

Laboratorio:
Documental transmedia de no ficción

Máster universitario en Escritura Creativa UCM

6 de abril de 2022

Texto e hipertexto

Partiendo del concepto de “ergodicidad”, de Espen Aarseth, se deducen las restantes nociones esenciales para definir el hipertexto.

El neologismo “ergódico/a” contiene las raíces griegas Εργος –“ergos”: trabajo, acción– y ὁδός –“odos”: camino, viaje, ruta. Lo “ergódico” designa cierto trabajo o esfuerzo requerido al lector o a la audiencia –al “receptor”, en definitiva. En este contexto, la “literatura ergódica” no apunta tanto a una tipología textual como a una forma de entender la interacción entre el receptor y el mensaje. Se trata de una interacción con un alto grado de compromiso y participación por parte del primero, llegando incluso al esfuerzo físico. El *engagement* que se establece puede producir múltiples sentidos alternativos.

Vanevar Bush usó por primera vez el término “hipertexto” en 1945, al describir el “memex”, un dispositivo capaz de almacenar cantidades ingentes de información a las que cualquier usuario podría acceder estableciendo relaciones entre las diferentes unidades –fueran textos lingüísticos o ilustraciones– e interviniendo sobre ellas. Ted Nelson¹, entendiendo el “hipertexto” como “una red semántica de conocimiento”, lo definiría en 1965 como “a body of written or pictorial material interconnected in such a complex way that it could not conveniently be presented or represented on paper. It may contain summaries, or maps of its contents and their interrelations; it may contain annotations, additions and footnotes from scholars who have examined it” (Nelson, 1965: 96; cfr. Aarseth, 1997: 12-13; Pajares Tosca, 1997). Desde esta perspectiva, tampoco podemos restringir el hipertexto al ámbito de la escritura narrativa, pues textos

¹ Nelson llegaría a desarrollar un proyecto de biblioteca universal conocido como “xanadu” y accesible desde cualquier lugar del mundo.

cuya narratividad es prácticamente nula, como el *I Ching* o *Libro de las mutaciones*², o las series pictóricas, bien pueden considerarse como hipertextuales.

En términos espaciales, los soportes de comunicación basados en las tecnologías de la modernidad —el papel impreso o la proyección secuencial de imágenes—, permitían únicamente la linealidad. Así pues, en cuanto a la exposición de ideas, tiene limitaciones. Por el contrario, es la tecnología digital la que hace posible la utilización de un medio que convoque a un tipo de receptor distinto. Este nuevo medio “will let the reader find his level, suit his tastes and find the parts that take on special meaning for him, as instruction or entertainment” (Nelson, 1965: 96). En dicho medio tendrían también cabida textos no-lingüísticos, como el icónico —fijo o en movimiento—, o el auditivo³ —siendo estos últimos elementos no-lineales⁴.

Los hipertextos se componen de dos elementos: las lexías y los hipervínculos. Las lexías son las unidades fundamentales. Su tamaño y densidad pueden ser variados, abarcando desde una gran brevedad hasta una alta densidad semántica o una larga extensión. Los hipertextos se definen como espacios textuales o lugares que contienen una serie de informaciones. Dichas informaciones presentan marcas explícitas que permiten transitar de un espacio textual a otro. Las marcas, insisto, han de ser explícitas.

El otro recurso esencial del hipertexto es el “hyperlink” o “hipervínculo” —“vínculo” o *link*, para abreviar—, que posibilita la ruptura de la linealidad y el salto de una lexía a otra en el hipertexto⁵. Podemos entender estos *links* como “coordinadores” o “nexos electrónicos” que se encargan de unir lexías tanto externas como internas a una obra, dando lugar a un texto experimentado como no-lineal, “multilineal” o “multisecuencial” (véd. Landow, cit. Pajares Tosca, 1997). Esto se traduce en una potencialmente infinita cantidad de realizaciones alternativas dentro del mismo argumento. Sin embargo, las secuencias aisladas, realizadas mediante la recepción ergódica del hipertexto narrativo, sí son lineales. Es la navegación entre secuencias en el hipertexto —en su recepción ergódica— la que posibilita, como es evidente, su combinatoria.

² El *I Ching* libro oracular chino cuyos primeros textos datan del 1200 a. C., aproximadamente, “is not meant to be read from beginning to end but entails a very different and highly specialized ritual of perusal” (Aarseth, 1997: 2).

³ El término “hyperfilm” encuentra aquí todo su sentido.

⁴ En lo anterior seguimos a Nelson (1965: 96). Véd. Martínez (2001: 194) y (Pajares Tosca, 1997).

⁵ “La escritura en segunda dimensión es la contribución especial del medio electrónico a la historia de la literatura” (Bolter, cit. Pajares Tosca, 1997).

Hipertextos explorativos e hipertextos constructivos

Los hipertextos se agrupan, independientemente de que sean literatura electrónica o no, en dos grandes categorías: hipertextos explorativos e hipertextos constructivos.

En cuanto a su autoría, los hipertextos explorativos no precisan más que un escritor, al contrario de lo que ocurre con los constructivos, en donde se encomienda al lector o “experimentador” el trabajo de transitar las lexías y los hipervínculos elaborados por un tercero, “borrando[se] los límites autor-lector” (Pajares Tosca, 1997). En este punto, según Pajares Tosca (1997, cfr. Franco y García, 2000), existe un antecedente en los juegos de rol tradicionales, de mesa o “pen-and-paper”, en los que un moderador o “máster” actúa como narrador principal de una historia cuyos personajes son interpretados por los demás participantes, que intervienen con sus actuaciones, es decir, con sus narraciones particulares, en la historia principal. También han de señalarse los llamados MUDs o “multi-user dungeons”, creación de Roy Trubshaw y Richard Bartle, programadores de la Universidad de Essex. Inspirados por los videojuegos *Colossal Cave Adventure* (1976) y el clásico *Zork* (1977) –que estaban diseñados para un solo jugador–, los MUDs son videojuegos de rol en línea basados en textos, en los que pueden participar varios jugadores interviniendo con sus *performances* particulares en una historia que no tiene ni un principio ni un final claros (Aarseth, 1997: 13). El relato o resultado se convierte en la acción de recorrer las lexías, conectando lugares, encajando las piezas, formando mental e individualmente la idea o la imagen mental del contenido de la historia. Pero las piezas, las lexías y los hipervínculos, están configurados de antemano.

Los hipertextos constructivos, por el contrario, no presentan unas lexías cerradas ni unos vínculos establecidos de antemano. Sobre una base de datos, es decir, materiales en bruto, los receptores, que pasan a ser co-autores, dan forma, orden y jerarquía a los materiales. Es más: las lexías son espacios textuales abiertos en donde se solicita al participante que intervenga, que genere textualidad, que tome decisiones reversibles, que inscriba el significante, que genere relaciones y vínculos. Como en el documental de *cinéma vérité* de Jean Rouch y Edgar Morin *Chronique d'un été* (1961), el espacio textual del cine y las herramientas de escritura se ponen a disposición de la comunidad, a la que se le pregunta: ¿qué película queréis hacer?

Generando textos explorativos con literatura electrónica

Bots

El término *bot* es la abreviatura de “robot”. La palabra “robot” nació en la literatura. Concretamente, en la obra de teatro de ciencia ficción *R.U.R* (título original: *Rossumovi univerzální roboti*; en español: *Robots universales Rossum*), del escritor checo Karel Čapek (1920)⁶. Según La Fundación del Español Urgente (Fundéu)⁷, el acortamiento es válido en español, resaltado en cursiva, tal como señala la ortografía para palabras extranjeras.

En su *Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet*, Rafael Fernández Calvo lo define como “programa que recorre la red llevando a cabo tareas concretas, sobre todo creando índices de los contenidos de los sitios”.

De la manera más básica y general posible, un *bot* es una aplicación informática programada que permite automatizar una tarea reiterativa de manera autónoma a través de una cadena de comandos. Los más complejos pueden llegar incluso adaptar su modo de operar según la experiencia de interacción con los usuarios.

El funcionamiento de un *bot* consiste, en esencia, en responder a una llamada. Cuando se le llama, el *bot* responde según haya sido enseñado. De esta manera, un *bot* rastrea una base de datos, buscando el término o la función para la que ha sido llamado.

Cómo generar algunos tipos de *bots* en la red

- *Web crawler*: del buscador tradicional (<https://www.webcrawler.com/>) al buscador automatizado (<https://www.google.es/alerts#>)
- *Bots* poéticos al azar (como el “cadáver exquisito” de las Vanguardias): https://twitter.com/bot_velocidad?s=20&t=GhMI0L49MgjtEBq8qjOV8Q
- *Bots* generados con contenido automático y aleatorio: <https://twitter.com/GarciaLorcaBot>

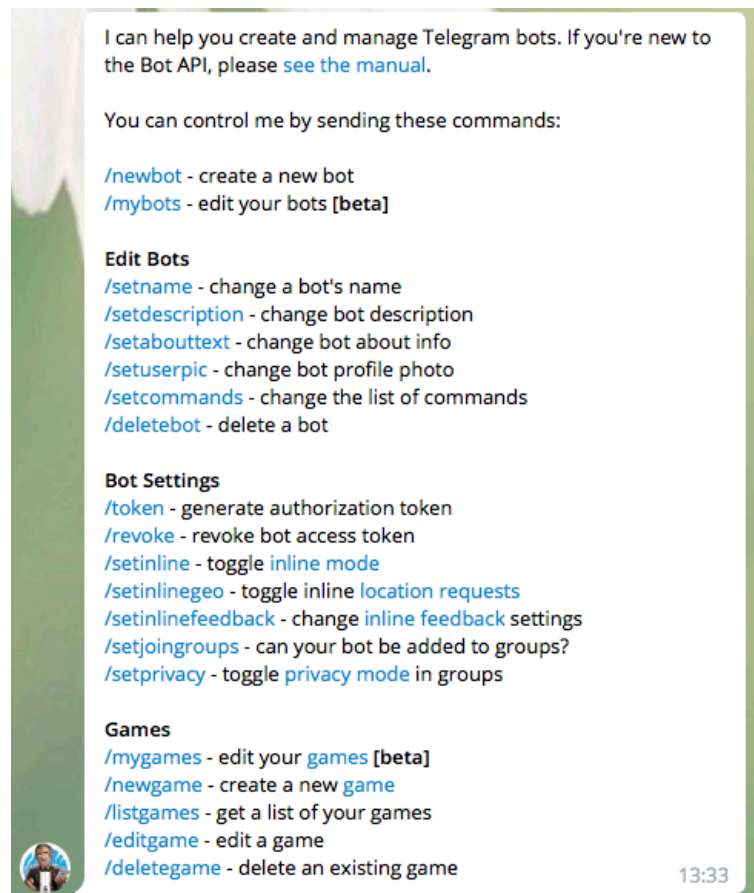
⁶ Obra completa traducida al español: <http://preprints.readingroo.ms/RUR/rur.pdf>

⁷ <https://www.fundeu.es/recomendacion/bot-acortamiento-valido-en-espanol/>

Bot conversacional en Telegram

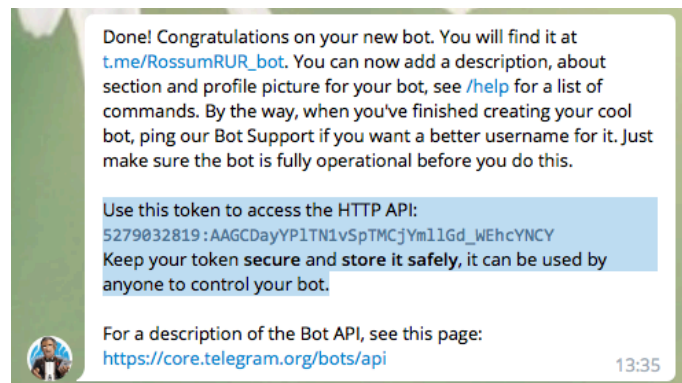
1. Cómo generar el *bot*

- Accedemos en primer lugar a BotFather en la propia aplicación de Telegram: <https://telegram.me/botfather>
- Escribimos (siempre en la caja de texto del chat) la etiqueta `/start`
- Aparecerá el siguiente mensaje con una serie de comandos que dan lugar a distintos tipos de *bots*: desde acciones automatizadas hasta videojuegos.



- Hacemos clic en `/newbot` o introducimos `/newbot` en la caja de texto del chat.
- FatherBot nos pedirá que le pongamos un nombre a nuestro *bot*. Por ejemplo: `RossumUniversal_Bot`

- FatherBot generará nuestro nuevo *bot* y le asignará un chat propio en una dirección como esta: t.me/RossumRUR_bot No te vayas de FatherBot todavía, no corras. Veremos también un código: se trata del *token* de acceso a la API del *bot* (lo que permite manipular el código y programarlo). Lo copiamos y lo guardamos en un documento aparte. ¡No lo pierdas! Sin este código no podremos trabajar.



- Antes de acceder al nuevo chat, podemos añadir una descripción sobre lo que el *bot* hace, escribiendo en la caja de texto del chat el comando: `/setdescription`. FatherBot nos preguntará qué *bot* deseamos editar. Elegimos el nombre que queramos (en nuestro caso: `RossumUniversal_Bot`) y escribimos en la caja de texto la descripción. Por ejemplo: “Rossum Universal Bot es un homenaje a la obra de teatro de ciencia ficción de Karel Čapek de 1920. Aquí podrás conversar sobre el fin del mundo. 🤖 Puedes saludar al doctor Rossum diciéndole `/hola` o preguntarle sobre su `/empresa`.” Aquí es bueno que introduzcamos las primeras indicaciones de uso para interactuar, que configuraremos más tarde. Cuanto más claro tengamos el diseño de la conversación, mejor. Como siempre: no corras. Piensa primero y configura después.
- Igualmente, podemos ponerle una imagen a nuestro *bot*, escribiendo el comando `/setuserpic`. Lo mismo que antes, FatherBot nos preguntará qué *bot* queremos editar. Seleccionamos el que hayamos creado (en nuestro caso: `RossumUniversal_Bot`) y enviamos la imagen como en un chat cualquiera.

2. Activación del *bot*

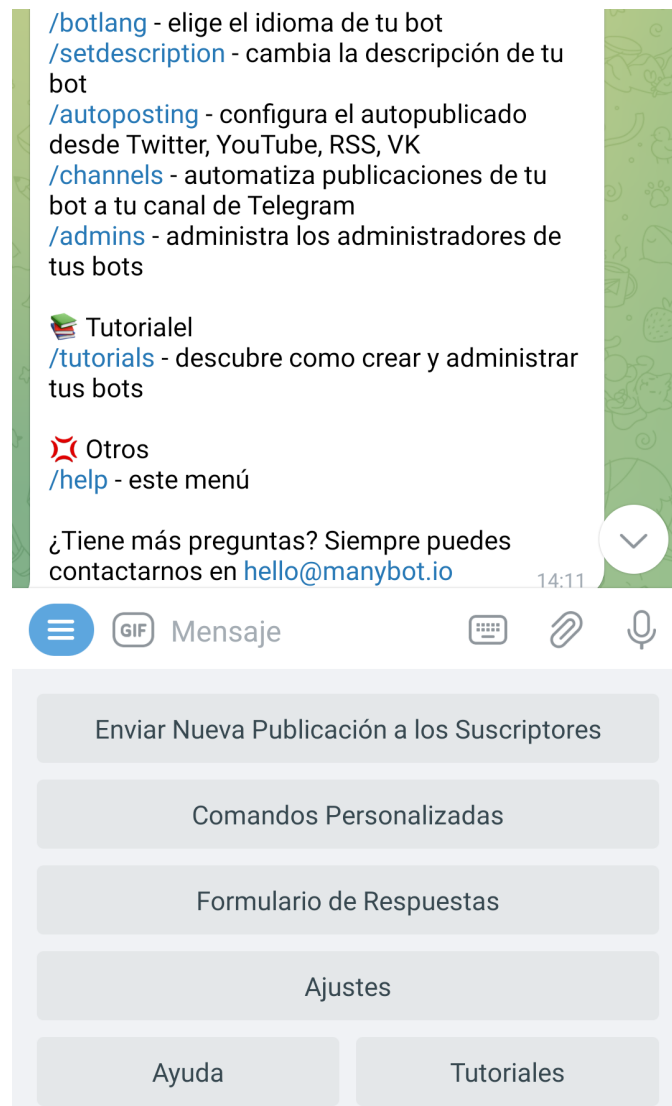
- Buscamos Manybot en Telegram o accedemos directamente a <https://telegram.me/manybot>
- Escribimos en la caja de texto del chat el comando /start
- Manybot nos permitirá cambiar el idioma de interacción. Introducimos el comando: Español (sin barra vertical).
- A continuación, Manybot nos pedirá que introduzcamos el *token* de la API de nuestro *bot*. Copiamos y pegamos el código que salvamos antes en FartherBot.
- Manybot nos preguntará si queremos introducir una descripción. Ponemos la misma de antes. Por ejemplo: “Rossum Universal Bot es un homenaje a la obra de teatro de ciencia ficción de Karel Čapek de 1920. Aquí podrás conversar sobre el fin del mundo. ☠ Puedes saludar al doctor Rossum diciéndole /hola o preguntarle sobre su /empresa”.
- Desde aquí podemos hacer envíos masivos de mensajes a todos los lugares en los que esté presente nuestro *bot* con el comando /newpost o configurar acciones automáticas con el comando /autoposting (RSS, Twitter, Youtube, etc.). Poco más: ahora es cuando viene lo bueno.

3. Configurando las acciones del *bot*

- Accedemos al chat de nuestro *bot* (nos lo han dado tanto FatherBot como ManyBot). Por ejemplo: http://telegram.me/RossumUniversal_Bot
- Escribimos en la caja de texto el comando /start Se abrirá el siguiente menú con la lista de comandos disponibles para configurar las acciones:



- Desde aquí podemos usar comandos o, directamente, abrir el menú en la parte inferior derecha de la pantalla, en donde aparecen las opciones “Enviar Nueva Publicación a los Suscriptores”, “Comandos personalizados”, “Formularios de respuestas”, “Ajustes”, “Ayuda” y “Tutoriales”:



- Para crear un comando automático, escribimos `/newcommand` o seleccionamos en el menú.
- Introducimos el nombre del comando con la fórmula: `/nombre` (por ejemplo: `/hola`).
- A continuación, escribimos el mensaje o la lista de mensajes que responden a esta llamada. Podemos incluir emojis y GIFs. Al final, escribimos Guardar sin barra vertical) o seleccionamos en el menú desplegable la opción “Guardar”. Desde este momento, el comando se ha creado correctamente. Podemos hacer lo mismo con preguntas, formularios de respuestas, programar mensajes con fecha y hora, programar RSS... Esto te dejo que lo explores por tu cuenta.

- Finalmente, para activar los comandos –si queremos que estén visibles, claro– volvemos a FatherBot e introducimos el comando /setcommands. FatherBot nos pedirá que seleccionemos cuál de los *bots* que hemos creado deseamos editar. Escribimos o seleccionamos el nombre deseado.
- Escribimos la lista de comandos que hayamos creado con la fórmula siguiente:

Command1 - Descripción

Command2 – Otra descripción

4. Usar el *bot*

- Abrimos la configuración del *bot* pulsando sobre el nombre que le hayamos dado. Se abrirá una nueva pantalla. Desplegamos el menú de opciones pulsando sobre los tres puntos verticales e arriba a la derecha y, o bien compartimos, o bien añadimos a un grupo. ¡Y a jugar!

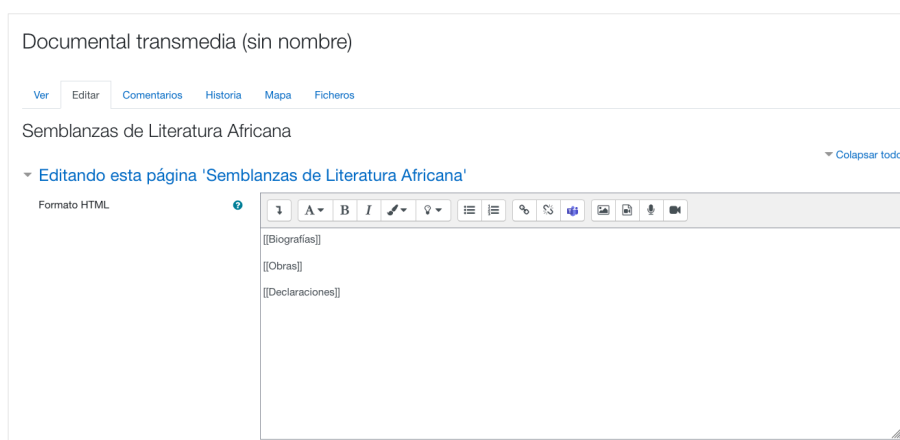
Hiperficción constructiva en HTML con Moodle

Para la hiperficción constructiva, el aparataje técnico es mucho más sencillo. Lo importante es generar un buen discurso con orden, jerarquía y contenido.

- He creado en el campus virtual de “No ficción” un enlace llamado “Documental transmedia (Sin título)”. Accedemos. Veremos la página en visualización.



- Podemos comentarla para sugerir cambios o editarla.



- Al editarla se abre una caja de texto de HTML. Para introducir nuevas páginas, escribimos el nombre de la nueva lexía entre dos corchetes. Por ejemplo: [[Nueva página]]. Al visualizar podremos, igualmente, editar y crear nuevas páginas (hasta tres niveles en Moodle).
- Recuerda que todo lo que escribas quedará registrado en el historial de versiones con tu nombre. No hagas nada si no estás segura/o/e. Para comentar, proponer o dar ideas, usa los comentarios, no el editor.
- A partir de aquí, adelante. El editor de texto tiene interfaz propia para introducir imágenes, vídeos, sonidos, elementos incrustados con código HTML, citas textuales, etc. Os dejo un ejemplo de lo que puede llegar a hacer (exportado, claro, posteriormente, para sacarlo del espacio cerrado del campus virtual UCM). Este documental transmedia lo hizo un compañero vuestro de la promoción 2020/2021: <https://eclipshe2.wixsite.com/muecnoficcion>