

# LA CONSTRUCCIÓN Y NAVEGACIÓN DEL LIBRO HIPERMEDIAL DE LA MEMORIA. UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA.

María Elena Tosello.  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – UNL.

## Introducción.

A partir del año 2000 en diversos lugares del mundo se empezaron a generar experiencias que pretenden renovar la capacidad del arte como un lugar de exploración de las limitaciones y potencialidades de la vida en un momento histórico determinado. Una gran cantidad de artistas, diseñadores e investigadores comenzó a diseñar y desarrollar proyectos que involucran la organización de estrategias complejas.

Estos proyectos implican la puesta en obra de formas de colaboración que permiten asociar durante un tiempo prolongado un grupo de personas de diferentes lugares, edades y disciplinas; algunas estrategias que articulan procesos de modificación de situaciones locales y la producción de ficciones e imágenes de manera que ambos aspectos se refuercen mutuamente; y el diseño de dispositivos de publicación que facilitan la distribución de estas colaboraciones de modo que puedan ser visibles para la comunidad que las origina y constituirse en material para un debate sobre su identidad, pero también circular en forma abierta entre los espectadores y lectores potenciales.<sup>1</sup>

Artistas, diseñadores e investigadores comenzaron a interesarse menos en construir obras, que en participar en el desarrollo de *ecologías culturales*. Esta participación implica para los artistas abandonar la mayor parte de los gestos, las formas, las operaciones heredadas de la cultura de las artes que había surgido en los últimos años del siglo XVIII, y que se había extendido y profundizado hasta hace un cuarto de siglo cuando comenzaba a debilitarse la figura de la obra “como monumento personal” y se volvía evidente que el universo moderno se encontraba en vías de disipación.<sup>2</sup> Hoy las obras no son objetos sino procesos, que habilitan la participación del espectador en la co-autoría de la obra. Ascott, artista reconocido por su trabajo dedicado a vincular el arte, la tecnología y la conciencia desde la década del '60, plantea una visión optimista en lo que concierne al arte digital en relación con los sistemas globales, ya que los mismos facilitan al espectador una posición activa -a través de la interacción y exploración- en la creación de auténtica experiencia artística, y la colaboración en la producción de sentido, evolución y definición de la obra.<sup>3</sup>

Artistas, diseñadores e investigadores reaccionan ante el agotamiento del paradigma moderno, realizando una selección de algunos de sus principios: la creencia en el valor interrogativo de ciertas configuraciones de imágenes y de discursos, y la voluntad de articular estas configuraciones con la exploración de la esencia y los significados de una comunidad. Más aún, se propone la exploración de “qué cosa es la comunidad, qué ha sido y qué podría ser; cómo se vincula la comunidad con los individuos y cómo son las relaciones entre ellos...”<sup>4</sup>, y cómo el compromiso de los ciudadanos con la vida social, cultural y política de su propia comunidad puede fomentar una mirada reflexiva sobre ellos mismos y la reconstrucción simbólica de la identidad colectiva.

<sup>1</sup> Reinaldo, Laddaga, *Estética de la emergencia*, 2010, p.8.

<sup>2</sup> Barthes citado por Laddaga, *Ibid.*, p.10.

<sup>3</sup> Ry, Ascott, “El web Chamántico. Arte y conciencia emergente”, 1997.

<sup>4</sup> Williams citado por Laddaga, *Op. cit.*, p.12.

Las prácticas y las ideas que habían definido el universo de las disciplinas pierden gradualmente su capacidad de estructurar y explicar las actuales formas de la vida social. El proceso de disolución de ese paradigma se evidencia en el debilitamiento de los estados nacionales, la multiplicación de formas de ciudadanía compleja, la constitución de redes transnacionales de activismo o protesta, la conciencia ecológica, la diversificación de las comunicaciones<sup>5</sup>, la indiferenciación entre autor y espectador. Este tipo de proyectos no se puede clasificar desde la perspectiva de las disciplinas porque no son ni producciones de arte visual, ni de música, ni de antropología y sin embargo pertenecen a todas ellas.

Se trata de proyectos experimentales en los cuales se analiza además la relación entre la producción de representaciones e imágenes, y las nuevas formas de ciudadanía, y que proponen como ámbito de discusión para esto, una articulación del espacio digital con las distintas formas de ocupación del espacio urbano en el que operan. Es decir que integrado a este nuevo contexto histórico, el espacio de la virtualidad se entrelaza con el espacio urbano creando un espacio-tiempo social híbrido para alojar las expresiones de las nuevas formas de habitar.

Este nuevo y fluido espacio híbrido (físico-virtual, análogo-digital), considera "...el tiempo como cuarta y dinámica dimensión del espacio...". Toda construcción social de tiempo es inseparable de la configuración del espacio, de las relaciones sociales, de la práctica política, del imaginario cultural de una sociedad... La categoría de *cronotopo* propuesta por Bajtin plantea que la concepción del tiempo es indisociable de la de espacio. Tiempo y espacio constituyen las categorías que organizan toda construcción de lo real y toda construcción simbólica de sujetos e identidades colectivas.<sup>6</sup>

Manovich considera el aplanamiento de los datos debido a la falta de orden y jerarquía propio de los nuevos medios, una espacialización que privilegia el espacio frente al tiempo, "que aplanar el tiempo histórico, que rechaza las grandes narrativas"<sup>7</sup>, y que la "cultura computacional espacializa gradualmente todas las representaciones y experiencias" es decir, tiende a desnarrativizarlas. Siguiendo la tendencia general de la cultura de los nuevos medios hacia la espacialización de toda experiencia, las interfaces culturales espacializan el tiempo en secuencias inconexas.<sup>8</sup> El tiempo queda reducido a una necesidad de la presentación, por el hecho de que es imposible que todas las imágenes puedan aparecer al mismo tiempo. No se trata del tiempo como un principio narrativo sino de una fragmentación del tiempo en una sucesión de presentes.

### **El libro hipermedial de la memoria.**

Para ejemplificar el contexto delineado se presenta 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*", un proyecto que inició un proceso que desplegaría en paralelo el diseño, desarrollo y experimentación de un sistema de espacios físico-virtuales que permita e incentive la participación directa de los ciudadanos de un pueblo en la escritura colaborativa y plural -a través de diversas formas de la narración- de un libro hipermedial de la memoria. Wheelwright es una pequeña localidad de 7000 habitantes ubicada al sur de la provincia de Santa Fe, de alrededor de 100 años de existencia, y cuyos orígenes se vinculan con la instalación de una estación del ferrocarril.

El proyecto es constructivista y se propone recuperar valores, personajes y vivencias del pasado para dar sentido e identidad al presente, dando lugar a la expresión de su

---

<sup>5</sup> Reinaldo, Laddaga, *Ibid.*, p.10.

<sup>6</sup> Dalmaso, Andacht, Fatale, 2010, p.7.

<sup>7</sup> Lev, Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, 2006, p. 78.

<sup>8</sup> Lev, Manovich, *Ibid.*, p. 87.

comunidad en forma experimental a partir de acciones voluntarias que reorganizan los acontecimientos de su historia de maneras imprevisibles, y que nos relatan otras cuestiones más generales en relación a la vida de la comunidad.

El texto se construye a partir de la articulación de diversos tipos de narraciones y lenguajes (verbal, icónico y sonoro), palabras, imágenes y sonidos que implican colaboraciones de investigadores y ciudadanos, y que son facilitadas por dispositivos que se conciben como el hábitat propio de estas prácticas, asegurando la realización y comunicación del proyecto.

El proyecto pone en circulación historias y anécdotas construidas a través de un proceso de composición colectiva de textos de fuente abierta, y a través de las diferentes versiones y discusiones se tejerá la trama del relato, se identificarán los fragmentos y los fenómenos marginales, y sus relaciones con la comunidad que lo genera, propiciando un acto de descentralización, de investigación de las diferencias y contradicciones, y de disolución de verdades absolutas y homogéneas.

Uno de los objetivos iniciales del proyecto se centraba en que la comunidad educativa -conceptualizada en su sentido más amplio- pueda desarrollar líneas de acción hacia la construcción y sustentabilidad de un dispositivo hipermedial dinámico –DHD- para la promoción de nuevas formas de ciudadanía que generen procesos de participación social a partir de la apropiación por parte de los ciudadanos y de los diseñadores, ingenieros e investigadores de nuevos territorios: un sistema de espacios físico-virtuales colaborativos.

Estos complejos procesos no están garantizados con el solo acceso a la tecnología, sino que necesitan propuestas que incluyan el diseño y la gestión de instrumentos, acompañamientos y paisajes que permitan las migraciones, continuidades o umbrales entre lo que en un primer momento, parecen ser dos realidades desconectadas que se superponen, la física y la virtual.

Existe una tensión que se plantea en la categoría de espacio híbrido en relación a la apropiación, un *umbral* que articula lo físico con lo virtual y que se debe atravesar. Este umbral, en tanto espacio fronterizo entre dos territorios, traza un límite entre ambos, instalando discontinuidades, y a la vez habilita posibles “pasos”, continuidades entre uno y otro. 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.

Los resultados parciales del proyecto resultarían en una multiplicidad de palabras y de imágenes que comenzaron a expandirse a través medios informales como el “boca a boca”, y de estrategias planificadas: reuniones, jornadas y talleres en las escuelas, en la secretaría de cultura, en la plaza del pueblo, entrevistas a sus protagonistas locales en programas que se transmitieron en la radio del pueblo; distribución de posters; una nota en el diario principal de Rosario; una propuesta de excursión en colectivo a una zona rural aledaña de la cual participarían un grupo de alumnos, de habitantes, los investigadores, los representantes de la comuna, etc.

El proyecto era observado por un número creciente de habitantes que asistían al despliegue de las contribuciones en su sitio web, en donde los aportes eran cada vez más numerosos, “...como si ciertos deseos antes informados hubieran encontrado un lenguaje adecuado...”<sup>9</sup>

El proyecto reunió a una gran cantidad de personas que colaboraron en la escritura del libro y propició la exploración de la cuestión en otros ámbitos. Por ejemplo durante la campaña política para las elecciones de 2011, generó una forma de circulación parecida a la de una asamblea que provocó la discusión de la dinámica política de la comunidad, una discusión del presente organizada a la luz del examen de otra colectividad pasada que se actualizó a partir del despliegue discursivo en el libro hipermedial. El objetivo no dicho del proyecto: explorar el estado de los saberes y los

---

<sup>9</sup> Reinaldo, Ladagga, *Op. cit.*, p.13.

deseos de la comunidad, crear un espacio para que afloren también las historias marginales, las tensiones y contradicciones...

### **El diseño del complejo espacio del DHD.**

El diseño y la gestión de los distintos espacios que se crearon en torno a la escritura de la memoria plural, supuso momentos conflictivos y de resistencia que dejaron entrever -a partir complejos procesos de discusión- antiguos enfrentamientos, relaciones de poder e intereses en pugna dentro de la comunidad formada por ciudadanos e investigadores, y que permiten comprender la dinámica que supone la participación en la construcción de *civitas* mediada por los nuevos medios.

El espacio virtual creado se denomina Dimensiones DHD “Telares de la memoria” (<http://dimensionesdhd.cifasis-conicet.gov.ar>), y propone una representación posible de un sistema complejo que se compone de dos sub-espacios de trabajo: el libro hipermedial de la memoria plural (desarrollo experimental ad hoc), y el entorno de interacción interpersonal colaborativo Wheelwright Comuna Físico-Virtual, en la plataforma open source Moodle. El espacio es virtual en su sentido potencial. “La virtualidad es una potencia latente, y la manera en que se actualiza es circunstancial y creativa porque depende de que sucedan acontecimientos.”<sup>10</sup>

Construir un DHD significa tanto en lo teórico como en lo metodológico, desarrollar una mirada relacional, polifónica e hipertextual. La escritura hipermedial de la memoria fue adquiriendo formas singulares en tanto que la comunidad se fue apropiando de la propuesta, y se fueron conformando los grupos sociales relevantes. Coincidimos con Thomas (2008), en que estos grupos, no homogéneos y de intereses diversos, son quienes constituyen a los artefactos, a partir de los sentidos que les van atribuyendo en todo el proceso de habitarlo.

El espacio del libro hipermedial (<http://dimensionesdhd.cifasis-conicet.gov.ar/libro/#>) es heterogéneo, reúne información acerca del pueblo en distintos formatos -imágenes, sonidos, textos- y dinámico, cambia constantemente de forma y contenido. El libro se construye pluralmente: todos los ciudadanos pueden participar libremente aportando sus vivencias, recuerdos y sueños. La autoría es compartida entre la comunidad de Wheelwright y los investigadores. El libro fomenta la construcción de *civitas*, ya que se relaciona y retroalimenta de otros espacios como “Telares de la Memoria” o el “Consejo Plural de Gestión”, en los cuales tienen lugar las discusiones, las propuestas y los intercambios que refuerzan el sentido de pertenencia de la ciudadanía.

---

<sup>10</sup> Ruben, Giordano y María Elena, Tosello, “Laberinto, una Biblioteca para la Virtualidad”, 1999.



Como una propuesta espacial denota siempre una forma de ver y entender el mundo, e involucra el deseo de provocar en los usuarios 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 de distribución internacional), con la intención de que los habitantes de este pequeño pueblo se perciban a sí mismos 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..."<sup>11</sup>

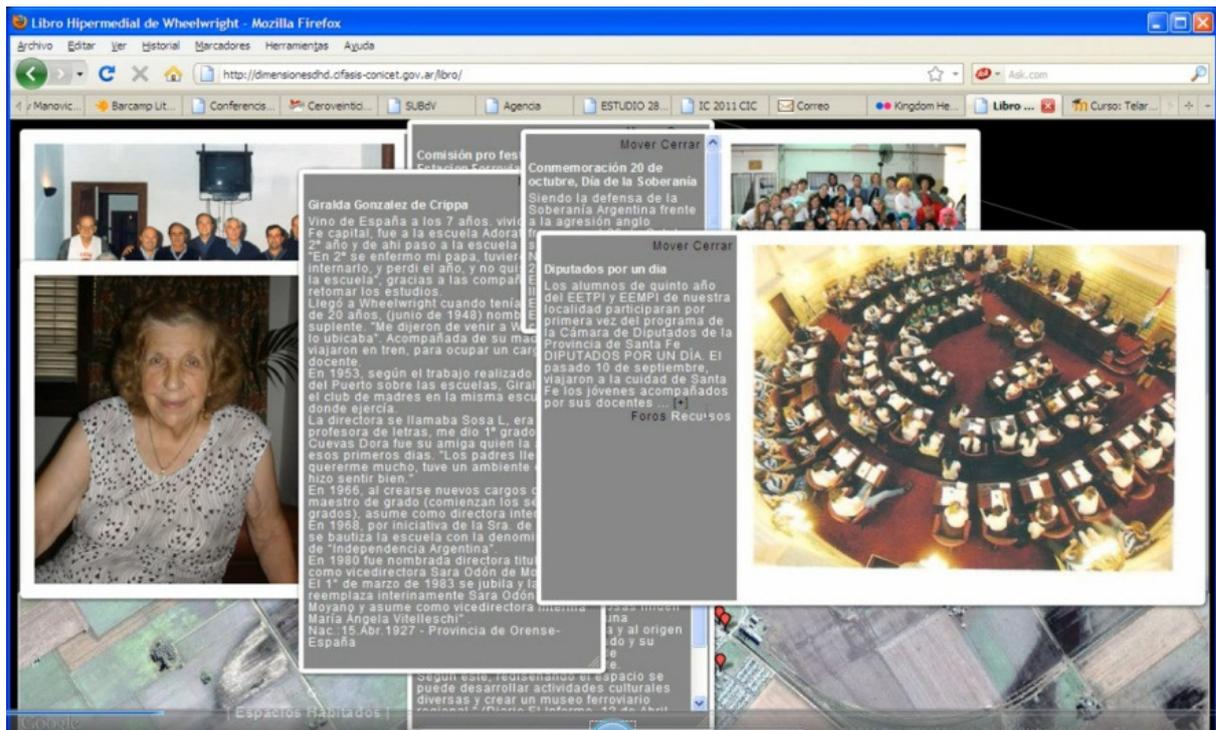
Como en este proyecto el espacio virtual es considerado un espacio habitable, la experiencia del espacio constituye una experiencia espacial que nos permite instalarnos, realizar numerosas actividades, comunicarnos y compartir significados. Es así que desde lo funcional, la interfaz de navegación del libro hipermedial propone un único espacio polifuncional, continuo y proliferante, una "planta libre" que asegura la orientación, en donde suceden todos los acontecimientos e interacciones, y cuya complejidad se expresa a través de superposiciones, transparencias, dinamismos y tensiones.

Hoy, que las interfaces culturales espacializan el tiempo, podríamos enunciar tres postulados para definir el espacio-tiempo: el espacio es el producto de interacciones e interrelaciones, al igual que la identidad; es la condición de posibilidad de la multiplicidad y la diferencia, y por ende de la pluralidad. Por último, el espacio es un proceso nunca se acabada, es susceptible de transformarse, y de allí su potencialidad política.<sup>12</sup>

El espacio virtual se propone continuo, topológico, porque todos sus elementos se integran intentando desdibujar los límites entre el interior y el exterior; es fluido, abierto, como forma de expresar las relaciones existentes entre el libro, el entorno de interacción interpersonal en la plataforma Moodle y los usuarios; es infinito ya que no tiene principio ni final. Propone una concepción fractal del espacio, una cantidad infinita de objetos, participantes y relaciones contenida en una superficie infinita.

<sup>11</sup> Marcos, Novak, "Liquid Architectures in Cyberspace", 1991, pp. 226 y 249.

<sup>12</sup> Massey citado por Arfuch, "Espacio, tiempo y afecto en la configuración narrativa de la identidad", 2010, p.32.



El espacio es potencial, presenta todos los contenidos en forma simultánea de manera que sea cada sujeto a través de su mirada contingente, particular, quien establezca sus propias relaciones concretas con la escena. Para entender las implicancias de este tipo de visión, se propone la revisión de la visión barroca definida por Martin Jay como uno de los regímenes escópicos de la era moderna, junto con el perspectivismo cartesiano y el arte de describir.

El autor considera que si fuera posible señalar un régimen escópico que conservó su integridad hasta nuestros días, ese sería el barroco. En el siglo XX hemos sido testigos de un singular reto contra el perspectivismo cartesiano y su pretensión de ofrecer una visión “verdadera”, que fue vigorosamente combatida tanto en el campo de la filosofía como en el de las artes visuales. Son demostraciones de esto el ascenso de la hermenéutica, el retorno al pragmatismo, el pensamiento estructuralista y posestructuralista orientados al lenguaje.<sup>13</sup>

Para empezar Jay compara el arte renacentista, al que considera un arte narrativo (las figuras humanas representaban acciones basadas en textos poéticos), y el arte holandés, que suprime la referencia narrativa y textual a favor de la descripción y la superficie visual, poniendo el acento en la existencia previa de un mundo de objetos, indiferente a la posición del espectador. Ese mundo no está contenido por entero dentro del marco (de la ventana albertiana), sino que parece extenderse más allá del marco. Los marcos son arbitrarios. El arte holandés, indiferente a la jerarquía, dirige su ojo a la superficie fragmentada, detallada y ricamente articulada de un mundo que se contenta con describir antes que explicar, saboreando la particularidad de la experiencia visual.<sup>14</sup>

En oposición a la forma racional, lineal, sólida, fija, planimétrica y cerrada, la geometrización monocular, y la ilusión de un espacio tridimensional homogéneo de la tradición cartesiana del renacimiento, el barroco fue colorido, lleno de recovecos, desenfocado, múltiple y abierto, proponiendo una potencialidad visual permanente, el confuso y desorientado exceso de imágenes de la experiencia visual, el pluralismo de los puntos de vista, la ilegibilidad y el carácter indescifrable de la realidad. El barroco

<sup>13</sup> Martin, Jay, “Regímenes escópicos de la modernidad”, 2003, p.237.

<sup>14</sup> Martin, Jay, *Ibid.*, p.231.

rechaza cualquier intento de reducir la multiplicidad de los espacios visuales a una única esencia coherente.<sup>15</sup>

La ciudad barroca, dirigida no a la razón sino a los sentidos, proponía la fragmentación de los planos, la elasticidad de las curvas, la variedad y no uniformidad de las fachadas. Las plazas públicas tenían enclaves secretos que se iban descubriendo, efectos de sorpresa.

La visión barroca celebraba la locura ocular, que puede producir éxtasis en algunos pero perplejidad y confusión en otros, y reconocía la íntima relación que existía entre la retórica y la vista (las imágenes eran signos y los conceptos siempre contenían una parte irreducible de imagen), procurando representar lo irrepresentable. Por eso se aproxima a la estética de lo sublime, a causa de su anhelo por una presencia que nunca podía satisfacerse, el deseo, tanto en su forma erótica como en su forma metafísica.<sup>16</sup>

En el barroco el cuerpo retorna para destronar a la mirada desinteresada del espectador cartesiano. Un aspecto de la diferencia entre el perspectivismo cartesiano y otros modos de visión, podría estar en esta fractura del espacio visual relativa a la entrada del cuerpo, y tiene que ver con la performatividad, la idea de la *performance* y la inserción de lo corpóreo en el campo óptico. (Idem, 245)

### **La concepción del espacio a partir de la estética de la base de datos**

“La interfaz no es un objeto sino un espacio que articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta y el objeto de la acción” (Bonsiepe, 1999:p17), es decir que actúa de nexo y umbral que brinda acceso a una base de datos que subyace. Pero la interfaz puede también transformar la recuperación de los datos en una experiencia particular para el usuario. El espacio-interfaz del libro hipermedial propone una representación posible de un sistema complejo que permite una navegación en simultáneo de toda su base de datos.

Una historia literaria o cinematográfica y una base de datos (BD) presentan un modelo diferente de lo que es el mundo. Es el sentido de la BD como forma cultural el que se pretende destacar aquí. A partir de la revisión del perspectivismo lineal cartesiano como “forma simbólica” de la era moderna, podríamos incluso referirnos a la BD como una nueva forma simbólica de la “sociedad informatizada”, una nueva manera de estructurar nuestra experiencia de nosotros mismos y del mundo.

Si después del final de las grandes narraciones, el mundo se nos aparece como una colección interminable y desestructurada de imágenes, textos, sonidos y otros tipos de datos, es pertinente detenernos en el diseño de la BD para desarrollar una estética y una ética de la misma. Como todos objetos de los nuevos medios obedecen de manera explícita o implícita a la estructura lógica de la BD, crear una obra en el medio digital, puede interpretarse como la construcción de una interfaz a una BD.<sup>17</sup>

El proceso de diseño de un objeto de los nuevos medios desarrolla las conexiones de la BD, que es el lugar de los contenidos, con elementos visuales de la interfaz. A lo largo de la construcción de la obra se añaden nuevos elementos a la BD y se modifican los existentes. Usualmente en el diseño hipermedial, la narración se construye enlazando los elementos de la BD en un orden determinado, diseñando trayectorias que conducen de un elemento a otro. Es decir que la narración se reduce a un conjunto de enlaces; los elementos permanecen almacenados en la BD. En las interfaces interactivas normales que brindan al usuario diversas opciones a la vez, el

---

<sup>15</sup> Martin, Jay, *Ibid.*, p.235.

<sup>16</sup> Martin, Jay, *Ibid.*, p.236.

<sup>17</sup> Lev, Manovich, 2006, *Op. cit.*, p.284.

usuario es consciente de que se encuentra siguiendo una trayectoria posible entre otras muchas. Está seleccionando una trayectoria a partir del paradigma de todas las trayectorias que ya están definidas, construyendo una experiencia sintagmática clásica que se puede comparar con la construcción de una frase, donde se eligen las sucesivas palabras a partir de un paradigma de otras palabras posibles. Así planteada, la BD -el paradigma- es real, tiene una existencia material, y la narración -el sintagma- es virtual.<sup>18</sup>

Pero en el libro hipermedial de la memoria, no hay enlaces ni trayectorias previamente establecidas, razón por la cual a la narración la construye cada sujeto en cada navegación, visualizando además las relaciones que generó entre los elementos de la BD. El paradigma es explícito, está siempre presente en su totalidad ante el usuario, con todas las categorías, objetos y opciones disponibles.

Esta interfaz pone en un mismo plano de importancia la dimensión paradigmática y la dimensión sintagmática (temporal). El resultado final de las elecciones del usuario, no es una secuencia lineal de pantallas, sino que toda la información se presenta en simultáneo. La navegación constituye una experiencia rizomática compleja, debido a la interacción en paralelo que propone el hipermedio, ausente de linealidad.

## **Bibliografía.**

ARFUCH, Leonor: "Espacio, tiempo y afecto en la configuración narrativa de la identidad", en Revista *deSignis* n°15, Buenos Aires, La Crujía, 2010.

ASCOTT, Roy: "El web Chamántico. Arte y conciencia emergente", 1997, [En línea], <<http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>>, [01 de junio de 2009].

DALMASSO, María Teresa; ANDACHT, Fernando; FATALA, Norma: Revista *deSignis* N°15, Tiempo, Espacio e Identidades, Buenos Aires, La Crujía, 2010.

GIORDANO, Ruben, TOSELLO, María Elena: "Laberinto, una Biblioteca para la Virtualidad", en *SIGraDi*, 3er. Seminario Iberoamericano de Gráfica Digital, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de la República, Montevideo, 1999.

JAY, Martin: "Regímenes escópicos de la modernidad", en *Campos de fuerza*, Buenos Aires, Paidós, 2003.

LADDAGA, Reinaldo: *Estética de la emergencia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2010.

MANOVICH, Lev: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Buenos Aires, Paidós, 2006.

NOVAK, Marcos: "Liquid Architectures in Cyberspace", en *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MIT Press, 1991.

THOMAS, Hernán y BUCH, Alfonso (coord.): *Acto, Actores y Artefactos*, Buenos Aires, Universidad Nacional de Quilmes, 2008.

---

<sup>18</sup> (Idem, pg. 298-299)