

2019-06-13

Navegar a través de las fisuras del dispositivo hipermedial

San Martín, Patricia Silvana

<http://rpsico.mdp.edu.ar/handle/123456789/1022>

Descargado de RPsico, Repositorio de Psicología. Facultad de Psicología - Universidad Nacional de Mar del Plata. Inni

Navegar a través de las fisuras del dispositivo hipermedial

Patricia Silvana San Martín*

Resumen

El estudio sobre la especificidad del dispositivo hipermedial centrado en el modo interactivo y su gramática, en ambientes de investigación y aprendizaje -modalidad de taller presencial-virtual- es una de las problemáticas que aborda actualmente el proyecto de investigación y desarrollo *Obra abierta: hacia la construcción de un sistema para investigar y aprender en entornos virtuales organizacionales* (Conicet)

Interrogamos sobre cómo construir una perspectiva que posibilite un verdadero diálogo intercultural a través de un vínculo intersubjetivo fundamentado en el acto responsable, en una comunicación superadora del instrumentalismo, en una comunicación (comunidad) para la convivencia.

Exploramos un novedoso ciberjuego de guerra y los supuestos de dicho desarrollo.

Observamos que el “modo interactivo” del dispositivo hipermedial puede llegar a disolver completamente (construir-destruir) lo que se ha dado como objeto, y que este nuevo dispositivo multiplica las posibilidades de lo que ha sido llamado “efecto blow up”. Finalmente, atendiendo a las posibilidades comunicativas que brinda el contexto tecnológico virtual, consideramos absolutamente necesario elaborar teoría sobre categorías propias del lenguaje hipermedial, vinculadas a procesos de pensamiento, acción y lenguaje, y a la complejidad de los actuales dispositivos hipermediales.

Palabras clave: Dispositivo hipermedial - Lenguaje hipermedial - Acto responsable

Sailing through hypermedia device's fissures

Abstract

Obra Abierta: towards the construction of a system for learning and investigation in virtual organizational environments (Conicet), is a research and development project that studies the specificity of hypermedial devices centered on the interactive mode and its grammar in research and learning environments and under a face-to-face / virtual workshop mode.

We attempt to find answers regarding the construction of a perspective that may allow for an intercultural dialogue through an inter-subjective link based on a ‘responsible act’, on an improved communication of instrumentality and on a communication for co-existence.

We explore a novel war cybergame and the assumptions on which this development is based.

* Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación – IRICE- (CONICET – Universidad Nacional de Rosario)

Bv. 27 de Febrero 210 bis. (S2000EZP) Rosario . Argentina. Teléfono: 0341-4821769/70 int. 214.

E-mail: sanmartin@ifir.edu.ar - psanmart@fhumyar.unr.edu.ar

We observe that the interactive mode of the hypermedial device can eventually completely dissolve (in a building-destructing relation) the object and, we can also see that this new device adds new possibilities to what has been called 'the blow up effect'. Finally, based on the communication opportunities provided by a virtual context, we consider absolutely necessary the elaboration of a theory of hypermedial language categories linked to thinking processes, action and language and to the complexity of the current hypermedial devices.

Keywords: Hypermedial device - Hypermedial language - Responsible act

Navegar a través de las fisuras del dispositivo hipermedial

Introducción

La palabra "hipertexto", inventada por Ted Nelson en 1965, ha permanecido mucho tiempo confinada a ciertos círculos de investigadores, antes de conocer la popularidad de que hoy disfruta. Pero la buena fortuna de un término es a menudo acompañada por la extensión creciente de su área de utilización: bajo el término genérico de hipertexto se engloban diferentes concepciones, métodos, sistemas o herramientas. El neologismo de Nelson sufre hoy en día de una polisemia exagerada (Clément, 1995, p.1)

El estudio sobre la especificidad del dispositivo hipermedial centrado en el modo interactivo y su gramática, en ambientes de investigación y aprendizaje -modalidad de taller presencial-virtual- es una de las problemáticas que aborda actualmente el proyecto de investigación y desarrollo *Obra abierta: hacia la construcción de un sistema para investigar y aprender en entornos virtuales organizacionales* (Conicet).

Dicho proyecto plantea desarrollar y aportar conocimiento y tecnología contextualizada, en una institución educativa de nivel superior dedicada a la enseñanza y desarrollo de aplicaciones informáticas y composición hipermedial (carreras de programación de ciberjuegos, composición 3D, aplicaciones móviles, etc.), utilizando tanto los instrumentos metodológicos de la Investigación-Acción como los correspondientes a la Ingeniería de Software,

En el marco de nuestra investigación consideramos que:

Un modelo teórico y metodológico sobre la gramática hipermedial para ambientes de investigación y aprendizaje en la modalidad de taller presencial-virtual, que tenga en cuenta una relación convergente entre la acción, el pensamiento y el lenguaje, conceptualizando éticamente el modo interactivo del dispositivo hipermedial como vínculo intersubjetivo responsable, se constituirá en un aporte significativo para el estudio de los procesos comunicacionales virtuales, y para el desarrollo de tecnología contextualizada.

En el ámbito investigativo nacional e internacional, dicha temática cobra especial importancia, ya que comprende un área de incipiente desarrollo dentro del diseño y la comunicación en el ciberespacio y, específicamente, en lo concerniente a los sistemas e-learning (San Martín et al., 2004). Nos encontramos con una multiplicidad de

propuestas pedagógicas para esta nueva modalidad de muy diversa calidad y, a la vez, con escasa producción reflexiva acerca de los sustentos teóricos compositivos que darían lugar a la conformación de las configuraciones específicas hipermediales a tener en cuenta en función de los requerimientos contextuales (Cabero, 2000; Rodríguez Illera, 2001; Fainholc, 2004; Mena et al., 2004; 2005).

Constatamos, entonces que, relacionado en forma directa con el impacto cultural de las Tecnologías de la Información y Comunicación –TICs- (De Kerckhove, 1999), se hace absolutamente necesario analizar y desarrollar teoría acerca de un nuevo lenguaje comunicacional propio de los actuales contextos virtuales, al que llamaríamos “lenguaje hipermedial”(San Martín, 2003).

Una mirada retrospectiva nos muestra que, la mayoría de las veces, la utilización de la tecnología en educación significa un cambio a nivel instrumental, sin revisión de los niveles que lo sustentan (Carbone, 2004).

Entonces preguntamos:

¿Cómo pensar esta revisión en el marco del despliegue comunicativo que potencialmente nos permite lo hipermedial?

Espacio de relaciones

“Hay días que me levanto con una esperanza demencial, momentos en que siento que las posibilidades de una vida más humana están al alcance de nuestras manos. Éste es uno de esos días...” (Sábato, 2001, p.11)

Si definimos el ciberespacio como espacio de relaciones, entonces las interacciones determinan dicho espacio, su significación y las consecuencias del uso que se haga de él. Actualmente encontramos que la *www* es un objeto complejo, con una dinámica de transformación y crecimiento permanente, donde el espacio ya no tiene dirección geográfica, y la dimensión utópica generalmente se funda en *la velocidad y la aceleración*. (Bauman, 2004)

La trama hipertextual/hipermedial (1) que permiten las TICs como sistema abierto, se nos presenta como una posibilidad de comunicación (comunidad) con la humanidad. La actitud nómada (Deleuze y Guattari, 1988) que se deriva de un recorrer hipermedial en el ciberespacio, incluye la idea de apertura que reconceptualiza el tiempo y el espacio, confrontando con el concepto moderno tradicional. Se privilegia el

descentramiento, lo relacional. Se recorren capas de sedimentos, que des-sedimentadas nos hablan de una fragmentación (trozos de memoria, de presente), que se reconfiguran a través de una lógica caleidoscópica, lógica del mito (Levi Strauss, 2003), potenciando la creación de nuevos universos de sentido.

La forma de búsqueda, de organización de la información, el pensamiento hipermedial, remiten en su fundamento a un ideal de libertad, de democracia, de respeto por la diversidad de discursos, de una estructura que reniega de la verdad cerrada y única. Sin embargo, es evidente que el desarrollo actual da cuenta de la falta de adaptabilidad del sistema y su gran distancia del ideal teórico. Según Piscitelli (2005), lo que ha convertido la red en un caos es el carácter unidireccional de los links, es decir, la imposibilidad de mantener feedback entre la totalidad de las páginas.

La política de la globalización muestra que nos encontramos ante un sentido instrumental de la transmisión, hallamos la mera acumulación de información al servicio del “progreso” de la población consumidora, con distorsionadas posibilidades de establecer vínculos responsables con el otro, en todos los tiempos posibles.

Sobre el campo de producción de sentido de las TICs, Rafael del Villar y Carlos Scolari nos refieren que:

La difusión capilar de la red digital en los años '90 delinea un nuevo territorio a explorar. Entre los miles de textos dedicados a la hipermedialidad, la realidad virtual, los videojuegos e Internet –por nombrar sólo algunos de los temas más candentes de la última década- la presencia de trabajos de inspiración semiótica es casi irrelevante. Al mismo tiempo, en campos conexos, el de la sociología de los medios, se instala una extensa bibliografía (Cronstrom, 2000), producto, quizás, de una inmensa demanda social al respecto, referida al consumo de niños y jóvenes de los corpus digitales, que preocupa a sociólogos y educadores por la cantidad de tiempo que pasan frente al video, y/o internet, y/o al computador, y también sobre los efectos en el comportamiento de los usuarios, entre los que destacan los estudios sobre la agresividad entre otros. (2003, s/p)

Dichos autores también exponen que, salvo algunas excepciones, en la amplia producción bibliográfica de la década de los 90, es notoria la ausencia de un mirar semiótico que permita aprehender el significado concreto de lo que se transmite, lo que

se produce como efecto y retroalimenta los estudios “*dejando sin describir la necesidad, el “placer del texto”, concepto ya pensado por Barthes en 1973*”.

En la actualidad, la producción francesa, más influenciada por las ciencias cognitivas y la semiótica, aborda con mayor énfasis el funcionamiento textual de las nuevas tecnologías y sus implicancias epistémicas, tanto a nivel descriptivo como referido a la producción multimedial. Este enfoque semiótico-cognitivo deja en evidencia la necesidad de una semiótica todavía por hacer.

Cabe entonces plantear cómo construir una perspectiva que nos abra la posibilidad de construir un vínculo intersubjetivo, que dé cuenta de un verdadero diálogo intercultural fundamentado en el acto responsable, en una comunicación superadora del instrumentalismo, en una comunicación (comunidad) para la convivencia.

Generalmente utilizamos el término *navegar* para designar la acción de recorrer la web. Navegante, cibernauta, son términos que ya forman parte de la cotidianeidad, sin embargo, la expresión en inglés nos habla de “*surfing on the Internet*”. En el mundo del mercado -juego de los negocios- también se habla de “surfear” y estar en la cresta de la ola. Quien surfea recorre superficies atento al desenvolvimiento de la ola, que impone un recorrido, rozándola con ligereza. Aparente libertad, no demasiados caminos, sólo se necesita visualizar velozmente la contingencia para no caer. Altas o bajas, son las olas de la Bolsa de valores...

Observemos nuestra paulatina dilución como sujetos, “surfeando” una producción sin contenido significativo, signada de esteticismos fetichistas y con excesiva utilización de efectos absolutamente reproductivos. Experimentemos el activismo ultra veloz en los ciberjuegos, la ausencia de sutilezas poéticas y de simbolizaciones más complejas, la hipersaturación iconográfica, la violencia en sus múltiples caras, y la variedad de signos que marcan el borramiento intersubjetivo.

Navegar a través del mar difiere cualitativamente de la acción de surfear. Navegar es adentrarse, dejar de ver la “costa” y habitar la inmensidad, explorar y ser sensible al amplio contexto, alimentarse y contemplar, dar la cara a la tempestad y profundizar en una complejidad donde es necesario animarse y poseer sabiduría para no sucumbir. El mar representa el espacio liso por excelencia (Deleuze y Guatari, 1988).

Ladrones de palabras

Según el diccionario de nuestro tiempo, las buenas acciones ya no son los nobles gestos del corazón, sino las acciones que cotizan bien en la Bolsa, y la Bolsa es el escenario donde ocurren las crisis de valores.

El mercado ya no es el entrañable lugar donde uno compra frutas y verduras en el barrio. Ahora se llama Mercado un terrible señor sin rostro, que dice ser eterno y nos vigila y nos castiga. Sus intérpretes anuncian: El Mercado está nervioso, y advierten: No hay que irritar al Mercado.

Comunidad internacional es el nombre de los grandes banqueros y de los jefes guerreros. Sus planes de ayuda venden salvavidas de plomo a los países que ellos ahogan y sus misiones de paz pacifican a los muertos.

En los Estados Unidos, el Ministerio de Ataques se llama Secretaría de Defensa, y se llaman bombardeos humanitarios sus diluvios de misiles contra el mundo.

En una pared, escrito por alguien, escrito por todos, leo: “A mí me duele la voz” (Galeano, 2004, p.248).

El comienzo del siglo XXI nos enfrenta a una realidad que ya no se puede leer desde el tradicional binomio inclusión – exclusión, donde había una acción posible sobre la condición del excluido, sino que se muestra violentamente a través de la emergencia de los “expulsados”. Los invisibles - los sin lugar - no habitan el ciberespacio de la “Sociedad de la Información y el Conocimiento”, sociedad que transparenta claramente la inequidad más perversa de la historia. Estamos ante un nuevo concepto: la “*selección técnica*” opuesta a la biológica, que plantea la selectividad por adaptación (Sala, Carbonell, 2004). Esta selección surge del diferencial tecnológico que se establece entre las partes, y que facilita la acción y la agresión encaminada a mantener la supremacía tecnológica.

En las guerras contemporáneas es casi imposible señalar el punto final definitivo. La situación global nos plantea crudamente un estado de “guerras en suspensión” donde la paz se configura como

...un estado de conflictividad no activada en forma violenta. Tanto desde la teorías deterministas como de la reciente fórmula estratégica del ataque preventivo, se comprueba la trasmigración de los estereotipos sobre los que acostumbran a prosperar muerte y destrucción, lo mismo a través del espacio que del tiempo: la representación del indígena precolombino coincide con el musulmán de nuestros días, y la del musulmán de nuestros días con la del nativo congolés en tiempos del rey Leopoldo (...). Para todas y cada una de estas figuras y tantas otros, simples nombres en un interminable repertorio que incluiría lo mismo a los pobres que a los gitanos. (Ridao, 2004, p.87).

El modelo es siempre igual: gente vaga y envidiosa de la prosperidad ajena, que necesita saber de la rigurosidad del látigo, que sólo “entiende” a través de la violencia.

Lo vincular

Habítamos una violencia que fisura y que surge en la calle, en la escuela, en las instituciones, en los lugares de diversión, en el hogar. Sin decir plenamente guerra, experimentamos un estado de “paz en suspensión”, y nos preguntamos ingenuamente sobre el por qué de esta violencia que nos golpea y desintegra como sociedad.

La pérdida de la posibilidad de todo sujeto de ser pensado y escuchado por otro, irremediablemente lo inhibe del desarrollo de un pensamiento propio y efectivo a partir del cual constituirse. En la medida en que el ajuste discursivo de la “Sociedad de la Información y el Conocimiento” revele sólo el lazo con lo económico, la población expulsada queda fuera del lazo social, de su condición humana comprendida en la posibilidad de formar parte del universo discursivo (Lewkowicz, 2004). Si no se puede organizar ninguna respuesta, ninguna resistencia, sólo queda el acto violento, descarnado, que se estructura sobre la base de la imposibilidad de ser sujeto reconocido en su discurso, en su palabra, en su potencial creativo. Lo contingente, como único posible, no tiene horizonte, no construye utopía, nos volatiliza y nos enfrenta al terror de inexistir.

Y así, nosotros, como comunidad educativa amplia que intenta construir sus lazos vinculados a una compleja realidad, preguntamos:

¿Cómo apropiarnos de las verdaderas claves de acceso al *espacio virtual* frente a los determinismos fácticos, económicos y culturales de la contingencia global?

La experiencia recogida a lo largo de nuestras investigaciones y propuestas de acción (Sagastizabal, San Martín, et al., 1997, 2000; 2005) nos demuestra claramente

que, si no se produce el encuentro con otros y el sujeto, o la institución privilegia el encierro o la relación con las cosas, no hay posibilidad de que otro piense para poder pensarse, quedando a la deriva y a la espera de que “algo-nada” le envíe fugaces señales de olvido. Implementando la metodología de Investigación-Acción, propiciamos en las organizaciones educativas un cambio de mirada que diera lugar a verdaderos encuentros y reconocimiento responsable hacia el otro, ya que era claro y observable que, en los contextos de campo estudiados, proliferaban los choques en vez de los encuentros, una distancia cultural tan marcada que imposibilitaba todo diálogo, acentuando el fracaso y la expulsión. En el choque nadie piensa a nadie y esto se comunica claramente. Tanto en el extremo de la violencia lesiva como de la violencia ritual, reconocemos también formas de representación y comunicación en un límite de expresividad e intensificación energética, donde se lleva al máximo la eficacia de los mensajes. Estas formas se nos presentan como textos portadores de contenidos semánticos que tanto actores como víctimas son capaces de interpretar, y donde el principio regulador de la propia existencia ya no funciona.

La violencia que esa facticidad impone no da lugar a la existencia: sólo una comunicación irresponsable de un sujeto que ha perdido radicalmente su yo.

Parece no ser posible desconectar, excepto mediante forzamientos ficcionales, la existencia humana de la condición subjetiva y ella de la responsabilidad como su nódulo.

Es que la coincidencia en general es la de reconocer que la responsabilidad, como capacidad de responder, determina la posición del sujeto tanto respecto de los otros, haciendo lazos sociales, como de sí mismo, posibilitando su “diálogo interno”.

Inversamente, la no responsabilidad, la desresponsabilización, aparece como la desobjetivación - lugar del no Sujeto - y, podemos decir, el extravío subjetivo, su dilución. (Degano, 2005).

¿Cómo pensar la producción de un “nosotros” en el espacio virtual?

La respuesta no es simple, pero factible si bregamos por la composición dinámica de un discurso hipermedial que piense responsablemente al otro como modo intersubjetivo de existencia posible.

El dispositivo hipermedial - hiperdispositivos

En el siglo XX, un sinnúmero de textos de ciencia ficción sobre las TICs se hicieron realidad. Podemos decir - también - que dichos inventos resultaron de decisiones de seres humanos y, que si no media el deseo de su optimización, terminado el impulso inicial, caducan irremediamente. Pero al mismo tiempo sabemos que una vez instalados reconfiguran dinámicamente nuestras experiencias. Las posibilidades de interactividad de las TICs como medios comunicacionales, basadas en procesos de relación entre el sujeto y la tecnología, nos conducen a argumentar con fines analíticos que nos encontramos ante un verdadero hiperdispositivo.

El concepto de *dispositivo*, según algunos autores,

se acerca a lo tangible, que resulta de una manipulación instrumental; en otros a fenómenos configuracionales, resultado de relaciones que se establecen entre procesos; en otros, lo que puede describirse con ese término se similariza con alguna de esas alternativas, pero no recibe la designación de dispositivo. (Traversa, 2001, p.235).

Dicho concepto - siguiendo a Foucault (1991) - hace referencia a un conjunto heterogéneo de elementos que incluye discursos, espacios, reglamentos, propuestas filosóficas y morales, etc. Entonces, el dispositivo resulta la red que se establece entre estos elementos.

Cuando hablamos de lo hipermedial como dispositivo, no nos referimos solamente a la técnica ni al medio que lo posibilita, sino a un cierto funcionamiento de lo hipermedial que resulta el lugar de soporte de los desplazamientos enunciativos.

Se abre entonces un espacio que requiere ser precisado y que disuelve un esquema personal de la enunciación: no hay situación *a priori*, es una cierta configuración la que se ocupa de agenciar el desenvolvimiento (Traversa, 2001).

Si tenemos en cuenta los dos polos discursivos -gramática de producción y gramática de reconocimiento- a los que aludía Verón (1987) - temática retomada en *Hipertexto: Seis propuestas para este milenio* (San Martín, 2003) - observamos la imposibilidad de deducir efectos causales de un discurso a partir del solo análisis de su producción. Lo hipermedial se contrapone a una única linealidad-causalidad. Por lo tanto podemos decir que cualquier esquema de previsibilidad que incluya dichas condiciones es insuficiente para dar cuenta de la complejidad del proceso de reconocimiento y de la tensión entre ambos. Estamos ante procesos de circulación

discursiva, alejados del equilibrio, que manifiestan tensiones evidentes, ya que vinculan lógicas diversas.

En la medida que el dispositivo se complejiza, incluyendo segmentos conversacionales, interactividad, etc., y se convierte en hiperdispositivo (computadores multimedias conectados con móviles telefónicos, cámaras directas, pantallas gigantes, etc.), encontraríamos un mayor desequilibrio, ya que estaríamos mucho más alejados de, por ejemplo, un dispositivo mediático en “modo transmisión” como el cine. El “modo interactivo” del hiperdispositivo puede llegar a disolver completamente (construir-destruir) lo que se ha dado como objeto, ya no hay un único sujeto de la enunciación. Esto nos lleva a hipotetizar que no se pueden fijar *a priori* dos gramáticas puras como aludía Verón (la de producción y la de reconocimiento), sino que la propia dinámica del modo interactivo da lugar a una gramática compleja (síntesis de producción-reconocimiento-producción-reconocimiento-producción y-o-reconocimiento-producción-reconocimiento...) constitutivamente moduladora y en red, en el sentido del cambio permanente y de la no linealidad de lo hipermedial.

A la vez, este nuevo dispositivo multiplica las posibilidades que ya nos mostraba la televisión y que ha sido llamado

efecto blow up” (Carlón: 2004),” algo que no previsto ni previsualizado ha sido captado por medio de una intervención, tampoco prevista, de alguno de los componentes del sistema, puede llegar a modificar el curso de los acontecimientos o construir un acontecimiento, no incluido de antemano dentro de los posibles) constituyendo de este modo un inesperado feedback, no contemplado en el sistema, sin embargo, posibilitado por él (Traversa, 2001, p.245)

Posicionarnos

Intelectuales del siglo XX como W. Benjamín y T. Adorno, desarrollaron líneas teóricas fundantes sobre el poder de los medios de comunicación para sostener los discursos de barbarie de los líderes políticos que, apelando a la memoria de agravios pasados o la amenaza de peligros futuros, van tejiendo el entramado cultural que traslada la noción de la necesidad y legitimidad de la guerra al entorno social (San Martín: 2003). Hoy, además de la propaganda mediática y del relato cinematográfico, radial o televisivo, contamos con “juegos de guerra interactivos y en red” que, a través

del hacer estratégico o de un rol específico, plantean la destrucción del enemigo creando sus propias “comunidades de práctica” a través de la *www*. “De este modo, la cultura entendida como esa concepción del mundo que determina las opciones de conducta disponibles incorpora dentro de sí la imagen del enemigo al que hay que someter o destruir”. (Monegal, 2004, p.21).

Una verdadera patología del “nosotros”.

Preguntemos a nuestros hijos, alumnos, amigos, cuántos ciberjuegos de guerra conocen y a cuáles tienen acceso. La lista será tan amplia que dará cuenta de una industria del entretenimiento y una industria de la guerra, fuertemente vinculadas y en constante expansión.

Sigamos *navegando* la web y, antes de continuar la lectura de este trabajo, detengámonos un tiempo en el sitio de Full Spectrum Warrior (www.fullspectrumwarrior.com) para preguntarnos:

¿Qué ciberjuegos nos venden hoy?

Luego de la navegación, resituados en la geografía de este escrito y recortando la casi infinita lista mencionada, estamos frente a este sofisticado ciberjuego que trasciende el entretenimiento en el que, históricamente, la guerra era asimilada como posibilidad de la cultura (hecho presente ya en el “soldadito de plomo”). Full Spectrum Warrior (FSW), en su concepción, implica un instrumento de simulación bélica para el entrenamiento, planificación y seguimiento del combate a través de estrategias, códigos normalizados y herramientas de gestión. Basado en un programa de simulación actual diseñado para ayudar a entrenar a los soldados en Operaciones Militares en Terreno Urbano o M.O.U.T., será lanzado comercialmente a la “comunidad internacional.”

En el sitio nos cuentan que, en agosto de 1999, las Fuerzas Armadas de los EEUU cerraron un contrato por 5 años con la Universidad de Southern California para organizar el Institute for Creative Technologies (ICT) [2], y así contar con personal experto y de primer nivel de la industria de juegos para el desarrollo de este tipo de software. El objetivo del ICT es la creación del Experience Learning System (ELS), que facilita la habilidad de aprender a través de la práctica. O sea que Full Spectrum Warrior es en sus fundamentos un novedoso “software educativo” diseñado por expertos en el área, conjuntamente con la empresa Pandemic (que es autora de títulos como *Star Wars: La guerra de los clones*), con una amplia experiencia en interfaz y juegos inmersivos

(ya que resultaba muy caro al ejército la experiencia de entrenamiento no virtual o lo limitado de otras propuestas).

En la actualidad este consorcio, junto a otras importantes empresas, editará la versión comercial disponible en varios idiomas. El actual equipo desarrollador ¡es de 40 personas!

FSW ya cuenta con innumerables premios en EEUU y en Europa por su fidelidad y realismo (el único hasta la fecha), jugabilidad basada en acción táctica de equipos y los desarrollos en el campo de la inteligencia artificial, simulando con precisión las acciones y reacciones de un grupo de soldados (2 equipos) en un entorno de combate urbano. La versión comercial se publicita como más amplia (más prestaciones) y con un realismo y precisión jamás visto en un juego de inspiración militar.

Lo particular del juego es que coloca al jugador en el puesto de comandante al mando de dos equipos de asalto en un escenario urbano de Oriente Medio, (a diferencia de la mayoría que permite sólo controlar un soldado y dar órdenes a los demás) y ofrece gran cantidad de elementos estratégicos para mantener viva la experiencia y gestión de recursos. En este juego de acción táctica, al decir de sus realizadores, los jugadores experimentan un nivel de acción trepidante y tienen que reaccionar con rapidez.

Si navegamos en detalle, observamos que incluye un catálogo en 3D de armas de última tecnología para el combate urbano, mapas, noticias, etc. También podemos aprender algo sobre historia actual, ya que en el análisis del argumento sobre el enemigo encontramos sugerentes coincidencias... La vida cotidiana y emocional del soldado, por supuesto, no ha sido dejada de lado, y nos acercan a ella las cartas enviadas desde el frente. Estudiar el perfil propuesto para los personajes no es vano ya que, justamente, el “realismo” atraviesa la totalidad del juego, exponiendo una clara identidad nacionalista al servicio de las fuerzas armadas de los EEUU.

Si las pruebas de testeo de FSW para el ejército son positivas, será implementado en todas las unidades de entrenamiento del país *fomentando su uso también en los recreos*¿¿¿?? y, por supuesto, se podrán relevar en estas pruebas de campo requerimientos claros para su optimización y lanzamiento “mundial”.

Como cierre de esta primera navegación, sería interesante detenerse en las respuestas a “dos preguntas frecuentes” que se publican en el sitio:

¿Cómo hacemos para que los soldados se comporten como soldados (esto es, doctrinalmente correcto) pero que parezcan humanos?

Teníamos que establecer una relación real entre el jugador y los soldados. Si alguien muere en el juego, el jugador tiene que tener algún sentimiento de pérdida porque en la vida real el Ejército tiene tolerancia cero a las bajas amigas.

¿Procuráis disuadir del uso de la violencia en el juego?

Al igual que ocurre en el Ejército en el mundo real, el jugador necesita actuar bajo las Reglas de Compromiso (ROE). Tiene que ser sensible a la cultura y la gente contra la que está luchando. Este es uno de los retos del combate urbano. Por ejemplo, tus reglas de compromiso pueden impedir que dispires dentro de una mezquita. Si el enemigo entra en una mezquita, tendrías que buscar acciones alternativas.

Extrañamente, escuchamos los ecos de una noticia no lejana sobre el bombardeo aéreo que dio por resultado una cruda matanza de civiles en una mezquita. ¿Acciones alternativas?, ¿de quién?, ¿a quién?

El dispositivo mediático cuenta su historia, pero también la historia de quienes fueron soldados, nos recuerda que las fantasías de heroísmo e invencibilidad nunca sobrevivieron a la confrontación de la batalla. (Monegal, 2004)

¿Qué posición tomamos ante esta realidad?

¿Prohibir, desconocer, ignorar, aceptar sin más, resignarse?

¿Diluirnos como sujetos?

O recordar que también el dispositivo hipermedial incluye el potencial efecto “blow up” que se escapa del todo determinado...

Y si nos interrogamos sobre nuestra responsabilidad... ¿No podríamos llegar a navegar habitando en nuestro recorrido las fisuras que el propio dispositivo tiene?

El que abdica de su capacidad de decidir está abdicando de algo fundamental, constituyente. Quede claro: estos adjetivos no dependen de aquello de lo que se trate, sino de quien se trata. Aunque no se apueste nada, el jugador siempre se pone en juego, incluso cuando juega al extraño juego de perder. Es su propio ser el que está - porque él mismo lo ha puesto - en cuestión. La decisión es el gesto en el que nos apropiamos simbólicamente del futuro, la leve huella que intentamos dejar sobre su todavía inmaculada superficie. No de otra cosa es de lo que estamos condenados a responder. (Cruz, 1999, p.76)

La textualidad multilineal

Según Clément (1995), “Aarseth propone el término texton para la unidad textual de base definida dentro de una perspectiva topológica, y scripton a la secuencia no interrumpida de uno o varios textones tal y como son proyectados por el texto o reunidos por el lector”. (p.1)

Esta tipología textual intenta definir las unidades de texto no en sus relaciones lingüísticas, sino en sus relaciones con el todo y con sus propias partes, dando cuenta de dispositivos textuales modernos - informatizados o no - y considerando desde la poesía animada hasta los softwares de generación automática de textos. Por lo tanto, el hipertexto resulta una de las figuras de esta nueva textualidad y se caracteriza, básicamente, por su no-linealidad y su potencial discontinuidad, nociones que con frecuencia se confunden.

La no-linealidad ha de definirse desde el punto de vista de las posibilidades que brinda el soporte informático interactivo y no del discurso, porque la no-linealidad no significa obligatoriamente la discontinuidad textual. “Quizá sería mejor, desde este punto de vista, hablar de textos multilineales. La lectura no descubre más que una de las múltiples posibilidades del recorrido”. (Clément, 1995, p.1)

Sobre la noción de discontinuidad existe una literatura - de la discontinuidad - que deja en evidencia algunas limitaciones de la retórica narrativa o argumentativa. Esta literatura, fragmentaria, cuenta con escritores de la talla de Nietzsche, Wittgenstein o Roland Barthes (1984) entre otros, es una escritura que busca restituir el surgimiento del pensamiento en una dimensión diferente a la del tratado, al espíritu de completud del sistema, a los tiempos muertos de las transiciones. El modelo, por su discontinuidad, se asimilaría más a formas de percibir y comprender el discurso musical, donde los temas o fragmentos son retomados en distintas secciones y articulan la coherencia de la macroforma desde los anclajes temáticos que subyacen en la memoria musical.

El hipertexto/hipermedio le propone al lector, a través de su estructura, que organice su vagabundeo con el espíritu de un nómada que traza y deja huellas de sentido, lo invita a componer una textura similar a una *Polifonía Oblicua* (San Martín, 2002) (3) donde lo que surge, surge a través - más allá de los órdenes verticales u horizontales - de las marcas y jerarquías que impone el sistema armónico tradicional.

El hipertexto es un espacio semántico a construir entre la virtualidad planteada por la complejidad de su estructura deconstruida y la actualización que efectúa el sujeto en su lectura-escritura interactiva.

Las construcciones hipermediales y sus modos de organización son muy diversos según la epistemología del dominio en el que se inscriben, pero su especificidad estructural está en la ausencia de un orden jerárquico que fije previamente el dominio de su lectura y en la invención de nuevas formas.

En el orden internacional, autores como Gunther Kress y Theo van Leeuwen están rompiendo con la idea de texto contra imagen y contra sonido, y tratan de pensar en la integración, aspectos que fueron tenidos en cuenta por los teóricos del cine (De Vecchi, 2005). En este sentido, una revisión de la historia de los medios es una necesidad insoslayable para la formulación de una teoría del lenguaje hipermedial; en función del proyecto “Obra Abierta...” comenzamos a investigar sobre la construcción de esta gramática compleja en el contexto investigativo y de aprendizaje virtual, planteando un abordaje sistemático desde la diferenciación con los dispositivos en modo de transmisión, como el cine y la televisión.

En síntesis, el lenguaje hipermedial en sus diversos géneros y estilos, sería entonces un nuevo medio comunicacional privilegiado, considerando las posibilidades que brinda el contexto tecnológico virtual. Esto nos lleva a la necesidad de elaborar teoría sobre categorías propias que se asociarían a procesos de pensamiento, acción y lenguaje (Bruner, 1984) vinculados a la complejidad de los dispositivos hipermediales. (San Martín, 2005)

Conclusión

Llegado a este punto de navegación, podemos decir que en nuestro recorrido definimos el ciberespacio como espacio de relaciones, aproximándonos a las consecuencias del uso que se haga de él en el marco de los efectos de la economía de mercado.

Interrogamos sobre cómo construir una perspectiva que posibilite un verdadero diálogo intercultural a través de un vínculo intersubjetivo fundamentado en el acto responsable, en una comunicación superadora del instrumentalismo, en una comunicación (comunidad) para la convivencia.

Observamos que el “modo interactivo” del dispositivo hipermedial puede llegar a disolver completamente (construir-destruir) lo que se ha dado como objeto, y que este

nuevo dispositivo multiplica las posibilidades de lo que ha sido llamado “*efecto blow up*”, dejando al descubierto la no-causalidad y el desequilibrio del sistema.

Atendiendo a las posibilidades comunicativas que brinda el contexto tecnológico virtual, consideramos absolutamente necesario elaborar teoría sobre categorías propias del lenguaje hipermedial, vinculadas a procesos de pensamiento, acción y lenguaje y a la complejidad de los actuales dispositivos hipermediales.

Entonces:

Si el dispositivo hipermedial es su propia estructura interactiva, posibilita el desvío, la modificación de un acontecimiento, o la construcción de uno nuevo.

Si el lenguaje hipermedial nos permite componer dinámicamente discursos, nos interrogamos:

¿Por qué no desplegar la posibilidad de hacernos cargo de habitar el ciberespacio responsablemente, como metáfora de nuestra condición subjetiva, alejándonos de los estándares simplificadores y diluyentes?

¿Por qué no recorrer en el proceso educativo las tensiones y fisuras del dispositivo hipermedial sosteniendo el acto responsable que nos posibilite alternativas de desvío sobre los determinismos fácticos de la globalización?

¿Por qué no construir vínculos intersubjetivos que, mediados por el lenguaje hipermedial, permitan el advenimiento de la lengua que hablaremos y que todavía no hemos podido hablar?

“...¿Qué nos falta
sino un conocimiento
de lo discontinuo? ¿Qué imágenes
sino como alabanza la efímera palabra
que nos descuenta del universo sin que lo sepamos?

También ella nos mezcla
con lo primero
imperceptible”

(Carrera, 1998, p.58)

Notas

1. Se analogan los términos y se entiende la integración no lineal de lenguajes verbales y no verbales como paquete textual interactivo en la pantalla electrónica.

2. Recomendamos navegar el sitio del Instituto con detenimiento.

3. El concepto de “Polifonía oblicua” como modelo es desarrollado por San Martín en su tesis doctoral. Una síntesis del mismo en el campo de las TICs se puede consultar en:

San Martín, P. (2002): “Desarrollo de materiales didácticos hipermediales e integración de las TIC para la formación del educador musical en la modalidad a distancia”. (<http://www.irice.gov.ar>) Línea de investigación: Nuevas tecnologías en educación – Publicaciones.

San Martín, P. Software “Polifonía Oblicua. Educación Musical en la frontera sXX1”. Sistema hipermedial en Cdrom. Copyright Cessi 2003 reg. N°: 296941. ISBN: 987-97800-4-3. Irice (Conicet- Universidad Nacional de Rosario). Rosario.

San Martín, P.- Freschi, S. Software “Polifonía de tiempo”. Sistema hipermedial. Copyright Cessi 2003 reg. N°: 296940. Irice (Conicet- Universidad Nacional de Rosario). Rosario.

Instalado en el “Espacio Infinito” de la “Isla de los Inventos” de la Municipalidad de Rosario. Argentina.

Referencias

Barthes, R. (1984) *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.

Bauman, Z. (2004). *La sociedad sitiada*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Bruner, J. (1984) *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.

Cabero, J. (comp.) (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis.

Carbone, G. (2004). *Escuela, medios de comunicación social y transposiciones*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Carlón, M. (2004) *Sobre lo televisivo, dispositivos, discursos y sujetos*. Buenos Aires: La Crujía.

Carrera, A. (1998). *Children´s Corner*. Buenos Aires: Tusquets.

Clément, J. (1995). *Del texto al hipertexto: hacia una epistemología del discurso hipertextual*. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/>. Traducción español disponible en pdf (2000). Susana Pajares Tosca

Cruz, M. (1999). *Hacerse cargo. Sobre responsabilidad e identidad personal*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Degano, J. (en prensa). *Minoridad y Rehabilitación. Estudio crítico de las posibilidades rehabilitatorias de las prácticas judiciales actuales*. Rosario: Juris .

De Kerckhove, D. (1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. España: Gedisa.

- Deleuze, G. y Guattari, F. (1988). *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- De Vecchi, B. (2005, junio). *La red no es el mejor ejemplo del desarrollo potencial del hipertexto*. www.educ.ar.
- Del Villar, R. & Scolari, C. (2003). Presentación. *De Signis online*. Publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica (FELS) 5. http://www.designisfels.net/designis5_1.htm
- Fainholc, B. (2004). *Lectura crítica en Internet. Análisis y utilización de los recursos tecnológicos en educación*. Rosario: Homo Sapiens.
- Foucault, M. (1991). *Saber y verdad*. Madrid: La piqueta.
- Galeano, E. (2004). *Bocas del tiempo*. Buenos Aires: Catálogos.
- Lévi- Strauss, C. (2003). *El pensamiento salvaje* México: Fondo de Cultura Económica.
- Lewkowicz, I. (2004). *Pensar sin estado. La subjetividad en la era de la fluidez*. Buenos Aires: Paidós
- Mena, M. (comp.) (2004) *La Educación a distancia en América Latina. Modelos, tecnologías y realidades*. Buenos Aires: ICDE. Unesco.La Crujía.
- Mena, M.; Rodríguez, L.; Diez M. L. (2005). *El diseño de proyectos de Educación a distancia*. Buenos Aires: La Crujía- Stella.
- Monegal, A., et al (2004). *En guerra*. Barcelona: Diputación de Barcelona. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Forum Barcelona.
- Piscitelli, A. (2005). *Internet, La imprenta del siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Rodríguez Illera, J. (2001) Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Anuario de Psicología*, 32 (2), 63-75.
- Ridao, J. M. (2004). El enemigo en el espejo. En Monegal, A., et al. (2004) *En guerra* Barcelona: Diputación de Barcelona. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Forum Barcelona.
- Sagastizabal, M. A., Perlo, C., & San Martín, P. (1997). *Educación Intercultural: Formación Docente e Intervención didáctica*. Rosario: Irice (Conicet – Universidad Nacional de Rosario).
- Sagastizabal, M. A., San Martín, P., Perlo, C., & Pivetta, B. (2000). *Diversidad Cultural y Fracaso Escolar: Educación Intercultural. De la teoría a la práctica*. Rosario: Irice (Conicet – Universidad Nacional de Rosario). Buenos Aires: Noveduc (2004).

Sagastizabal, M. A.; San Martín, P.; Perlo C.; & Pivetta, B. (En prensa). *Dificultades para aprender y enseñar en contextos socioculturales complejos. Desafíos para superar el fracaso escolar*". Buenos Aires: Noveduc.

Sala, R.; Carbonell, E. (2004). Violencia y selección natural: lectura darwinista de la guerra en Monegal, A., et al (2004) *En guerra*. Barcelona: Diputación de Barcelona. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Forum Barcelona.

San Martín, P. (2003). *Hipertexto: Seis propuestas para este milenio*. Buenos Aires: La Crujía.

San Martín, P. (2003). La reproductibilidad técnica de la obra de arte considerando las perspectivas de Benjamin y Adorno. *Argumentos, N° 1, Noviembre*, 117-131. Doctorado de la Facultad de Humanidades y Artes. Universidad Nacional de Rosario.

San Martín, P. (2003). Invitación para mixtópicos, formación docente, campus virtuales y libros de arena. *Perspectiva Educacional, Vol. 4, Segundo semestre*, 101-116. Instituto de Formación docente de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Chile.

San Martín, P.; et al (2004). De Andria a Obra Abierta: hacia un sistema virtual taller. Actas del II° Congreso Internacional Online del Observatorio para la Cibersociedad "Hacia qué sociedad del conocimiento?" On-line en http://www.cibersociedad.net/congres2004/index_es.html. (grupo GT18)

San Martín, P. (2005). Componer el pensamiento hipermedial. *Revista Eufonía N° 35, julio*. Monográfico: Componer en el aula. Barcelona: Grao Editorial..

Traversa, O. (2001). Aproximaciones a la noción de dispositivo. *Signo & Señal, 12*, 233-247. Instituto de lingüística. Facultad de Filosofía y Letra. Universidad de Buenos Aires.

Verón, E. (1987). *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa