, ya sea directamente, como hacían los mexicanos, o por medio de figuras alegóricas, como los egipcios...»*

*La segunda forma es representar las palabras y las oraciones por medio de caracteres convencionales, lo que sólo puede hacerse cuando la lengua está totalmente formada y cuando todo un pueblo está totalmente formado y cuando todo un pueblo está unido por leyes comunes, pues aquí ya existe una doble convención. Así ocurre, por ejemplo, con la escritura de los chinos, en la que realmente se trata de representar los sonidos y hablar a los ojos.*

*La tercera forma consiste en descomponer la voz hablante en un cierto número de partes elementales, ya sean vocales, a sean articuladas, con las cuales se pueden formar todas las palabras y todas las sílabas imaginables. Esta manera que es la nuestra, debió ser concebida por pueblos comerciantes que, al viajar por varios países y hablar muchas lenguas, se vieron obligados a inventar caracteres que pudiesen ser comunes a todas. Aquí ya se trata precisamente de representar la palabra sino de analizarla.» (Rousseau, 2008:35-36)*

Según la visión de Rousseau existe una mejor o más desarrollada estructura de virtualizar. Este pensamiento es derivado de un grupo social con la ideología de lo moderno sustentada en el eurocentrismo de la época. Esta visión predominará por varios cientos de años. En la actualidad se pueden utilizar múltiples formas de registro y proyección para evidenciar estructuras alternas de codificación, capaces de narrar, reproducir y transmitir conocimiento sin la necesidad de un alfabeto reducido a sonidos, tal como se pensó y difundió durante muchos siglos.

Durante los últimos siglos los soportes para representar ideas se han quedado limitados a estructuras simples como la imprenta y los procesadores de palabras. Las plataformas estáticas simplemente permiten plasmar y descodificar a través de gráficos limitados, conocidos como alfabeto. Las personas carentes de la capacidad de descodificar y codificar estos gráficos no podrán interpretar la narrativa alfabética, serán incapaces de entender la narración. Los desarrollos tecnológicos han permitido una nueva serie de escrituras con plataformas dinámicas, más amplias e inclusivas, capaces de soportar a otros nodos como la interacción, la animación, la música y la literatura, hasta llegar a una obra final mayor, conocida como *hipertexto*. Las formas de proyección son múltiples e infinitas, la virtualización solo es la herramienta para hacer referencias y compartir con otros individuos la experiencia mística.

*«La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una elevación a la potencia de la entidad considerada. La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles, sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una solución), la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático. Virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, en mular la entidad en dirección a este interrogante y en redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular...»*

*La virtualización pasa de una solución dada a un (otro) problema. Transforma la actualidad inicial en caso particular de una problemática más general, en la que está integrada, desde ahora, el acento ontológico.*

*De este modo, la virtualización hace más fluidas las distinciones instituidas, aumenta el grado de libertad y profundiza un motor vacío. Si la virtualización no fuera más que el paso de una realidad a un conjunto de posibles, sería desrealizante. Sin embargo, implica tanta irreversibilidad en sus efectos, indeterminación en sus procesos e indeterminación en su esfuerzo como la actualización. La virtualización es uno de los principales vectores de la creación de realidad.» (Lévy, 1999:13)*

El pensamiento occidental de lecto-escritura está concebido por medio de la estructura alfabética, esto no quiere decir que sea el único o el verdadero, es retrogrado seguir pensando de esta manera. Es necesario imaginar el mundo y adquirir conocimiento a través de otras estructuras, como los *koans* en la trasmisión del conocimiento Zen, los refranes, la recreación de entornos o la interacción para contar historias, la tradición oral y otras tantas estructuras de comunicación. Lo virtual es el proceso que nos permite expresar nuestros sentimientos, compararlos, consensarlos y lograr narraciones, por eso existen diferentes formas de lo virtual.

Si repasamos la historia de la comunicación entenderemos que el alfabeto desplazó a la tradición oral con la aparición de la imprenta. La capacidad de registro aumentó, era más fácil distribuir los textos, pero a la vez se perdió la flexibilidad y adaptabilidad de los textos en diferentes contextos. Los libros impresos reducen las posibilidades y no se puede ir más allá de la distribución dada por el autor. La estandarización del registro cambió la forma de comunicación en su momento. La comunicación pudo llevarse a grupos grandes de personas por medio de un soporte estático capaz de plasmas signos, que el lector tendría que descodificar y llevar a su propia interpretación.

El sistema de lecto-escritura exige a los individuos muchas horas de adiestramiento, para desarrollar la habilidad de reconocer y relacionar signos y luego otorgarles un significado. Los individuos incapaces de realizar esta operación, de codificar y descodificar, fueron desplazados y llevados a la marginalidad del conocimiento. La escritura alfabética niega otros soportes y por lo tanto otras formas de

pensamiento, produciendo un monopolio de la forma de difundir información y narrar historias, cualquier otra variante narrativa quedará relegada. Dentro de esta tradición el ser humano se desarrolla como individuo del lenguaje, estructurado en un pensamiento de lecto-escritura alfabética.

*«Un objeto es siempre una relación lingüística que establecemos con nuestro mundo. Los objetos son constituidos en el lenguaje. En tanto tales, traen siempre nuestra propia marca humana y siempre dicen algo de nosotros. Una taza de té es sólo una taza de té para nosotros, no para la mosca que vemos posada sobre ella. Y la mosca sólo es una mosca para nosotros. No para la araña que vemos acercársele. Y así podemos seguir **ad infinitum**. Insistimos: No existe otro camino que el del lenguaje; fuera del lenguaje no existe un lugar en el que podamos apoyarnos. Los seres humanos vivimos en un mundo lingüístico.»* (Echeverría, 2003:31)

*«Postulamos que, en tanto individuos, somos lo que somos debido a la cultura lingüística en la que crecemos y a nuestra posición en el sistema de coordinación de la coordinación del comportamiento (esto es, del lenguaje) al que pertenecemos. En este sentido, el individuo, no solo es construcción lingüística, es también una construcción social, Aunque pertenecemos a una tradición que tiende a separar al individuo de lo social, e interpreta a ambos como términos opuestos de una polaridad, **el individuo, postulamos, es un fenómeno social.** [...]*

*[...] El lenguaje, sin embargo, va más allá de nuestra capacidad de contar historias, va más allá del discurso. El lenguaje, hemos dicho, es un sistema de coordinación de la coordinación del comportamiento y está presente en nuestras acciones. La producción de relatos es solo una forma, aunque muy importante, de actuar en la vida. Existen muchas otras formas de enfrentar la vida que no siempre están incluidas en los relatos que contamos sobre nosotros. Y cada comunidad desarrolla sus propios modos de enfrentar la vida, de hacer las cosas. Estos modos de hacer las cosas, de la manera como las hace la comunidad, las llamamos **las prácticas sociales.**»* (Echeverría, 2003: 34)

La lecto-escritura se convierte en la forma de virtualización del grupo dominante. La escritura adoptada por los griegos fue la de relacionar signos/grafía dejando por un lado las pictografías, jeroglíficos o cualquier otro tipo de abstracción; otras variantes quedaron al margen o en el olvido. Los procesos colonizadores conocidos trazan la línea y el desarrollo de este tipo de escritura. Esta forma escritural, dispersada por Europa, se

convierte en el centro y en el poder económico. Los deseos de aventura traen la estructura lecto-escritura a América, lo que transforma radicalmente la forma de percibir el mundo. Las nuevas formas de dar sentido y relacionar la realidad del grupo local se convierten en ajenas e incomprensibles, los nuevos métodos de conocimiento o de expresión de sentimientos, son extraños. Los individuos se desvinculan de la estructura y quedan a la deriva, la experimentación del *mu-ga* quedará negada para el grupo local durante algunas generaciones.

*«La imprenta dotó a Occidente de prosa, pero hizo de la poesía una forma elitista y exótica de comunicación. Nos dio la ciencia inductiva, pero redujo la sensibilidad religiosa a una especie de superstición fantástica. La imprenta nos dio el concepto moderno de nación, pero al hacerlo convirtió al patriotismo en una forma sórdida, sino letal, de emoción. Podríamos decir que la impresión de la Biblia en lenguas vernáculas introdujo la sensación de que Dios era un inglés o un alemán o un francés, es decir, redujo a Dios a las dimensiones de un poderoso señor del lugar.»*  
(Postman, 2004:1)

La estructura de lecto-escritura deja al margen a los otros soportes, los individuos pertenecientes a otra estructura de pensamiento se ven obligados a adoptar la nueva forma impuesta. La sociedad comienza a labrarse y a evaluar a los individuos en torno a sus capacidades para descodificar, memorizar y otorgar significado a los signos/alfabeto, por lo que los pueblos dominados se convierten en analfabetos incapaces de desarrollarse como individuos “competentes” dentro de esta tradición. El postulado de comunidad, desarrollando su propio modo de enfrentar la vida, queda desfasado, las formas alternas son suprimidas y olvidadas.

*«La tercera advertencia, por tanto, es que toda tecnología incorpora una filosofía que es expresión de cómo la tecnología nos hace usar nuestra mente, en qué medida nos hace usar nuestros cuerpos, en cómo codifica nuestro mundo, a cuales de nuestros sentidos se amplifica, a cuáles de nuestras emociones y tendencia intelectuales desatiende. Esta advertencia es la suma y la sustancia de lo que el gran profeta católico, Marshall McLuhan quiso decir cuando acuñó la frase: “el medio es el mensaje”.*

*Un nuevo medio no añade algo, lo cambia todo. En el año 1500, después de que se inventara la imprenta, no teníamos la vieja Europa más la imprenta. Teníamos una Europa diferente. Después de la televisión, América ya no era América más la televisión. La televisión dio una nueva coloración a las campañas políticas, a las escuelas, a las iglesias, a las industrias y a todo en general.» (Postman, 2004:4)*

La estandarización de los sonidos dio como resultado soportes estáticos reproducidos por imprentas y más adelante por procesadores de palabras, sin embargo seguían siendo estáticos. Las formas alternativas de escritura fueron desplazadas y la humanidad se encarriló en muchos siglos de esta forma alfabética. Los avances tecnológicos solo permitían la inscripción/proyección en soportes estáticos.

*«Con la escritura, y aún más con el alfabeto y la imprenta, los modos de conocimiento teóricos y hermenéuticos han ocupado el lugar de los saberes narrativos y rituales de las sociedades de tradición oral. La exigencia de una verdad universal, objetiva y crítica sólo podía imponerse dentro de una ecología cognitiva detalladamente estructurada a través de lo escrito, o más exactamente de lo escrito sobre un soporte estático» (Lévy, 1999:29)*

Las limitadas tecnológicas y las ideologías de dominación en los soportes llevaron a los métodos de escritura rumbo a la estandarización de los sonidos, representados por figuras de trazos sencillos que logran sentido por medio de la acumulación de grafías. Las representaciones fónicas equivalen a un sonido, las secuencias de estos forman sílabas, palabras, frases, oraciones, párrafos, narraciones, etc. Este se convirtió en el método dominante, pero no el único. Mientras los procesos de colonización alfabéticos pierden fuerza y las estructuras alternas poseen un mejor soporte, los métodos alternos proliferan permitiendo a los individuos nuevas formas de proyectar e intentar provocar *Devenir*. La evocación se hace a través de un número mayor de elementos involucrados, que sobrepasan a los medios tradicionales como la literatura, la pintura, la escultura, entre otros.

A lo largo de los siglos se han desarrollado diferentes corrientes artísticas que motivan, tanto al productor como al espectador, a llegar al regocijo por medio de la

obra de arte. La necesidad de los artistas de representar, proyectar y virtualizar *Devenir* era cubierto con ciertas alternativas metódicas y estructuras, en su mayoría estáticas. La transmisión de conocimiento y recreación narrativa se limitaba a medios alfabéticos. La estructura del conocimiento de lecto-escritura alfabética, encapsuló a los individuos en la búsqueda de la verdad por medio de la razón. La expansión territorial llevó a que esta estructura alfabética industrial se convirtiera en el lenguaje por excelencia, por lo menos para una buena porción de la población. Los individuos pertenecientes a esta tradición son entes lingüísticos, estructurados bajo esta concepción. La distribución del conocimiento sigue un solo eje y las alternativas históricas de grupos minoritarios quedaron vedadas.

*«En la fase gramatical, ha sido necesario identificar y fragmentar elementos capaces de entrar en la composición de los acuerdos contractuales, legales, sociales, políticos, morales o religiosos. Estos elementos recombinables, remarquémoslo, son tan convencionales y poco significativos como los fonemas: sentimientos, pasiones, átomos de relaciones, de gestos, partes del alma, sujetos, personas, cimientos de los comportamientos, relaciones e identidades sociales.»*

*[...] Desde un punto de vista estrictamente físico, todos los sonidos son diferentes. Es sólo en el proceso virtualizante de la lengua cuando dos sonidos diferentes ejemplifican el mismo fonema. Lo mismo sucede con los distintos tipos de sentimientos o con los actos sociales, diferentes desde un estricto plano psicológico, pero que, sin embargo, conducen al mismo átomo relacional en el juego de la construcción de la complejidad social. A partir de los elementos de base se elaborará una cantidad infinita de secuencias de interacciones, una especie de texto o hipertexto relacional.» (Lévy, 1999:68-69)*

El medio de distribución del conocimiento y la forma de contar historias fue el libro. La producción literaria y académica se limitó al libro como soporte para recrear sentimientos, ideas, tradiciones, religiones, entre otros. Esta fue la forma virtual dominante del soporte estático.

En la actualidad para acercarse a las distintas alternativas de estructuras de virtualización es indispensable desarrollar el concepto de *hipertexto* y *nodo*, esto

ayudará a percibir las distintas formas para validar nuevas formas expresivas alejadas del alfabeto tradicional.

*«El hipertexto estaría constituido por nodos (elementos de la información, párrafos, páginas, imágenes, secuencias musicales, etc.) y de vínculos entre estos nodos (referencias, notas, apuntadores, botones señalando el paso de un nodo a otro).*

*La lectura de una enciclopedia clásica ya era hipertextual, ya que utilizaba diccionarios, léxicos, índices, thesaurus, atlas, tablas numéricas, índices de materias y notas de referencia al final de los artículos, instrumentos, todos ellos, de orientación. Sin embargo, el soporte digital aporta una diferencia considerable en relación a los hipertextos anteriores a la informática: la búsqueda en los índices, el uso de los instrumentos de orientación, el paso de un enlace a otro se hacen con una gran velocidad, del orden del segundo. Por otro lado, la digitalización permite asociar en un mismo medio y mezclar sutilmente sonidos, imágenes animadas y textos. El hipertexto digital, según esta primera aproximación, se definiría por lo tanto como una colección de informaciones multimodales dispuestas en una red de navegación rápida e intuitiva. (Lévy, 1999:33)*

Los procesos colonizadores convirtieron a los latinoamericanos en individuos del conocimiento académico por medio de la lectura-escritura, creando por tanto un monopolio del conocimiento, enfrascado dentro de las líneas y el orden rígido de los caracteres y el papel. Los diferentes desarrollos tecnológicos han acarreado grandes cambios dentro de los sistemas/estructuras del conocimiento y las relaciones de dominio. Los nuevos soportes electrónicos dan un respiro y una alternativa a la transmisión de información y las narrativas, ahora los seres humanos no se valen únicamente del papel, la imprenta y el alfabeto para compilar de información.

Los nuevos soportes electrónicos permiten construcciones más elaboradas para narrar la historia como individuos o como sociedades, las redes sociales permiten la recreación tanto en imágenes como en palabras. Se sigue siendo un individuo del lenguaje pero alejándose de la unidimensional del alfabeto.

*«La sincronización reemplaza la unidad de lugar, la interconexión sustituye a la unidad de tiempo. Pero a pesar de ello, lo virtual no es imaginario. Produce efectos».* (Lévy, 1999:22)

Una novela o un poema, al ser el seleccionado como favorito por algún lector causa efectos en él/ella/, ya que logra descodificar los símbolos, realizar la introspección y desde su particularidad quedar conmovido. Sucede con una pintura bella, ya que al descodificarla el observador queda conmovido. Lo mismo ocurre con las melodías, causan en el interior del oyente, sensaciones inexplicables y experiencias personales gratificantes. Las distintas virtualización es proyectan, desde su muy particular forma, sentimientos con los cuales se puede quedar alterado/afectado.

La utilización del método lectura-escritura usado durante varios siglos, pesa, reduce, para entender o imaginar secuencias de transmisiones de pensamientos que escapen a las grafías alfabéticas, pero en la actualidad los nuevos soportes electrónicos permiten imaginar un nuevo mundo donde lo real físico y lo real virtual serán parte de un todo. Los actuales lenguajes electrónicos replantean la concepción semiológica de los diferentes códigos como el alfabeto, las imágenes, los sonidos, las interacciones, la realidad física y la realidad virtual.

*«La semiótica de la comunicación ha experimentado importantes cambios ante la influencia y el comportamiento de las imágenes manipuladas y tratadas por ordenador, de forma que el concepto de “inmersión” es clave para un discurso tan especial como el de las tecnologías multimedia e hipermedia. Las nuevas tecnologías, especialmente las redes de comunicación, han generado, desde esta perspectiva, nuevas formas de interacción e intercambio lingüísticos, y un nuevo concepto de realidad –la virtual-...»*(Prado y Pérez, 2001:14)

El tradicional lenguaje cinematográfico ofrece ya una serie de códigos que no exigen una preparación académica de lecto-escritura. Las plataformas multimedia requieren el manejo de ordenadores o de controles de mando específicos para cada dispositivo reproductor. Los software de simulación visual o sintetizadores de voz

requieren de otras habilidades para un exitoso desarrollo en la trasmisión de información y sentimientos.

*«En la actualidad puede decirse que la comunicación entraña un complejo proceso en el que los códigos verbales estrictamente lingüísticos han dejado de desempeñar un papel exclusivo en el discurso, pues otros códigos no verbales, especialmente icónicos y multimedia, comparten su valor en la construcción del sentido. COMUNICAR presenta un “crisol” de estos lenguajes desde la convicción de que la comunicación no tiene que tener fronteras y ha de servir para cubrir las necesidades de los hombres y mujeres que en el siglo XXI se enfrentan a nuevas construcciones del sentido y visiones del mundo, sin que por ello se pierdan la particularidades de cada comunidad de hablantes a los medios más poderosos anulen, monopolicen o globalicen las posibilidades comunicativas.» (Prado y Pérez, 2001:14)*

Existen diferencias entre el lenguaje verbal y el lenguaje audiovisual, pero comparten a un lector pasivo. El lenguaje multimedia desarrolla a una nueva clase de lector activo. Los *hipertextos* permiten describir y representar de manera multimedia los sentimientos, debido a la inclusión de diferentes nodos para una construcción final.

El espectador está más expuesto a la estimulación de varios sentidos, creando o recreando una experiencia más significativa que una simple lectura pasiva. También hay que tomar en cuenta que en muchas ocasiones los distintos nodos se complementan en diferentes contextos. Existen varios códigos dispersos, pero encuentran la unión en relaciones físicas o virtuales, con los demás elementos que conforman una obra mayor. Las plataformas multimedia, que se desprenden para complementar la experiencia del lector, ofrecen una gran variedad de nodos como: música, diálogos, recreación de entornos, interacción con otros personajes y con otros lectores, etcétera.

Un *hipertexto* puede extenderse en distintos ámbitos de la vida. Una producción clásica de lecto-escritura puede mantener relación con otros nodos, como podría ser el audiovisual, los videojuegos, las figuras de acción u otros textos o composiciones audiovisuales extras que nutren la historia con relatos de otros personajes o acciones.

La experiencia se convierte en un híbrido sensorial, por lo que el lector podrá encontrar mayor identificación o llevar a otro nivel la experiencia. El *hipertexto* es un medio de mayor complejidad, donde el individuo es más estimulado y es probable que alcance un mayor grado de identificación y quizá un proceso exitoso de regocijo que lo hará experimentar el *mu-ga*. Si las formas de virtualización son múltiples de igual manera serán las formas de percibir. .Para abordar la multiplicidad de estructuras y el desfase entre estructura y sentir discutiremos como ejemplo histórico algunos casos ocurridos durante las vanguardias latinoamericanas, donde se dan intentos de hibridación, en los soportes para buscar mayor identificación con su contexto.

## IV. LO HÍBRIDO

### De la particular forma de percibir

*«Lo cierto es que mil hombres y otros mil arribaron  
por un mar que tenía cinco lunas de anchura  
y aún estaba poblado de sirenas y endriagos  
y de piedras imanes que enloquecen la brújula.»*

**Fundación mítica de Buenos Aires, Jorge Luis Borges.**

La descripción de esta sección se conforma de la oportunidad que los nuevos soportes electrónicos abren/brindan el espectro comunicativo de aquellos grupos intelectuales diversos, que no se sentían cómodos con la tradición de lecto-escritura. Los soportes electrónicos permiten, a diversos grupos culturales como en el periodo de las vanguardias latinoamericanas.

*«Consideradas desde una mirada puramente sincrónica, es decir, vistas como un **sistema cultural** definible en el espacio y el tiempo, nuestras vanguardias literarias no sugieren otra forma que la de un mosaico de paradojas... Las vanguardias no tuvieron la naturaleza compacta de un cristal de roca, ni formaron un sistema coherente en el cual cada etapa refleja la estructura uniforme del conjunto. Las vanguardias se deben contemplar en el flujo del tiempo como el vector de una parábola que atraviesa puntos o momentos distintos.»(Bosi, 1993:19)*

La implementación de diferentes nodos para proyectar múltiples formas de narrar. Las culturas dominadas por procesos de colonización, en la mayoría de casos, se alejan de experimentar lo *Neutro*, de realizar catarsis debido al cambio de estructuras y tradiciones. La manera más fácil de llegar al *mu-ga* es por medio del exitoso entendimiento, de la verdadera empatía con la obra de arte, belleza o religión. Pasa lo mismo con la cultura, los únicos individuos capaces de descifrar la cultura son los miembros propios, ellos crean y se recrean en un mismo entorno.

*«Me basta decir que un texto nace cuando es leído por el Otro: el lector. A partir de ese momento el texto y el lector se concentran como una máquina de seducciones recíprocas. En cada lectura el lector seduce al texto, lo transforma, lo hace casi suyo. Si esta doble seducción alcanza a ser “de cierta manera”, tanto el texto como el lector trascenderán sus*

*límites estadísticos y flotarán hacia el centro des-centrados de lo paradójico. Esta posibilidad de lo imposible, como se sabe, ha sido estudiada minuciosamente por el discurso posestructuralista. Pero el discurso posestructuralista se corresponde con el discurso posindustrial: ambos son discursos propios de la llamada posmodernidad...» (Benítez, 1989:xxix)*

Los intentos por crear nuevas formas de usar el método alfabético, o la misma búsqueda de sistemas alternos, son observable en las vanguardias latinoamericanas. Los grupos locales deseaban escapar o encontrar alternativas para expresar los sentimientos de una forma distinta que la estructura occidental heredada, queriendo así, proyectar mejor sus sentimientos. Las concepciones de percibir la realidad se comenzaron a híbridizar y así surgió la necesidad de expresar sentimientos locales con estructuras ajenas. Con el paso del tiempo las estructuras se hicieron más flexibles y las intelectualidades comenzaron a darse cuenta de la necesidad de expresarse de manera alterna al grupo hegemónico.

*«Yo busco en ellos la **sensación en sí**, y no la descripción de las premisas espaciales o temporales que la rodean. Siempre ha sido costumbre de los poetas ejecutar una reversión del procesos emotivo que se había operado en su conciencia; es decir, volver de la emoción a la sensación, y de ésta a los agentes que la causaron. Yo – y nótese bien que hablo de intentos y no de realizaciones colmadas– anhele un arte que traduzca la emoción desnuda, depurada de lo adicionales datos que la preceden. Un arte que rehuyese lo dérmico, lo metafísico y los últimos planos egocéntricos o mordaces.*

*Para esto –como para toda poesía– hay dos imprescindibles medios: el ritmo y la metáfora. El elemento acústico y el elemento luminoso.*

*El ritmo: no encarcelado en los pentagramas de la métrica, sino ondulante, suelto, redimido, bruscamente truncado.*

*La metáfora: esa curva verbal que traza casi siempre entre dos puntos –espirituales– el camino más breve.» (Borges, 1921:133)*

*«Anquilosamineto de lo libre. – I unos i otros señoritos de la cultura latina, gariteros de su alma, se pedestalizan sobre las marmóreas leyes estéticas para dignificar ejercicio tan lamentable. Todos quieren realizar obras apelmazadas i perennes. Todos viven en su autobiografía, todos creen en*

*su personalidad, esa mescolanza de percepciones entreveradas de salpicaduras de citas, de admiraciones provocadas i puntiaguda lírica tenía. Todos tienden a la enciclopedia, a los aniversarios i a los volúmenes tupidos.*

*El concepto histórico de la vida muere sus horas. En vez de concederle a cada instante su carácter suficiente i total, los colocan en jerarquías prolijas. Escriben dramas i novelas abarrotadas de encrucijadas espirituales de gestos culminantes i de apoteosis donde se remansa definitivamente el vivir. Han inventado ese andamiaje literario –la estética según la cual hay que preparar las situaciones i empalmar las imágenes, i que convierte lo que debiera ser ágil i brincador en un esfuerzo indigno i trabajoso. Idiotez que les hace urdir un soneto para colocar una línea, i decir doscientas páginas lo cabedero en dos renglones. (Desde ya puedo asegurarse que la novela, esa cosa maciza engendrada por la superstición del yo va a desaparecer, como ha sucedido con la epopeya i otras categorías dilatadas.) » (Borges, De Torre, González y Juan, 1921:139)*

Con el choque cultural heredado de los procesos colonizadores y a la vez alejados por la historia de la rigidez ideológica, las sociedades latinoamericanas se aventuran a una estructura alterna nutrida de múltiples elementos culturales. Los medios occidentales se establecen como hegemónicos causando desentendimiento entre los ostentadores de los recursos y el pueblo. Las comunidades locales debían aceptar las nuevas estructuras y encontrar en ellas el regocijo, claro que esto no ocurrió y las manifestaciones se sincretizan para poder expresar el sentir popular. Las nuevas sociedades latinoamericanas comienzan un camino híbrido, alejado de cualquiera de las dos tradiciones principales (europea e indígena), dando lugar a una nueva forma de percibir la realidad. Los siguientes herederos de esta tradición encuentran mayor empatía con las estructuras sincréticas, pero mantienen el desacuerdo ante la tradición occidental. Inicia el camino de la hibridación que aún no se termina de recorrer, durante el viaje ha tenido varios estadios ideológicos, hasta encontrarse en un momento donde los sistemas ofrecen una variedad de soportes, y las ideologías y algunos rasgos culturales son seleccionados en la red.

El sistema local naciente se aleja tanto de la expresión indígena como de la europea, los elementos son reinterpretados y transmitidos en un nuevo sentir. En esta

sociedad está presente la posibilidad de reconstruir obras de arte, ritos, expresiones religiosas y demás procesos exitosos, aunque las estructuras locales se encuentran aplacadas u ocultas sin mayor difusión. Los distintos grupos sociales, a lo largo del tiempo, han exigido o intentado proclamar sistemas alternos que brinden procesos exitosos para sus miembros, buscando satisfacer las necesidades sensoriales, tanto del autor como de los espectadores, hasta el regocijo *Devenir*. Las necesidades sensoriales quedaron olvidadas durante algún tiempo y los miembros locales que no aceptaron o comprendieron a cabalidad el nuevo sistema impuesto, fueron vedados de la posibilidad de trascender las fronteras estructurales.

*«Los países latinoamericanos son actualmente resultado de la sedimentación, yuxtaposición y entrecruzamiento de tradiciones indígenas (sobre todo en las áreas mesoamericana y andina), del hispanismo colonial católico y de las acciones políticas, educativas y comunicacionales modernas. Pese a los intentos de dar a la cultura de élite un perfil moderno, reclusando lo indígena y lo colonial en sectores populares, un mestizaje interclasista ha generado formaciones híbridas en todos los estratos sociales. Los impulsos secularizadores y renovadores de la modernidad fueron más eficaces en los grupos “cultos”, pero ciertas élites preservan su arraigo en las tradiciones hispánico-católicas, y en zonas agrarias también en tradiciones indígenas, como recursos para justificar privilegios del orden antiguo desafiados por la expansión de la cultura masiva.» (Canclini, 2009:71)*

Después de varios años de hibridación, junto con los avances tecnológicos, las sociedades latinoamericanas comienzan a convivir con un nuevo orden colmado de sistemas alternos para expresar el propio sentir. La diversidad ya no está presente solo en su sociedad sino también en los soportes. Se instaura en los individuos un nuevo sistema como lo habían anhelado durante años las vanguardias latinoamericanas. Los latinoamericanos permitieron/inmiscuyeron la popularización del arte (también se debe de pensar en la fusión entre arte local y arte canónico sin distinción jerárquica o principal) y la *efectividad* de la comunicación (efectividad en relación a los ideales de consumo de información y consumismo de comunicación).

*«Mientras que el arte oficial se deja llevar por el proceso de personalización y democratización, la aspiración de los individuos a la creación artística crece paralelamente: el posmodernismo no significa sólo el declive vanguardista sino simultáneamente la diseminación y multiplicación de centros y voluntades artísticas. Proliferación de los grupos de teatro amateur, grupos de música rock o pop, pasión por la fotografía y el video, entusiasmo por el baile, por los trabajos artísticos y artesanales por el estudio de un instrumento, por la escritura; esa bulimia sólo es comparable con la de los deportes y viajes. Todo el mundo en mayor o menor grado expresa una voluntad de expresión artística, entramos realmente en el orden personalizado de la cultura. El modernismo era una fase de creación revolucionaria de artistas en ruptura, el postmodernismo es una fase de expresión libre abierta al consumo de las grandes obras culturales fue superado por una democratización espontánea y real de las prácticas artísticas que corrían paralela con la personalidad narcisista ávida de expresión de sí mismo, de creatividad, aunque fuera a la manera cool, con gustos que oscilaban según las temporadas desde la práctica del piano o la pinta sobre seda, del baile moderno a los juegos del sintetizador. Indiscutiblemente esa cultura de masa ha sido posible por el proceso de personalización, liberando espacios de tiempo. Privilegiando la expresión y valorando la creación, pero más sorprendente es que la vanguardia de alguna manera contribuyó al desdeñar el oficio en provecho de la imaginación y la idea. El arte moderno ha disuelto hasta tal punto las normas estéticas que se ha creado un campo artístico abierto a todos los niveles, a todas las formas de expresión.» (Lipovetsky, 2010:125)*

Se crearon soportes alternos capaces de producir, reproducir y simular distintos nodos para conformar *hipertextos* capaces de conmover los sentidos al grado de traspasar la frontera corpórea, desdoblarse la personalidad y verterla sobre un avatar creado a la talla de la personalidad virtual. Estos soportes son capaces de reconfigurar la personalidad en plataformas que a la vez recrean un contexto geográfico compartido. También están a la disposición de los grupos diversos y son alternativas a las estructuras canónicas occidentales, alejadas de la evaluación del centro, o la aprobación del discurso.

Los soportes electrónicos con mayor capacidad, variedad de registro y velocidad de difusión, convirtieron a las sociedades en individuos multisensoriales, con necesidad

de transmutar su propio ser a otros personajes, a desvincularse de la realidad física para comenzar a interactuar con la realidad virtual, cada vez más presente en los ambientes físicos. Estos nuevos individuos (entre ellos los herederos de la partícula latinoamericana) necesitan de estructuras hipertextuales para alcanzar la catarsis. El *hipertexto* es la obra determinada para que los individuos alcancen la vivencia *Devenir*. Un nodo aislado puede ser escaso para llegar a la experiencia indescriptible, el individuo deberá relacionar más nodos para trascender y llegar al *mu-ga*. Quizás algunos individuos encuentren otras formas básicas para llegar al *Devenir* quizás por medio de un poema, de una melodía o de una pintura, pero este será la excepción; la mayoría encontrará empatía en los estímulos provocados por el *hipertexto*.

*«Un texto lineal clásico, incluso digitalizado, no se leerá como un verdadero hipertexto, ni como una base de datos, ni como un sistema que genera automáticamente textos en función de las interacciones provistas por el lector.*

*El lector establece una relación mucho mayor con el programa de lectura y de navegación que con la pantalla. El programa permite sólo un desarrollo secuencial (como los primeros programas de tratamiento de texto que en un momento dado han reducido la lectura a la fastidiosa manipulación del antiguo rollo de papiro, incluso sin llegar a las páginas del códice) ¿Qué funciones de búsqueda y de orientación ofrece el programa? ¿Permite construir vínculos automáticos entre diferentes partes del texto, llevar anotaciones de diferentes tipos? ¿El lector puede personalizar su programa de lectura? Son muchas las principales variables que van a influir intensamente en las operaciones intelectuales a las que se entregará el lector.*

*Por último, el soporte digital facilita nuevos tipos de lecturas (y de escrituras) colectivas. Un continuum variado se extiende, por tanto, entre la lectura individual de un texto preciso y la navegación por vastas redes digitales, en el seno de las cuales una multitud de personas anota, aumenta y conecta los textos entre sí mediante enlaces hipertextuales.»*  
(Lévy, 1999:32)

Los sistemas alternos se hacen presentes en todo tipo de sociedad, los grupos élitos son solo una alternativa más, conectada con el resto de expresiones/productos de individuos interconectados que intercambian información, estilos de vida, religiones,

etc. Lo híbrido sobrepasa la multi/pluriculturalidad de los países colonizados, el flujo de información llevó a los latinoamericanos a la aldea global, ya que las culturas están recreadas y se nutren de las redes globales.

*«En un planeta que los nuevos medios han reducido al tamaño de aldea, las ciudades empiezan a resultar curiosas y extrañas, como formas arcaicas ya recubiertas con los nuevos patrones culturales.»(McLuhan, 1996:162)*

*«Los mismos odios puros están españolizados, están latinizados, como está latinizado el ambiente. Dígase lo que se quiera, los rojos, los ilustres atlantes de quienes viene el indio, se durmieron hace millares de años para no despertar. En la Historia no hay retornos, porque toda ella es transformación y novedad. Ninguna raza vuelve; cada una plantea su misión, la cumple y se va. Esta verdad rige lo mismo en los tiempos bíblicos que en los nuestros, todos los historiadores antiguos la han formulado. Los días de los blancos puros, los vencedores de hoy, están tan contados como lo estuvieron los de sus antecesores. Al cumplir su destino de mecanizar el mundo, ellos mismos han puesto, sin saberlo, las bases de un periodo nuevo, el periodo de la fusión y la mezcla de todos los pueblos.» (Vasconcelos, 2002:609)*

Los individuos nutren su cultura a elección, el determinismo geográfico/social influye en los agentes pero no es el único, no es necesario salir de la localidad para conocer y elegir otros rasgos culturales. Dentro de la propia *ideosfera* se pueden llegar a conocer otras, utilizando como herramienta una pantalla y escogiendo según la conveniencia sensorial o de regocijo, aquella que llega a conmover más. La necesidad de sistemas alternos se cubre y queda no solo en manos de culturas multiculturales o para occidentales, quedan al servicio de todos los individuos de la aldea global para producir *hipertextos* que conmuevan tanto al lector como al productor explorando las nuevas formas narrativas.

## V. LO ELECTRÓNICO

### Narrativa de lo neutro

*«Todo hombre debe ser capaz  
de todas las ideas y entiendo  
que en el porvenir lo será»*

*Pierre Menard, autor del Quijote, Jorge Luis Borges.*

Las obras de arte nacen de contextos determinados, las técnicas y formas se están renovando constantemente. La relación de los elementos involucrados es mejor asimilada por individuos que se producen y reproducen dentro de la técnica histórica que los determina. En la actualidad los individuos están deseosos de consumir *hipertextos* capaces de recrear el entorno en que fueron producidos. Conmover requiere un número mayor de nodos y mejores vínculos, es necesario emplear distintos sistemas para llevar al individuo al involucramiento adecuado para trascender.

Las formas de virtualizar son estructuras brindadas por el contexto histórico de cada sociedad. La revisión de algunos textos, de vanguardia latinoamericana, evidencia la necesidad particular de los grupos sociales de expresar sus sentimientos con sistemas empáticos para compilar información y narrar. En la actualidad existe una variedad de métodos alternos en manos de productores y espectadores, los cuales sirven para satisfacer las necesidades de proyección. Individuos, producto de sociedades híbridas, deben expresarse por medio de soportes capaces de registrar y combinar distintos nodos, para que la proyección logre el regocijo; la experiencia *Devenir*. El *hipertexto* deberá dejar conmovido al espectador, si esto no sucede el espectador podrá seguir en la búsqueda del *hipertexto* que satisfaga sus necesidades.

En la actualidad los soportes estáticos tienen menos posibilidades de éxito frente a los soportes capaces de registrar distintos nodos. Valerse de una técnica con un solo nodo estático tendrá desventajas para crear empatía con lectores interactivos, sería como utilizar el telégrafo para comunicarse con los amigos. En este estadio histórico conmover se ha convertido en una tarea multisensorial, es necesario involucrar y

relacionar varios elementos para poder optar a un proceso exitoso de regocijo. Para que una virtualización sea exitosa se deberá estar en sintonía con la estructura, las características empáticas conectaran al productor y observador a lo *Neutro*. La desestructuración inicial sucederá únicamente si el individuo comprende la función de los elementos involucrados en la obra, si logra la conexión del mismo lenguaje, para dejarlo suspendido.

Durante las vanguardias latinoamericanas era necesaria la proclama de sistemas alternos más allegados al contexto y estructuras empáticas, para productores y espectadores. Los autores buscaban una forma más adecuada de virtualización para sus sentimientos. Los grupos intelectuales locales eran fieles enemigos de la estandarización impuesta por la tradición de lecto-escritura. Aunque algunos elementos eran asimilados y sincretizados, las estructuras principales religiosas y académicas eran limitantes y extrañas para poder encontrar el nirvana expresivo. Los intentos por abandonar el sistema lecto-escritura tradicional fueron varios, pero la tecnología ofrecía únicamente soportes estáticos. A pesar de la existencia de estructuras alternas no había forma de registrarlas y reproducirlas, estas actividades se reducían en la imprenta.

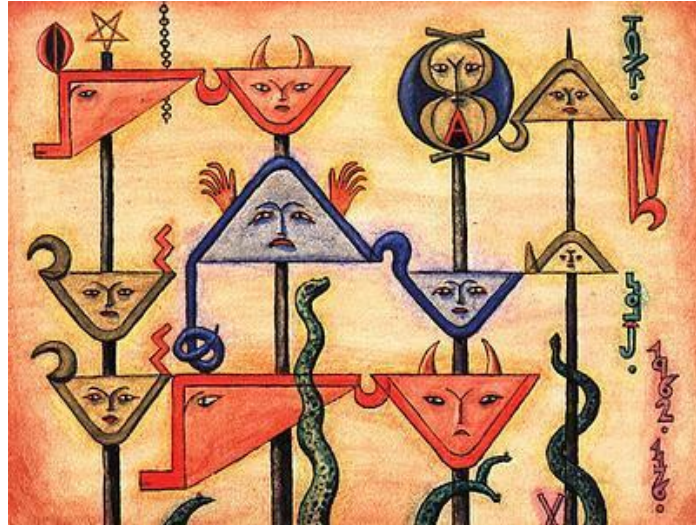
*«Toda técnica de arte está destinada a llenar una función espiritual en un momento determinado. Cuando los medios expresionistas son inhábiles o insuficientes para traducir nuestras emociones personales –única y elemental finalidad estética–, es necesario, y esto contra toda la fuerza estacionaria y afirmaciones ratascueras de la crítica oficial, cortar la corriente y desnucar los switchs.»* (Maple, 2002:191)

A continuación algunos ejemplos de escritura alterna sobre soporte estático durante las vanguardias latinoamericanas:

*«Xul imaginó un idioma, la Panlengua, basado en la astrología. Creía sinceramente en la astrología, lo cual quiere decir que creía en la pluralidad de los astros o de los dioses.»* (Borges, s.f.:11)

## ILUSTRACIÓN # 1:

Pintura *Lu Diabo Mui* de Xul Solar (1962)



Carlos Oquendo de Amat(1905-1936) utiliza una forma alfabética/gráfica para proyectar sus sentimientos, también deja por un lado la estructura tradicional del libro.

## ILUSTRACIÓN # 2:

Portada del poemario *5 metros de poemas* (1927)



## ILUSTRACIÓN # 3:

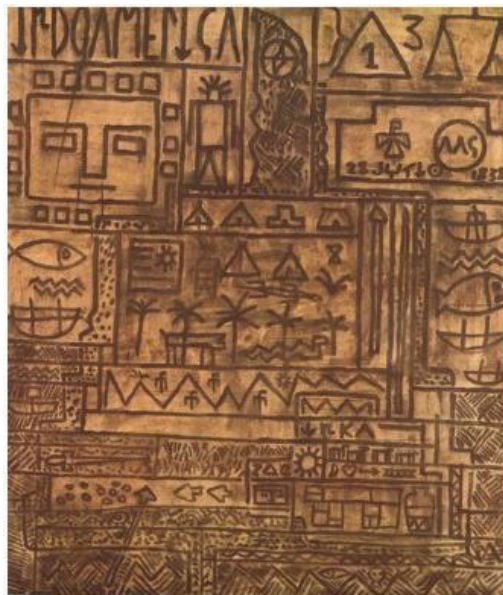
Fotografía del poemario *5 metros de poemas* (1927)



Joaquín Torres-García (1874-1946) involucra elementos indígenas y grafías para transmitir su idea de Indoamérica.

## ILUSTRACIÓN # 4:

Pintura *Indoamérica* de Joaquín Torres García (1938),



Distintos grupos culturales, como las vanguardistas latinoamericano, herederos de la tradición lecto-escritura, han virtualizado de maneras alternas sus experiencias vivenciales del *mu-ga*, estas formas alternas se desarrollaban dentro de los soportes estáticos. Los artistas médiums proyectaban los sentimientos utilizando las tecnologías estáticas reconocidas por los grupos de poder. Las formas alternas para virtualizar son la prueba física de distintas experiencias *Devenir/Neutro* de distintos individuos de distintas épocas, que se repiten a sí mismos dentro de la proyección.

*«En este contexto, un sector importante del arte, y del campo artístico, renuncia a la marginalidad activa y denunciante que había marcado el período anterior y desea aprovechar las posibilidades individuales que ofrece el mundo internacionalizado. Esta tendencia se muestra claramente en las Artes Plásticas o Visuales y empieza a tener manifestaciones en lo literario.» (Zavala, 2008:231)*

Las formas de virtualización de los individuos son traducciones simbólicas consensuadas, que sirven para satisfacer la necesidad de comunicar sentimientos y experiencias únicas. Fue necesario revisar algún grupo cultural (vanguardias latinoamericanas) para entender la forma en que los individuos lingüísticos se proyectan en determinado contexto. Las manifestaciones expresivas alternas durante las vanguardias, evidencian la incomodidad con las estructuras impuestas. A diferencia de ese momento histórico, en la actualidad encontramos sistemas diversos de escritura, no es necesario emplear técnicas lingüísticas, ideológicas o religiosas de poder, para difundir un *hipertexto*, las alternativas en la forma de codificar mensajes son un producto híbrido al servicio de individuos y sociedades híbridas.

La sincretización cultural de Latinoamérica se ha desarrollada en una hibridación, al igual que en los restos de lugares estándares donde los medios de comunicación son artículos de primera necesidad. Por el paso del tiempo y el desgaste las ideologías y los centros del poder quedan más difusos; las imposiciones culturales cada vez son menos, en algunos lugares se piensa en las elecciones culturales. La diversidad ideológica se

aleja de jerarquías, expandiéndose en infinidad de cogollos de conocimiento con sus particulares sistemas de narrar y comunicar.

Los actuales soportes están diseñados para reproducir/reconstruir la realidad virtual en diferentes ámbitos de la realidad física. La diversidad está presente desde un insignificante mensaje de texto, con su particular reinterpretación de las grafías tradicionales, hasta un software sintetizador de voz, capaces de brindar un concierto en tiempo real por medio de un *idol virtual* a miles de espectadores, que a la vez ofrece más nodos como sagas, series, álbumes, canciones *fammade, covers* destacables, entre otros, los cuales están disponibles en japonés, inglés, español y coreano.

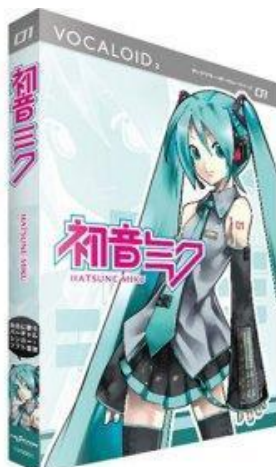
#### ILUSTRACIÓN # 5:

Ejemplo de la reinterpretación de grafías tradicionales en un mensaje de texto.

aMigUix!!!! tqriakontar q ia  
toy en mi ksa avísame q dia salimos de  
party. LoVe Ya!!!!xoxo

#### ILUSTRACIÓN # 6:

Portada del sintetizador de voz *Vocaloid*, se observa la imagen del *Idol virtual* MikuHatsune.



Al igual que los soportes anteriores, los soportes electrónicos/virtuales son una herramienta para construir hipertextos, es decir un medio para trascender, para encontrar regocijo y experimentar vivencias capaces de desligarse de cualquier estructura. Como cualquier otro grupo social los actuales se desarrollan en un contexto determinado geográfico y temporal. La hibridación de la realidad física y virtual es el determinante, por lo tanto las expresiones, narraciones y producciones se darán con las particularidades del contexto.

Los sistemas alternos electrónicos son dinámicos e interactivos, a comparación de sus predecesores ofrecen la apertura y la inclusión de formas de codificar. La tradición oral es posible por medios de audio, a la vez pueden complementarse con nodos visuales o de interacción. Las posibilidades de alternar nodos para complementar o construir *hipertextos* da la oportunidad a distintos grupos sociales de proyectar sus experiencias *Devenir*. Los nodos a utilizar quedan a selección del productor, sin la necesidad de restringirse a un nodo específico o el exigido por alguna estructura de poder. Las combinaciones son infinitas, los soportes electrónicos están a disposición de las exigencias culturales de cualquier grupo social que desee expresar sus sentimientos.

Dentro de los grupos culturales las personas son determinadas a percibir y comunicar por imitación, no somos más que seres lingüísticos temporales incapaces de ir más allá. Las estructuras determinan a los hombres como seres funcionales dentro de un sistema, como cualquier copia y repetición hace que proyecten sus sentimientos dentro de estos. Los sistemas no son más que la virtualización, la herramienta que está elaborada por una herencia simbólica, para que los individuos se proyecten, pero a la vez es el medio para que se deformen, para lograr la fuga de la paradoja, para dejar de pensar la solución, para dejar de perseguir la verdad. Es momento de asimilar que los medios son múltiples, pero la experiencia única para cada uno. Es tiempo de alejarse del centro, de la razón y hacer un llamado a lo Zen-sorial.

## VI. EL HIPERTEXTO

### Ejemplos y relación de nodos

Los hipertextos descritos a continuación son una selección del autor, los parámetros para elegir los hipertextos nacen de la relación de nodos que mantiene, es decir: la literatura como narración alfabética sobre soporte estático y la narración multimedia sobre plataforma electrónica. El primero es *Dante's Inferno (2010)* un hipertexto que brota de la primera sección del libro *La divina comedia* de Dante Alighieri. El segundo ejemplo es el hipertexto *Gears of war (2006)*, la saga inicia con la publicación de la plataforma interactiva en tercera persona estilo *shooter*, para más adelante derivar en una serie de libros que complementan la historia no contada de algunos personajes.

Debido a las limitaciones del soporte estático la ejemplificación se reducirá a imágenes, descripciones textuales y vínculos web, donde el lector encontrará un mejor acercamiento a los nodos que nutren los *hipertextos*. La intención principal es señalar los distintos nodos y su relacionan entre sí para formar un hipertexto capaz de brindar una experiencia multisensorial.

#### A. *Dante's inferno*

*El infierno* de *La divina comedia* de Dante Alighieri (1265-1321) es reinterpretada por la empresa *Visceral Games EA*. El hipertexto narra una particular reinterpretación de la historia, complementada con la interacción del lector en el descenso de los círculos del infierno. A diferencia de la obra original, proyectada en soporte estático, la versión multimedia permite al lector interactuar con los ambientes y el rumbo de la historia por medio de un avatar controlado por un dispositivo especial.

El hipertexto *Dante's inferno* está clasificado como un juego de acción, la adaptación se encuentra disponible para las consolas del *Xbox*, *PlayStation 3* y

*PlayStation Portable*. Cuando el *hipertexto* se publicó estaba disponible una página web que complementaba con otros nodos (texto original, contexto de la obra, biografía del autor entre otros.) pero en la actualidad la página dejó de funcionar. En el sitio web oficial de la empresa *EA*, cuenta con información del juego y una sección Media que ofrece videos, tomas de las escenas de la plataforma y descargas.  
<http://www.ea.com/dantes-inferno>

#### ILUSTRACIÓN # 7:

Consola de XBOX360 RKB-00003- Negro



#### ILUSTRACIÓN # 8:

Consola de PlayStation 3 320GB Slim



A diferencia del texto original, el *hipertexto* de *Dante's Inferno* se realiza sobre una plataforma que recrea escenarios, personajes y un avatar o personaje principal

dirigido por un mando electrónico, por medio de la animación. El avatar responde a las órdenes del lector y permite la interacción con el ambiente y la toma de decisiones sobre el destino de algunos personajes.

#### ILUSTRACIÓN # 9:

Ilustración de la página 1 de la Edición facsímil de *La Divina Comedia*, traducida al castellano por D. Cayetano Rosell y ilustrada por Gustavo Doré (1832-1888) en 1870.



#### ILUSTRACIÓN # 10:

Fotografía Canto I, verso del 55 al 60 de *La divina comedia* de Dante Alighieri sobre soporte estático, traducción de Conde de Cheste (1809-1906).

*«Y como aquel que en tiempo le enriquece  
y otro luego a su ruina le conduce,  
que sin descanso llora y se entristece;*

*Efecto tal la bestia en mí produce,  
y, dando a mi subir creciente embargo,  
me va empujando hacia do el sol no luce.»*

## ILUSTRACIÓN # 11:

Ilustración del frescode Dominico di Michelino (1417-1491)de la cúpula de la iglesia Santa María de Fiore- Florencia.-



La plataforma ofrece un sistema de avatar en tercera persona guiado por el lector. El objetivo principal es recorrer los distintos escenarios (representaciones de los círculos de la obra original) y a la vez tiene la opción de perdonar o castigar a las almas que Dante Alighieri condeno al infierno en la edad Media. Enlace al tráiler oficial de la plataforma: <http://www.youtube.com/watch?v=0LnvAQARkw0>

## ILUSTRACION # 12:

*Screenshotde la plataforma Dante's Inferno.*



## ILUSTRACIÓN # 13:

Avatar desarrollado por EA para recrear a Dante en el hipertexto *Dante's Inferno*.



## ILUSTRACIÓN # 14:

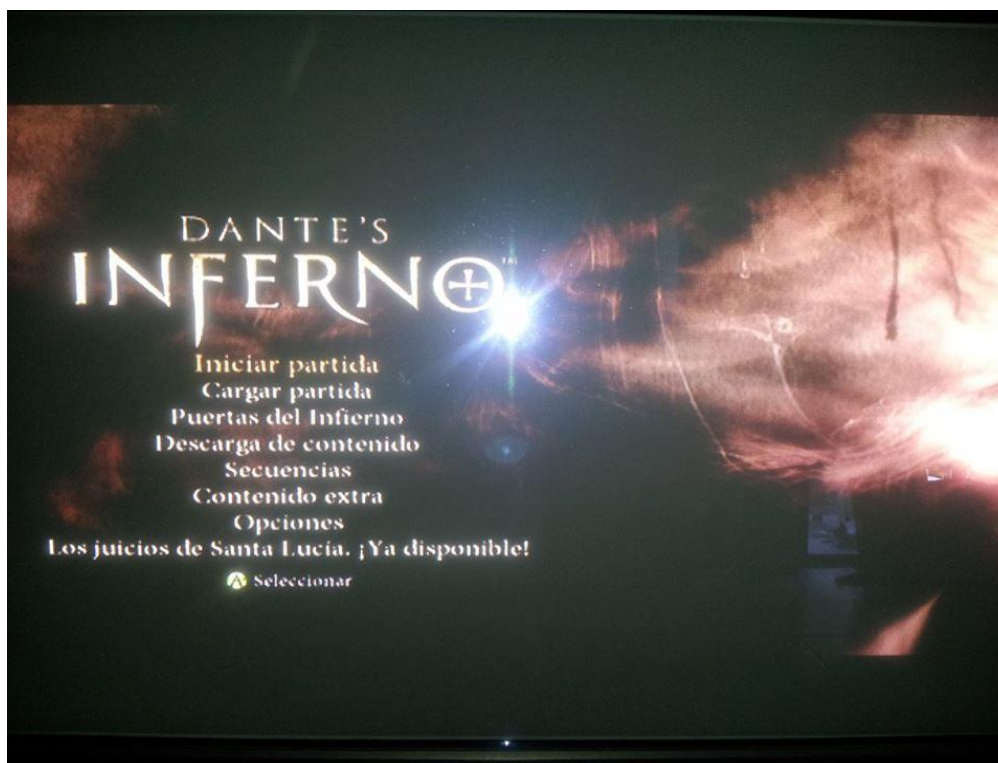
Portada de la plataforma *Dante's Inferno* para Xbox.



La ilustración de la portada de las plataformas fue adaptada para la cubierta de la edición especial del *Infierno* de Dante Alighieri de la editorial *Random House, Inc.* El texto es una traducción de Elio Zappulla, además el libro tiene páginas de arte en color.

#### ILUSTRACIÓN # 15:

Menú principal de la plataforma *Dante's Infierno*.



El menú principal de la plataforma, como se observa en la ilustración # 15, ofrece distintas alternativas al lector, la principal de ellas es el modo historia; el lector debe sobrepasar pruebas y enemigos, guiado por Virgilio, mientras recorre el infierno en busca de Beatriz y de redimir sus pecados. Se recomienda al lector utilizar la plataforma para tener la experiencia interactiva audiovisual.

Es así como una obra medieval cobra vigencia en un mundo globalizado, a la expectativa de interacción y contextos virtuales audiovisuales. El objetivo principal era ilustrar cómo una obra de otro contexto histórico, tradición lecto-escritura de la Edad

Media escrita en Florencia cobra vigencia para otra tradición, y cómo los distintos nodos la complementan.

## **B. *Gear of War***

*Gear of War* es una serie de plataforma estilo *shooter* en tercera persona, desarrollado por *Epic Games* disponible para *Xbox* y *PC*. La serie narra la historia de *Sera* un planeta habitado por humanos *COG* que es invadido por reptiles humanoides *Locust*. El hipertexto *Gear of war* describe la relación entre el nodo plataforma interactiva y la tradición lecto-escritura, además de interactuar con otros nodos como enciclopedia/wiki, foros, comics, material audiovisual paralelo, página web, distintos modos de juego. La plataforma interactiva *Gear of War* produce una serie de tres libros (nodo lecto-escritura) que cuenta la infancia e historias desconocidas de algunos personajes.

La serie de plataforma interactiva en tercera persona producida por *Epic Games* cuenta con cuatro título: *Gears of war*, *Gears of war 2*, *Gears of war 3* y *Gears of war judgment*.

### ILUSTRACIÓN # 16:

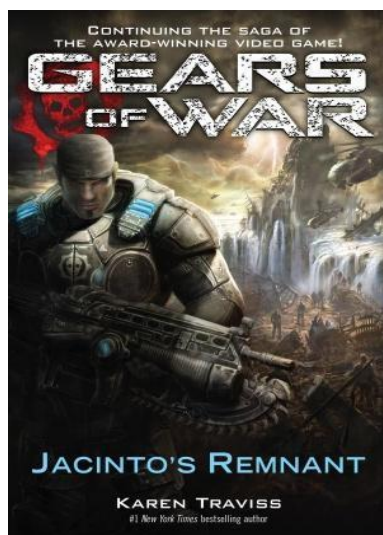
Portadas de las plataformas interactiva *Gears of war*, *Gears of war 2*, *Gears of war 3* y *Gears of war judgment*.



La serie de libros cuenta con cinco publicaciones escritas por Karen Traviss: *Aspho Fields*, *Jacinto's Remnant*, *Anvil Gate*, *Coalition's End*, *The Slab*.

#### ILUSTRACIÓN # 17

Portada del libro *Jacinto's remnant*



La serie de comics publicada por *Wildstorm* a cargo de los escritores Joshua Ortiz y Karen Traviss y los artistas gráficos Simon Bisley, Henry Flint, Collin Wilson, Phillip Tan y Pop Mahn. Compuesta por: *Hollow*, *One day*, *The quickening*, *Harper's story*, *Barren*, *Midnight*, *The also serve*, *Unseen*, *Unsaid*, *Promise me*, *Dirty little secrets*.

#### ILUSTRACIÓN # 18:

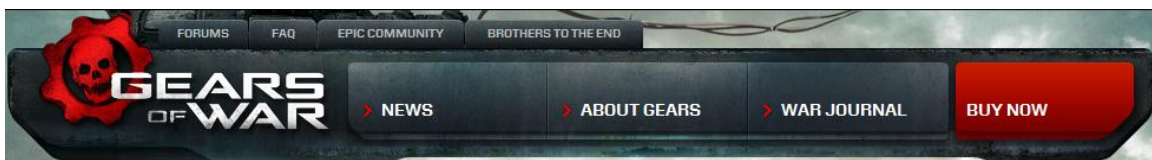
Cubierta del comic *The quickening* de *Gear of War*



La página web de *Gears of war* muestra en la parte superior del inicio las distintas pestañas, en la parte media una imagen y el enlace al *trailer*, si se sigue navegando se encuentra la sección de noticias, la estadística del mes, el enlace a las redes sociales (*Twitter* y *facebook*) y finaliza con un directorio.

#### ILUSTRACIÓN # 19:

*Screenshot* de las pestañas principales de la página web de *Gear of War*



#### ILUSTRACIÓN # 20:

*Screenshot* de imagen relacionada con los personajes y enlace al *tráiler* de la página web de *Gear of War*



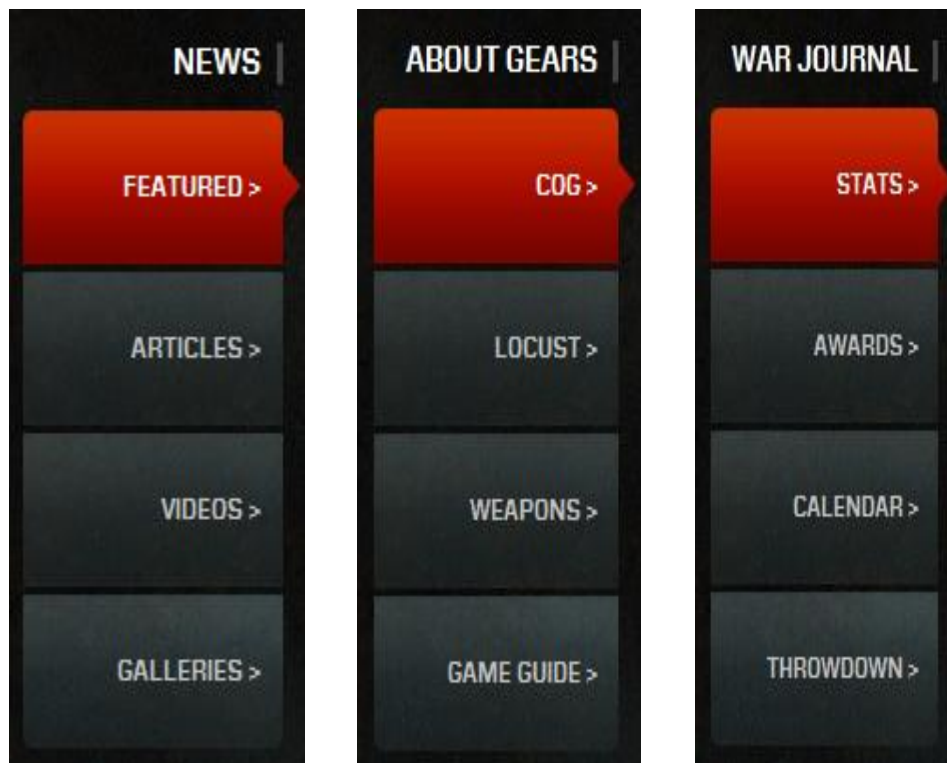
#### ILUSTRACIÓN # 21:

*Screenshot* del enlace a las redes sociales de la página web de *Gear of War*



## ILUSTRACIÓN # 22:

Screenshot del despliegue textual de los nodos incluidos en cada sección de la página web de *Gear of War*



La enciclopedia/wiki: al igual que otras enciclopedias de este estilo, tiene un motor de búsqueda para consultas relacionadas con la historia de los personajes y los distintos nodos que conforman el hipertexto:

[http://gearsofwar.wikia.com/wiki/Gears\\_of\\_War\\_Wiki](http://gearsofwar.wikia.com/wiki/Gears_of_War_Wiki)

Accesorios y artículos de realidad física: para llegar a la experiencia multimodal las empresas fabrican distintos artículos y accesorios reales físicos (ropa, figuras de acción, fotos, cartas, insignias y demás objetos) significativos para la historia del hipertexto.

## ILUSTRACIÓN # 23:

Conjunto de objetos físicos significativos para la historia.



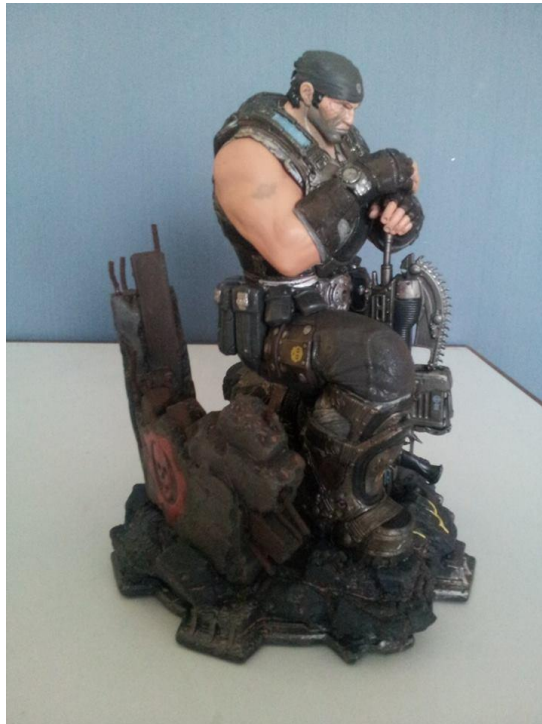
## ILUSTRACIÓN # 24:

Cartas, fotografías, mapas e insignias entregadas y usadas dentro de la narración multimedia son transformados en accesorios físicos coleccionables de la edición limitada del *Gears of war 2*.



## ILUSTRACIÓN # 25:

Estatua de Marcus Fenix, diseñada por Chris Perna (director de arte de EpicGames) y confeccionada por artesanos de Triforce.



## ILUSTRACIÓN # 26:

Figuras de acción de *Gears of war*, soldados COG y soldados *Locust*, respectivamente.



Los hipertextos son soportes de mayor capacidad de registro nodal, los distintos grupos artísticos deben de notar la oportunidad que las formas alternas de narrar brindan para la trascendencia y la búsqueda del regocijo de una manera desestructurada. Aunque los sistemas alternos de escritura tengan la capacidad de recrear entornos increíbles se debe reflexionar sobre la procedencia de los *hipertextos*, y los productos que consumidos para lograr el regocijo. Es necesario recordar que los nuevos soportes están diseñados por un grupo social específico y que la responsabilidad de consumo y producción de *hipertextos* es personal/particular.

## VII. CONCLUSIONES

- La vivencia Devenir/Neutro es el resultado de un proceso artístico exitoso, dependerá del nivel de vinculación entre el productor/espectador y la estructura/nodo. A mayor imposición estructural menor probabilidad de éxito, a mayor empatía/ identificación con la estructura, mayor probabilidad de éxito.
- El alfabeto tradicional solo pierde su calidad de hegemónico desde la visión jerárquica, pero no pierde su capacidad de narrar y coexistir con los otros nodos. La tradición alfabética occidental pasa a formar parte de la gran gama de nodos que están a la disposición de productores y espectadores en la búsqueda de la particular vivencia Devenir.
- El contexto actual permite derramar la narrativa en múltiples nodos. La capacidad de registro en la actualidad no se limita con el alfabeto. Los nuevos nodos permiten registrar: audio, visual, interacción, multimedia, entre otros, por lo que las narrativas comienzan a alejarse del nodo de lecto-escritura.
- El *hipertexto* es una obra de mayor complejidad, capaz de causar mayor número de estímulos a un individuo, si dicho individuo está determinado por los soportes electrónicos encontrará mayor regocijo e identificación con este tipo de obra.
- Las estructuras determinan a los individuos como seres funcionales dentro de un sistema, como copia y repetición proyectan sus sentimientos dentro de estas. Los sistemas no son más que la virtualización, la herramienta que está elaborada por una herencia simbólica, para que los individuos se proyecten, pero a la vez es el medio para que se deformen, para lograr la fuga de la paradoja, para dejar de pensar la solución, para dejar de perseguir la verdad.
- Los sistemas electrónicos son capacidad de recrear entornos y de simular realidades por lo que es necesario reflexionar sobre su procedencia y el efecto que estos pueden tener sobre nuestra vida individual y colectiva. Es necesario recordar que los nuevos soportes están diseñados por un grupo social específico con fines específicos, y que el consumo y producción de *hipertextos* es

responsabilidad personal debido a que su utilización puede desvincular o enajenar.

## VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, A. (1968). *Filosofía del arte*. Editorial Morata. Madrid.
- Barthes, R. (2004). *Lo neutro, notas de cursos y seminarios en el College de France, 1977-1978*. Siglo XXI Editores. México.
- Baudelaire, C. (1863). *El pintor de la vida moderna*. Recuperado 5 de mayo de 2013, de <http://s3.amazonaws.com/lcp/qwerty/myfiles/ baudelaire.pdf>
- Baudrillard, J. (2002). *La ilusión vital*. Siglo XXI. Buenos Aires.
- Benítez, A. (1989). *La isla que se repite, el Caribe y la perspectiva posmoderna*. Ediciones del Norte. U.S.A.
- Borges, J. (1921). *Anatomía de mi ultra*. En *Las vanguardias latinoamericanas, textos programáticos y críticos* de Jorge Schwartz. Fondo de Cultura Económica. México. Págs. 132-133
- Borges, J., De Torre, G., González, E. y Juan, G. *Mural prisma núm. 1 (proclama)*. En *Las vanguardias latinoamericanas, textos programáticos y críticos* de Jorge Schwartz. Fondo de Cultura Económica. México. Págs. 138-140
- Bosi, A. (1993). *La parábola de las vanguardias latinoamericanas* En *Las vanguardias latinoamericanas, textos programáticos y críticos* de Jorge Schwartz. Fondo de Cultura Económica. México.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1990). *Kafka por una literatura menor*. Editorial Melo. México D.F.

- Dorfles, G. (1993). *El devenir de las artes*. Segunda edición corregida, tercera reimpresión. Fondo de cultura económica. México D.F.
- Echeverría, R. (2003). *Ontología del lenguaje*. Sexta Edición. J.C. Sáez editor. Chile.
- Fischer, E. (1997). *La necesidad del arte*. Cuarta edición. Nexus. Barcelona.
- Garcia, N. (2009). *Culturas híbridas*. Editorial Debolsillo. México.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós. Barcelona.
- Lipovetsky, G. (2002). *La era del vacío*. Editorial Anagrama. Barcelona.
- Maples, M. (1921) *Actual Núm. 1, texto pegado en los muros de Puebla*. En *Las vanguardias latinoamericanas, textos programáticos y críticos* de Jorge Schwartz. Fondo de Cultura Económica. México. Págs. 190-198.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación, Las extensiones del ser humano*. Paidós. Buenos Aires.
- Nietzsche, F. (2009). *El nacimiento de la tragedia*. Novena reimpresión. Alianza Editorial. España.
- Nishida, K. (2006). *Pensar desde la nada, ensayos de filosofía oriental*. Ediciones Sígueme S.A.U. Salamanca.
- Prado, J. y Pérez, M. (2001). «Presentación de temas.» *Comunicar, revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. Andalucía No. 17; año IX; época II 2do. Semestre, octubre de 2001. 1-14.
- Rousseau, J. (2008). *Ensayo sobre el origen de las lenguas*. Editorial Universidad Nacional de Córdoba. Argentina.
- Suzuki, D. (1995). *Ensayo sobre el budismo zen, (primera serie)*. Cuarta edición. Editorial Kier S.A. Argentina. Recuperado el 12 de junio de 2013, de <http://www.gftaognosticaespiritual.org/wp-content/uploads/2012/06/05->

08-BUDHISMO-ZEN-DAISETZ-TEITARO-SUZUKI-

[www.gfaognosticaespiritual.org](http://www.gfaognosticaespiritual.org) .pdf

- Vasconcelos, J. (2002). *La raza cósmica*. En *Las vanguardias latinoamericanas, textos programáticos y críticos* de Jorge Schwartz. Fondo de Cultura Económica. México. Págs. 608-611.
- Zavala, M. (2008). *Globalización y literatura en América Central: escritores y editoriales*. En *Intersecciones y transgresiones: propuesta para una historiografía literaria en Centroamérica*, de Werner Mackenbach. Guatemala: págs. 225-245.