Ensayos hipermediáticos

POR **ARLINDO MACHADO**

A partir de la informática es posible integrar en un único medio todos los otros medios y atraer a todos los sentidos. Hoy la informática nos impone el desafío de aprender a construir el pensamiento y expresarlo socialmente mediante un conjunto integrado de medios. Imágenes, sonidos y gestos participan, de la misma forma que la palabra escrita o hablada, del proceso integral de comprensión del mundo.

Informática y pensamiento

Mucho se discute hoy el papel cada vez más determinante de los ordenadores en la formación de las nuevas mentalidades, en la conducción del pensamiento y de la acción, en la creación artística y en la constitución de las ciencias. Pero si queremos comprender verdaderamente los cambios más profundos que la informática promueve en la actualidad, inclusive y sobre todo en los terrenos más resistentes de la cultura y de las ciencias humanas, tenemos que concentrar nuestra atención en los aspectos *estructurales* de esa intervención, o sea, en aquellos puntos donde la irrupción del ordenador y de la telemática provoca una *redefinición* de lo que hasta ahora llamamos cultura y conocimiento.

La primera novedad introducida por la informática reside justamente en la posibilidad de reunir en un único medio todos los otros medios y de atraer a todos los sentidos (o, por lo menos, a los más desarrollados en el hombre). Pero lo hace de una forma integral, de manera que textos escritos y orales, imágenes fijas y en movimiento, sonidos o ruidos, gestualidad, texturas y toda suerte de respuestas corporales se combinan para constituir una modalidad discursiva única y holística. La informática nos impone, por lo tanto, el desafío de aprender a construir el pensamiento y expresarlo socialmente mediante un conjunto integrado de medios, a través de un discurso audio-táctil-verbo-moto-visual, sin jerarquías y sin la hegemonía de un código sobre los demás. Ahora las imágenes, los sonidos y los gestos participan, de la misma forma que la palabra escrita o hablada, del proceso integral de comprensión del mundo.

Además del incremento de los recursos expresivos, la informática permite también colocarlos

Fundación Telefónica
Telefónica

en una arquitectura combinatoria que vuelve el acto de pensar mucho más dinámico de lo que ha sido hasta aquí. En la hipermedia la relación entre las palabras, las imágenes y los sonidos se da a través de *links*, o sea, por medio de procesos de asociación, que pueden incluso ser múltiples, probabilísticos o modificables por el lector. Mientras que en la prosa expositiva clásica el fluir del pensamiento es casi siempre unívoco, fijo y rígidamente establecido por la linealidad de las frases y por la lógica secuencial de la argumentación, una aplicación de hipermedia ofrece, por el contrario, diferentes formas de navegación y de asociación de unidades, todas ellas igualmente legítimas. El vínculo expresivo de los diversos signos verbales, visuales, acústicos y táctiles que componen la aplicación permite establecer relaciones significantes entre ellos y, de esa manera, pasar de lo concreto a lo abstracto, de lo visible a lo invisible, de lo sensible a lo inteligible, de la mostración a la *demostración*.

En ese sentido, una aplicación de hipermedia no expresa jamás un concepto cerrado, en el sentido de una verdad dada a través de una línea de razonabilidad; más bien se abre a la experiencia plena del pensamiento y de la imaginación, como un proceso vivo que se modifica sin cesar, que se adapta en función del contexto, y que finalmente *juega* con los datos disponibles. A través de sus bifurcaciones, de sus proposiciones múltiples y ambiguas, de vínculos móviles y provisorios entre sus partes, la hipermedia permite tanto representar el pensamiento no asentado de los espíritus que contienden entre sí, como confirmar la máxima de Mikhail Bakhtin de que la verdad tiene siempre una expresión polifónica.

Ensayos hipermediáticos

Esta nueva forma de construir el pensamiento a través de ensayos hipermediáticos no es una quimera lejana de la realidad o una utopía de difícil materialización. Ya tenemos ejemplos concretos de experiencias más o menos exitosas en esa dirección. En 1995, Saskia Kersenboom, de la Universidad de Amsterdam, escribió un libro comparando la tradición oral de los tamiles (habitantes del sur de India y norte de Sri Lanka) con la cultura letrada de Occidente (Kersenboom, 1995). Según la autora, en las sociedades orales, los textos tradicionales son concebidos esencialmente para *performances* en vivo y, por ese motivo, su forma y sentido pueden variar, dependiendo de cómo cada texto sea cantado, teatralizado, gestualizado, danzado, ilustrado y acompañado por instrumentos. Cuando adquieren forma escrita y son publicados bajo el formato de libros, esos textos se vuelven fijos, estáticos y simplificados, perdiendo su esencial carácter inestable y metamórfico. Esa limitación se extiende también a los estudios culturales basados en textos impresos. ¿Cómo debemos enfrentar entonces el desafío de una cultura como la hindú, sin reducirla al modelo de las culturas occidentales y sin encasillarla en una forma fija? Para superar esta dificultad, Kersenboom incluye en su libro un CD-I en el que se revive un antiguo texto hindú (*Bhairavi Varnam*) mediante un rico tapiz de palabras, música e imágenes en movimiento. A su entender es posible encarar la hipermedia como una forma eficiente de representar con medios modernos los textos *performáticos* del pasado y, en ese sentido, puede ser la alternativa que faltaba para los estudios de aquellas culturas que no se basaban en el modelo de la escritura.

El ejemplo brasileño más próximo de intervención hipermediática de Kersenboom puede hallarse en el ensayo de Kiko Goifman *Valetes en Slow Motion*. Originalmente, *Valetes* era una

Fundación Telefónica
Telefónica

tesis antropológica sobre el concepto de tiempo en las prisiones y sobre la vida cotidiana de los detenidos, defendida en la Universidad de Campinas. La edición en libro (Goifman, 1998) viene acompañada por un CD-ROM, que no es simplemente una repetición del texto del libro, sino otra manera de enfocar el mismo problema, sin el recurso de la palabra escrita. Teniendo en cuenta que todo lo que podía ser dicho a través del discurso verbal sobre el mundo de los detenidos ya estaba en el libro impreso, el autor prefirió encarar por otra vía en el CD-ROM. Utilizando fragmentos de vídeo, fotografías, frases pronunciadas por los presidiarios, músicas oídas en la prisión, dibujos en las paredes y articulando todo eso en una estructura lenta, minimalista, con grandes espacios de oscuridad y silencio, Goifman logró expresar con una fuerza y una elocuencia inexistentes en el libro la particular experiencia del tiempo que se tiene en el interior de las prisiones.

Un campo particularmente fértil para el desarrollo hipermediático puede encontrarse en la crítica y en la historia del arte. Si existe un problema todavía no resuelto de manera convincente en los terrenos de la música y de las artes visuales, lo es ciertamente el de la competencia o el poder del discurso verbal para *explicar* el arte. De hecho, la facilidad con que el texto escrito parece dar cuenta de todo, imponiéndose como un metalenguaje necesario para los demás sistemas simbólicos, resulta más un problema que una solución. «La lengua ?como dice Benveniste? es el único sistema semiótico capaz de interpretar otro sistema semiótico. (…) ¿Entonces cómo se comporta la lengua en el momento en que debe interpretar a la música? *Hélas*, parece que muy mal. Si examinamos la práctica corriente de la crítica musical (o las conversaciones ?sobre? música: frecuentemente son la misma cosa), veremos que la obra (o su ejecución) no es jamás traducida sino bajo la más pobre de las categorías lingüísticas: el adjetivo» (Barthes, 1972: 57). Actualmente, la hipermedia hace posible por primera vez la construcción de un discurso sobre el arte con los medios del mismo arte, o sea, la producción de un metalenguaje con los propios elementos expresivos del lenguaje-objeto.

El ejemplo más elocuente de esa posibilidad está en la colección *Anarchive*, dirigida por Anne-Marie Duguet para la Universidad de Paris I y para el Centro Georges Pompidou. El primer volumen de esta colección ?el CD-ROM *Muntadas: Media, Architecture, Installations*? consiste en una exploración conceptual de un enorme número de archivos relacionados con la obra del artista catalán Antoni Muntadas. Combinando y articulando fotos, vídeos, esbozos de instalaciones, bandas de sonido, proyectos de intervenciones públicas, etc. (es decir: los materiales del propio artista), se puede comprender de manera bastante clara la lectura crítica de las actuales estructuras de poder emprendida por el artista.

Ideografía dinámica

La propuesta hasta ahora más osada en dirección de un discurso multimedia plenamente constituido se encuentra en el proyecto de *ideografía dinámica*, formulado por primera vez por Pierre Lévy. La idea es simple en su formulación general, pero su realización material es extraordinariamente compleja y demandará todavía muchos años de investigación. La escritura ?afirma Lévy (1998:17)? se desarrolló siempre sobre un soporte estático y con símbolos fijos. La informática, mientras tanto, permite la concepción de una escritura dinámica, cuyos caracteres podrían producir significación no sólo por su forma y disposición, sino también por

Fundación Telefónica
Telefónica

sus movimientos y metamorfosis. Esa escritura no tendría caracteres fonéticos, como en el modelo de las escrituras occidentales, sino iconos animados, que serían representaciones dinámicas de los modelos mentales y podrían combinarse a través de una mixtura de sintaxis y programación. Lévy define la *ideografía dinámica* como una ?tecnología intelectual? y una nueva modalidad de metalenguaje audiovisual, comprendiendo, al mismo tiempo, una interfase hombre-máquina, un sistema de inteligencia artificial para problemas filosóficos y un dispositivo de gestación de sistemas de información en áreas relacionadas con la construcción del pensamiento. En caso de que se muestre productivo en futuros emprendimientos, la *ideografía dinámica* ciertamente deberá producir un impacto indiscutible sobre nuestra manera de ?escribir?, investigar, discutir, indagar en el mundo y difundir el pensamiento.

Bibliografía

BARTHES, R.: «Le grain de la voix», *Musique en Jeu,* núm. 9, novembre, 1972.

GOIFMAN, K.: *Valetes em Slow Motion,* Campinas, Ed. da UNICAMP, 1998.

KERSENBOOM, S.: *Word, Sound, Image. The Life of the Tamil Text,* Oxford, Berg, 1995.

LÉVY, P.: *A Ideografia Dinâmica. Rumo a uma Imaginação Artificial?,* São Paulo, Loyola, 1998.

Fundación Telefónica
Telefónica