

# El libro hipermedial de la memoria plural. Una historia sin fin

## *The hypermedia book of plural memory. A never-ending story*

**María Elena Tosello**

Universidad Nacional del Litoral, Argentina.

mtosello@fadu.unl.edu.ar

**Silvana Martino**

CIFASIS-CONICET-UNR, Argentina.

martino@cifasis-conicet.gov.ar

**Guillermo Rodriguez**

Universidad Nacional de Rosario, Argentina.

guille@fceia.unr.edu.ar

**Abstract:** *The hybrid and augmented contemporary space, which integrates urban and interactive virtual spaces, implies particular ways of inhabiting that suggests new identities, promoting the constant alternation between its different worlds. We propose to analyze and understand the design, construction and appropriation processes in this new social space-time. These processes are not only guaranteed by the accessibility to new media, but they involve the organization of complex strategies which included the development of instruments, guidelines and landscapes that allow the migrations and interweaving between two realities that, for many digital immigrants, seems to be juxtaposed: the urban and the virtual.*

**Palabras clave:** diseño hipermedial, espacio híbrido, base de datos, interfaz, dispositivo.

El espacio aumentado e híbrido de nuestra contemporaneidad, que integra los espacios urbanos con espacios virtuales interactivos, sugiere formas propias de habitar que configuran nuevas identidades, promoviendo la constante alternancia entre sus diversos mundos. Nos proponemos analizar y comprender los procesos de diseño, construcción y apropiación de este nuevo espacio-tiempo social. Estos procesos no están garantizados sólo por la accesibilidad a los nuevos medios, sino que involucran la organización de estrategias complejas que incluyan la gestión de instrumentos, acompañamientos y paisajes que permitan las migraciones y entrelazamientos entre lo que, para muchos inmigrantes digitales, parecen ser dos realidades que se juxtaponen, la urbana y la virtual.

Presentamos una experiencia desarrollada durante el año 2010 en el marco del proyecto de investigación interdisciplinario “*Wheelwright, comuna físico-virtual: diseño e implementación de un Dispositivo Hipermedial Dinámico para la construcción de civitas*” (premio INNOVA 2009). El objetivo general era crear un sistema de espacios virtuales que permita e incentive la participación directa de los ciudadanos en la escritura plural de un libro hipermedial de la memoria de un pueblo, recuperando valores, personajes y vivencias del pasado, para dar sentido e identidad al presente. Wheelwright es una pequeña lo-

calidad de 7000 habitantes ubicada al sur de la provincia de Santa Fe, Argentina.

En el proyecto que vincula arte, diseño y tecnología, se despliegan nuevos tipos de colaboraciones entre ciudadanos e investigadores dedicados a la elaboración descentralizada de discursos, facilitadas por dispositivos que posibilitan la realización y comunicación del proyecto, y que se conciben como el hábitat propio de estas prácticas, dando lugar a la emergencia de un texto que se produce a partir de un proceso de construcción plural (Laddaga, 2010: 18) que integra diversas narraciones y lenguajes. Se experimenta con programación de código abierto; se inventan diversas estrategias que articulan lo local con lo global; se ponen en circulación historias y anécdotas que, a través de diferentes versiones y discusiones, actualizan la práctica política y tejen la trama del relato, identificando tensiones, contradicciones y fragmentos marginales y sus relaciones con la comunidad, todas dimensiones que ensayan formas de una cultura posdisciplinaria de arte. Este tipo de proyectos no puede clasificarse desde la perspectiva de las disciplinas porque no corresponde a producciones de arte visual, ni de arquitectura, ni de antropología, y sin embargo pertenece a todas ellas. Se desarrolló un trabajo de investigación-acción sobre las características y vínculos de la comunidad que se clasificaron

en tres categorías: constructores de civitas, obras abiertas y lugares habitados, para la construcción del texto de la memoria colectiva que conlleva intereses y juegos de poder, situando la producción de lo público en un terreno de disputa y apropiación ¿Pueden los nuevos medios promover procesos de ciudadanía más amplios?

“Construir un DHD significa... desarrollar una mirada relacional, polifónica e hipertextual, centrada en la posibilidad de generar espacios para la inclusión social, el respeto a la diversidad, el acceso abierto a la información y el conocimiento, y la libre participación ciudadana...” (San Martín, Guarnieri, 2009)

## El diseño del complejo espacio del DHD

El espacio virtual Dimensiones DHD (<http://dimensionesdhd.cifasis-conicet.gov.ar>) propone una representación posible de un sistema complejo que se compone de dos sub-espacios de trabajo colaborativo: el “Libro Hipermedial de la Memoria plural” (desarrollo experimental ad hoc), y el entorno de interacción interpersonal “Telares de la memoria”, en la plataforma *open source* Moodle. Este último permite la comunicación entre los integrantes del proyecto -ciudadanos e investigadores- a través de foros de discusión sobre las historias narradas en el libro o sobre temas de actualidad.

Para poder comunicarnos y participar en la sociedad 2.0, siempre es necesaria una interfaz, un lugar donde sea posible interactuar. La interfaz es un espacio de mediación en la relación entre los sujetos y las producciones culturales. Como una propuesta espacial denota una forma de entender el mundo, el deseo de provocar determinadas sensaciones, la posibilidad de actualizar ciertos ritos y generar ciertas conductas de apropiación espacial, desde lo simbólico, el diseño de la interfaz gráfica del libro hipermedial ofrece una representación 3D, similar a la utilizada por un sistema de visualización de multimedia internacionalmente difundido, con la intención de que los habitantes de este pequeño pueblo se consideren integrados a la aldea global.

*“...toda información, todo dato, puede transformarse en arquitectónico y habitable... ubicando a los humanos dentro del espacio de la información...”* (Novak, 1991: 226-249)

La interfaz actúa de nexos y umbral que brinda acceso a una base de datos que subyace, pero también puede transformar la recuperación de los datos en una *performance*, en una experiencia espacial. Como consideramos al espacio virtual un espacio habitable que nos permite instalarnos, realizar numerosas actividades, comunicarnos y compartir significados, desde lo funcional el espacio-interfaz del libro hipermedial propone la navegación

en simultáneo de toda su base de datos en una “planta libre” que asegura la orientación, un único espacio polifuncional y proliferante sin jerarquías donde suceden todos los acontecimientos e interacciones, y cuya complejidad se expresa a través de superposiciones y fragmentaciones. El espacio-interfaz del libro hipermedial (<http://dimensionesdhd.cifasis-conicet.gov.ar/libro/#>):

- es virtual, en el sentido potencial de ir descubriendo, *“...y la manera en que se actualiza es circunstancial y creativa porque depende de un acontecimiento”* (Giordano, Tosello, 1999);

- es fluido, continuo, topológico, intenta desdibujar los límites entre el interior y el exterior, desbordando el marco de la pantalla;

- es infinito, manifiesta una concepción fractal del espacio que da lugar a un sinfín de objetos, participantes y relaciones;

- es dinámico, crece y cambia constantemente de forma y contenido, proponiendo una potencialidad visual permanente;

- es heterogéneo, múltiple, reúne información acerca del pueblo en diversos formatos: imágenes, sonidos, textos;

- se construye pluralmente, todos los ciudadanos pueden aportar sus vivencias, recuerdos y sueños;

- es abierto, se relaciona e inter-define con otros espacios (“Telares de la Memoria” o “Consejo Plural de Gestión”), donde tienen lugar las discusiones, las propuestas y los intercambios;

- promueve la participación y el compromiso de los ciudadanos con la comunidad, anudando las historias singulares con aquellas que dieron lugar a acciones públicas, para fomentar una mirada reflexiva y reforzar la identidad colectiva a partir de la apropiación de estos nuevos territorios.

## La base de datos como nueva forma simbólica

Para demostrar la relevancia de la estrategia de visualización propuesta en esta interfaz, recurrimos a la oposición que establece Manovich entre narración y base de datos, en relación a los conceptos de sintagma y paradigma provenientes de la Lingüística. Para ello, empezaremos por definir estos conceptos.

El sintagma es una palabra o grupo de palabras que se articulan entre sí constituyendo una unidad funcional. El sintagma es una combinación o secuencia lineal de signos (por ejemplo el sintagma nominal: el perro negro). La articulación estructural de un texto corresponde a la dimensión sintagmática. Cada elemento de un sintagma se elige a partir de un conjunto de elementos con los cuales

está relacionado, el paradigma.

El paradigma es un conjunto de elementos pertenecientes a una misma clase, por ejemplo los sustantivos. “Las unidades que tienen algo en común están asociadas en teoría y por eso forman grupos...” (Saussure citado por Manovich, 2006: 297). En una expresión lingüística elegimos un signo dentro de un amplio rango de opciones. El paradigma se manifiesta en la elección -u omisión- de ciertos elementos de un sistema de signos (palabras, imágenes, etc.). Los paradigmas proporcionan la diversidad. En la narración literaria, los sintagmas y las frases concretas que componen una historia poseen una existencia real, en tanto los paradigmas a los que dichos elementos pertenecen y que forman el mundo imaginario del autor, existen solo virtualmente. La “base de datos” de opciones -el paradigma- a partir de las cuales se construye la narración, es implícito, mientras que la narración en sí -el sintagma- es explícito (Manovich, 2006: 297).

Según Manovich los nuevos medios invierten esta relación. La base de datos (BD), una colección de elementos de igual jerarquía y acceso aleatorio que estructura todos los objetos de los nuevos medios, tiene existencia real (el paradigma es explícito); mientras que la cadena sintagmática permanece latente, la narración es virtual, potencial. El usuario selecciona elementos del plano del paradigma (eje espacial del lenguaje), y determina su orden secuencial -el sintagma- en el devenir temporal de la obra.

El hecho de que todos los elementos de una BD tengan la misma jerarquía, implica un aplanamiento de los datos que privilegia el espacio (paradigma) frente al tiempo (sintagma), una “especialización” que tiende a desnarrativizar todas las representaciones y experiencias. En la cultura de los nuevos medios las nociones de espacio y tiempo varían radicalmente respecto a los lenguajes artísticos precedentes. El tiempo queda reducido a una necesidad

de la presentación, porque sería imposible visualizar todos los datos simultáneamente, pero no se trata del tiempo como un principio narrativo, sino de una fragmentación del tiempo en una sucesión de infinitos presentes.

Una narración literaria y una base de datos presentan un modelo diferente de lo que es el mundo. Podríamos definir a la BD como una nueva forma simbólica de la sociedad del conocimiento, una nueva manera de estructurar nuestra experiencia de nosotros mismos y del mundo, que se nos aparece como una colección interminable y desestructurada de imágenes, textos, sonidos y otros datos. Como todos los objetos de los nuevos medios responden a la estructura lógica de la BD (Manovich, 2006: 284), crear una obra en el ambiente digital puede interpretarse como la construcción de un medio de acceso a una BD, una interfaz.

El diseño de un objeto de los nuevos medios desarrolla las conexiones de la BD con los elementos visuales de la interfaz. Usualmente en el diseño hipermedial, la narración se construye enlazando los elementos de la BD, definiendo posibles trayectorias que conducen de un elemento a otro. Por ejemplo, una biblioteca virtual constituye una base de datos a la que se puede acceder de diferentes maneras: por tema, título o autor, en función a metadatos preestablecidos. Así la narración se reduce a un conjunto de enlaces entre los elementos almacenados. (Ídem, pg. 298)

En las interfaces que ofrecen un menú con múltiples opciones (acceso indexado), el usuario es consciente de que se encuentra siguiendo una trayectoria entre otras posibles. Está seleccionando una trayectoria a partir del paradigma de todas las trayectorias que ya están definidas, desarrollando una experiencia sintagmática clásica que puede compararse con la construcción de una frase, donde se eligen las sucesivas palabras a partir del paradigma de otras muchas palabras posibles (Ídem). El

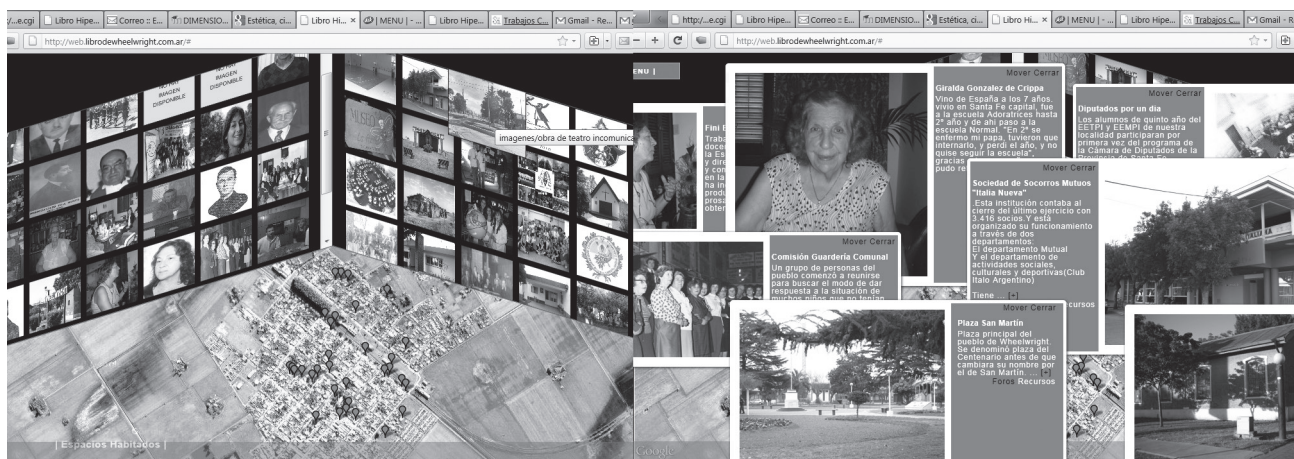


Fig. 1. Libro Hipermedial de la Memoria: paradigma (izquierda), sintagma (derecha).

artista-diseñador configura el paradigma y el usuario el sintagma. Si bien estas interfaces hacen explícita la dimensión paradigmática, según Manovich siguen organizándose a partir de una secuencia lineal de pantallas, un sintagma de tipo lingüístico propio de los viejos medios (Ídem, pg. 299).

En el libro hipermedial de la memoria no hay trayectorias previamente definidas, al relato lo construye cada sujeto a través de su mirada contingente, particular, estableciendo sus propios vínculos con la escena en cada navegación y visualizando las relaciones que el mismo generó entre los elementos de la BD. El paradigma es explícito, la BD completa está siempre presente ante el usuario; pero esta interfaz propone un sintagma novedoso: todos los contenidos son accesibles en simultáneo y no a partir de una secuencia lineal de pantallas, poniendo en un mismo plano de importancia la dimensión paradigmática (espacio) y la dimensión sintagmática (tiempo). La navegación constituye una experiencia compleja, llena de heterogeneidades y superposiciones, ausente de linealidad, que permite la oscilación entre la visualización de todo a la vez y el trazado de trayectorias que narran acontecimientos singulares.

## Habitando un nuevo tiempo-espacio

La categoría de cronotopo propuesta por Bajtin plantea que la concepción del tiempo es indisociable de la configuración del espacio, las relaciones sociales y el imaginario cultural de una sociedad. Tiempo y espacio constituyen las categorías que organizan lo real y toda construcción simbólica de sujetos e identidades colectivas (Dalmasso, Andacht, Fatala, 2010: 7). La noción de espacio cobra fundamental importancia en tanto producto y productor de interacciones e interrelaciones, condición de posibilidad de la multiplicidad y la diferencia, cambiante, en proceso, nunca acabado, de ahí su potencialidad simbólica e identitaria (Arfuch, 2010: 32).

Utilizamos los conceptos de frontera y umbralidad “*concebidos como acontecimiento semiótico o cronotopo*” (Gustafsson, 2010: 82), para describir las particularidades que fue adquiriendo la escritura hipermedial de la memoria a medida que la comunidad se iba apropiando del proyecto y se iban conformando grupos sociales relevantes, heterogéneos y con intereses diversos, grupos de ciudadanos e investigadores que fueron constituyendo a los artefactos (Thomas, 2008) a partir de los sentidos que les iban atribuyendo en el proceso de habitarlos, en este espacio híbrido que oscila, se opone o sutura lo físico y lo virtual. Se plantea una tensión en el espacio híbrido en relación a la apropiación, un umbral que articula lo físico con lo

virtual y que se debe atravesar: la interfaz, como lugar que separa y une, como signo de resistencia o de encuentro, frontera en movimiento constante que puede excluir o provocar el encuentro dialógico. Este umbral, en tanto espacio fronterizo entre dos territorios, traza un límite entre ambos instalando discontinuidades pero a la vez habilitando posibles “pasos” entre ellos. Los umbrales no se refieren sólo a las trayectorias de los sujetos, sino a cualquier cosa que en tanto signo transite de un lado al otro: las representaciones y los discursos.

Todo el desarrollo del proyecto generó un cúmulo de experiencias inolvidables que se transformaron en una multiplicidad de palabras e imágenes que se expandieron a través de medios informales o estrategias planificadas: reuniones, jornadas y talleres en distintos lugares del pueblo; entrevistas a sus protagonistas locales en la radio del pueblo y en un diario de Rosario; distribución de posters; una excursión en colectivo a una zona rural, etc.; que nos permiten reflexionar sobre las conductas, significados y las diversas “umbralidades” que fueron construyendo los propios actores en este tránsito, que propone imaginar nuevas formas de ser-en-el-mundo.

## Referencias

- Arfuch, L., 2010. Espacio, tiempo y afecto en la configuración narrativa de la identidad. En Revista deSignis N°15. pp. 32. Buenos Aires: La Crujía.
- Dalmasso, M., Andacht, F., Fatala, N., 2010, Presentación. En Tiempo, Espacio e Identidades. pp. 7. Buenos Aires: La Crujía.
- Giordano, R., Tosello, M., 1999. Laberinto, una Biblioteca para la Virtualidad. En Libro de ponencias del 3er. Congreso de SIGraDi. pp. 83-86. Montevideo: Universidad de la República.
- Gustafsson, J., 2010. Apacible fluye la frontera. Diálogo, exclusión y utopía en Machuca. Los tres entierros de Melquíades Estrada. En Tiempo, Espacio e Identidades. pp. 82-90. Buenos Aires: La Crujía.
- Laddaga, R., 2010. Estética de la emergencia. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Manovich, L., 2006. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires: Paidós Comunicación.
- Novak M., 1991. Liquid Architectures in Cyberspace. En Cyberspace: First Steps.
- San Martín, P., Guarnieri, G., 2009. Construir un dispositivo hipermedial dinámico en la Universidad Pública. pp. 111-127. Cuadernos Sociales 9.
- Thomas, H., Buch, A., 2008. Acto, Actores y Artefactos. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.