



# Multitud infinita

Un texto interactivo de recorridos múltiples

Lectura - Escritura - Narrativa - Literatura digital - Interactividad - Videojuegos -  
Programación - Base de datos

## Autor

Mario Alberto Guzmán Cerdio

2014

De la serie: *Textos interactivos. Programación de textos para una literatura digital colectiva.*

El proyecto *Multitud infinita. Un texto interactivo de recorridos múltiples* se realiza en el contexto del primer cuatrimestre: eje *tiempo/ formato pantalla*, de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional Tres de Febrero, en conjunto con el proyecto *Bibliomóvil* de la Dirección de Gestión Cultural de la Biblioteca del Congreso de la Nación.

Autor: Mario Alberto Guzmán Cerdio

Ilustraciones: Maximiliano Aquino

<http://ovejaselectricas.hotglue.me> (bitácora)

<https://textosinteractivos.wordpress.com>

Contacto: [marioguzzzman@gmail.com](mailto:marioguzzzman@gmail.com)

Primer Cuatrimestre 2014

UNTREF

Buenos Aires, Argentina.

## Índice

Breve descripción .....	3
Objetivos .....	3
Memoria conceptual .....	3
Motivaciones .....	5
Antecedentes .....	5
Funcionamiento .....	6
Perspectivas .....	9
Bibliografía .....	10

Breve descripción:

El proyecto *Multitud infinita*. Es un texto interactivo diseñado para incentivar procesos de lectura y escritura creativas a partir del juego y el encuentro con sentidos inesperados. Es también una base de datos y una narración experimental que se adapta y refleja los contextos léxicos con los que entra en contacto.

En la historia, el escritor/lector circula a través de una multitud que proyecta sus palabras y decisiones, produciendo rostros, miradas, objetos y diferentes sentidos en el desarrollo de la interacción.

Objetivos:

- Desarrollar una herramienta vinculada al incentivo de la lectura y la escritura.
- Configurar un espacio de exploración y de producción literaria.
- Construir una base de datos a partir del léxico utilizado en diversos contextos sociales y culturales que tenga posibilidad de aumentar con el tiempo.
- Generar una narración que sea capaz de adaptarse a usuarios, tiempos y contextos diversos.
- Reflexionar sobre el uso creativo del lenguaje.

Memoria Conceptual:

La *multitud* es un concepto de la ciencia política y del derecho constitucional cuya definición ha cambiado a lo largo del tiempo. La de mayor circulación, incluso actualmente, considera a este conjunto de ciudadanos como una unidad de voluntad única e irreflexiva a la que también llama “pueblo”, “masa”, “muchedumbre” o “gentío”. Para Spinoza, quien se opone a esta definición de Hobbes, hay sin embargo una diferencia esencial: la multitud conserva su naturaleza múltiple y posee, por lo tanto, un potencial transformador estructural.

El proyecto pretende trabajar precisamente en esta tensión entre lo uno y lo múltiple. Es decir, por un lado pretende funcionar como un texto que se adapte a una gran cantidad de individuos y contextos, y al mismo tiempo funcionar como un programa que sea capaz de investigar e incentivar las particularidades individuales contenidas en la unidad heterogénea que es la multitud.

Para lograr esto hace uso de dos propiedades concretas de la lengua que permiten generar, potencialmente, una cantidad infinita de enunciados y sentidos a partir de las entradas que los usuarios produzcan en el programa-texto: las *relaciones paradigmáticas o asociativas* y el concepto de *recursividad o infinitud discreta*.

Las *relaciones paradigmáticas o asociativas*<sup>1</sup> son aquellas que, en el sistema de la lengua, vinculan elementos ausentes pero disponibles en términos de asociación<sup>2</sup>. Este tipo de relaciones se traducen en un mecanismo de conmutación, cuyo intercambio o sustitución permite producir cambios en la connotación y por lo tanto del significado, ya sea de un enunciado o de un texto. Por otro lado, la *recursividad o infinitud discreta*<sup>3</sup> es la propiedad elemental responsable de generar una infinita cantidad de construcciones sintácticas a partir de un número limitado de reglas y unidades. Es la que nos permite producir y contextualizar frases previamente inexistentes. Es decir, es el mecanismo responsable de que la lengua sea capaz de introducir ideas nuevas y de que seamos creativos en el trabajo de entender y producir sentidos diversos.

Estas propiedades, vinculadas a presupuestos del Arte Generativo, como la colaboración creativa entre un artista humano y un agente no humano, así como la dialéctica entre control y descontrol de variables, hacen posible que *Multitud Infinita* funcione como un “disparador” creativo del lenguaje. Es decir que funcione como una interfaz colaborativa entre un programa-texto virtual y las palabras de una serie de sujetos que se tornan creadores /espectadores de su propia narración.

En este sentido, *Multitud infinita* es también una reflexión sobre el lenguaje. Por un lado sobre las posibilidades generativas del lenguaje en sí mismo y sobre el modo en que el léxico afecta al contexto lingüístico y narrativo, y por otro lado sobre la interacción entre lenguajes humanos y no-humanos y las posibilidades expresivas del contacto entre ambos, al tiempo que se diluyen las fronteras entre autor y obra.

---

<sup>1</sup> Las relaciones paradigmáticas funcionan en conjunto con las relaciones sintagmáticas y ambas son una expresión del sistema de valores de la lengua. Su funcionamiento fue teorizado por Ferdinand de Saussure en el *Curso de Lingüística General* en 1913.

<sup>2</sup> Por ejemplo la posibilidad de sustituir la palabra “disponibles”, por “intuidos”, en este enunciado anterior.

<sup>3</sup> Este concepto, formalizado por la Gramática Generativa de Chomsky en 1956 y concebido como un marco teórico dentro del estudio de la sintaxis de las lenguas, pretende hacer predicciones sobre por qué ciertas combinaciones sintácticas son posibles en una lengua determinada, mientras que otras resultan ser incorrectas o agramaticales.

### Motivaciones:

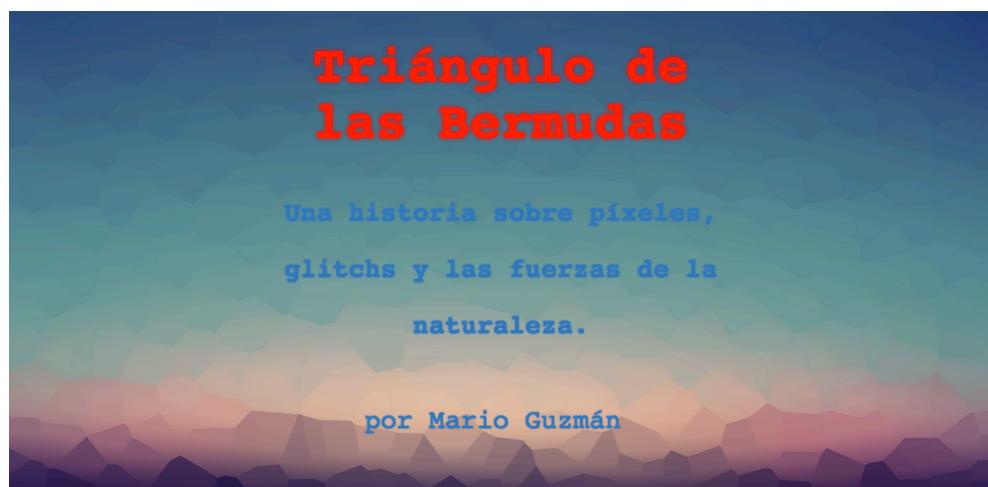
El proyecto responde a una necesidad institucional y pedagógica que tiene como referencia al proyecto *Bibliomóvil* de la Dirección de Gestión Cultural de la Biblioteca del Congreso de la Nación. Este proyecto cuenta con un colectivo de doble piso, equipado con una biblioteca y una sala de computación, a través de los cuales se pretende incentivar la lectura, la escritura y el intercambio cultural entre diferentes ámbitos, desde ferias del libro, hasta escuelas, centros culturales y diversas instituciones alrededor del país. Dadas estas condiciones, la escala del proyecto involucra una gran diversidad en términos de individuos y espacios, por lo que se resulta también una interesante oportunidad para reunir información y establecer patrones sobre usos léxicos y campos semánticos en el territorio nacional.



### Antecedentes:

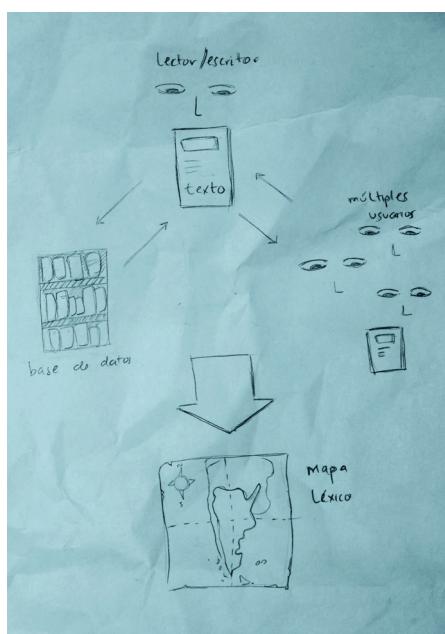
*Multitud infinita* es un segundo programa, basado en la experiencia de: *Triángulo de las Bermudas. Una historia sobre píxeles, glitches y las fuerzas de la naturaleza*, con la que interactuaron aproximadamente 800 estudiantes de secundaria de la provincia de Salta durante una semana en el mes de julio de 2014.

La información recabada sobre necesidades y resultados, en términos de producción escrita a partir del texto-programa, fueron implementados en este segundo texto que introduce cambios en la historia, en los aspectos técnicos, la imagen y el grado y tipo de interacción que el texto propone.



### Funcionamiento:

Construido a partir de la plataforma *Twine*, el proyecto consta de cuatro etapas:



1. Lectura
2. Escritura
3. Reescritura (variables internas)
4. Ampliación de la base de datos.

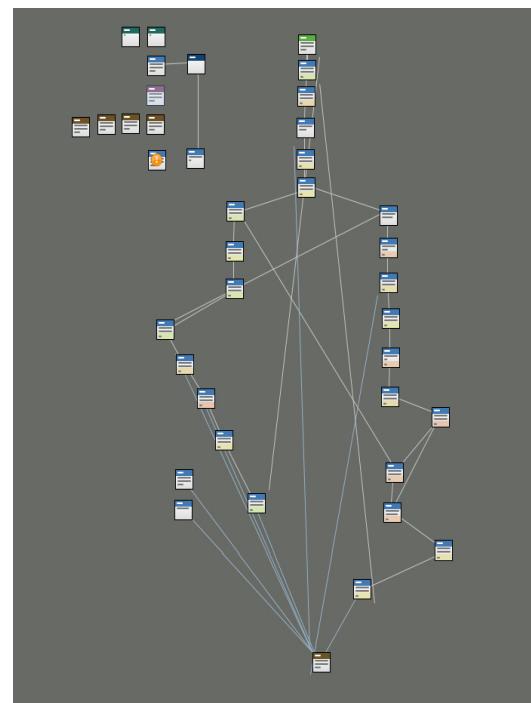
## 1. Lectura:

Al comienzo de la historia, el usuario se encuentra con una advertencia: leer y escribir producen cambios en la narración.

En esta etapa el programa-texto mantiene latentes una serie de variables a partir de las cuales el usuario desenvuelve una narración según las acciones que lleve a cabo.

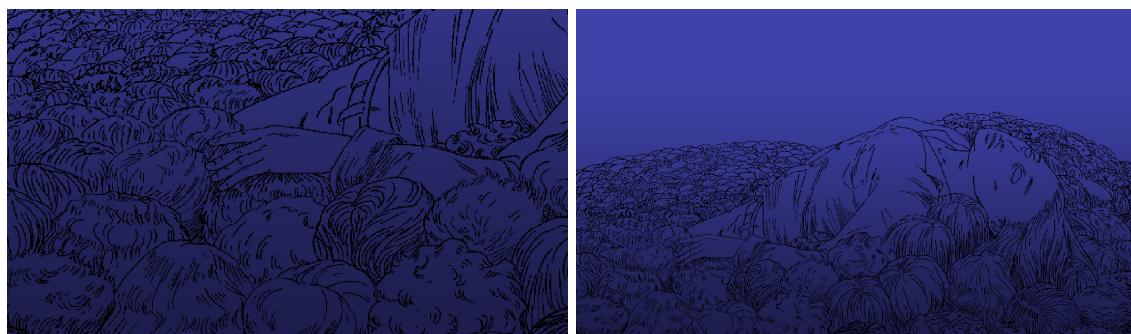
### 1.1 Esquema/ Recorrido de Lectura

El programa está compuesto por dos historias principales, en una el personaje/lector se une a la multitud y en otra decide alejarse. Existe la posibilidad de recorrer ambas historias en una o en varias lecturas, consecutivas o no. Cada historia requiere que el usuario ingrese palabras para cambiar el sentido de lo que lee. Las palabras ingresadas se suman y se integran al texto.



### 1.2 Imágenes

Siguiendo la lógica episódica del texto, en cada cuadro de ambas historias se presentan fragmentos de lustraciones que sólo serán develadas al final de cada recorrido.



## 2. Escritura / Construcción de la base de datos:

El texto solicita al usuario ingresar palabras para desarrollar un recorrido/lectura. Estas son guardadas por un lado en forma de variables internas al programa y por otro en una hoja de cálculo en *Google*.

## 3. Reescritura:

El texto-programa recupera los elementos de las variables internas y modifica las descripciones y el carácter de los personajes, objetos y sensaciones con las que el lector/escritor se enfrenta, alterando, por lo tanto, la historia en sí.

### 3.1 Funciones de Reescritura:

El texto-programa integra cuatro funciones principales de reescritura basados en *relaciones sintagmáticas o asociativas*:

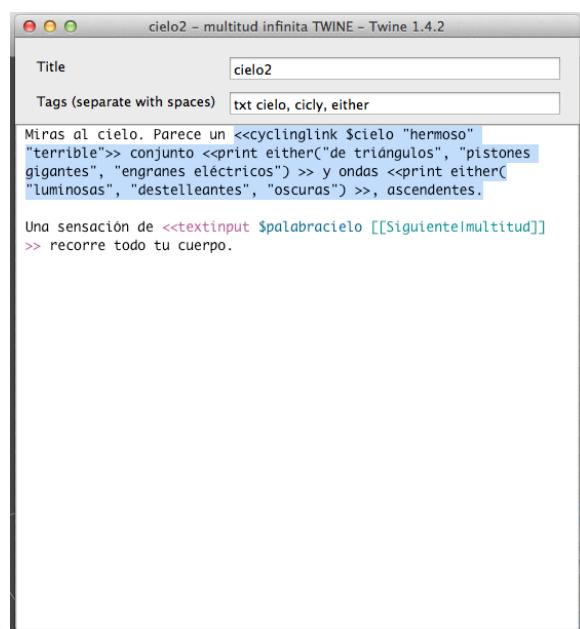
1. Ingreso de léxico (*textinput*): Las palabras solicitadas se guardan en forma de variables que alteran el sentido y las descripciones a medida que la narración avanza.

#### 2. Opciones de sentido visibles

(*cyclinglink*): Dentro del texto aparecen una serie de opciones (palabras y frases) con un color distintivo. Estas opciones cambian visiblemente al hacer *click* sobre ellas; y si bien están preprogramadas, el usuario puede construir enunciados y sentidos diversos a partir de su combinatoria.

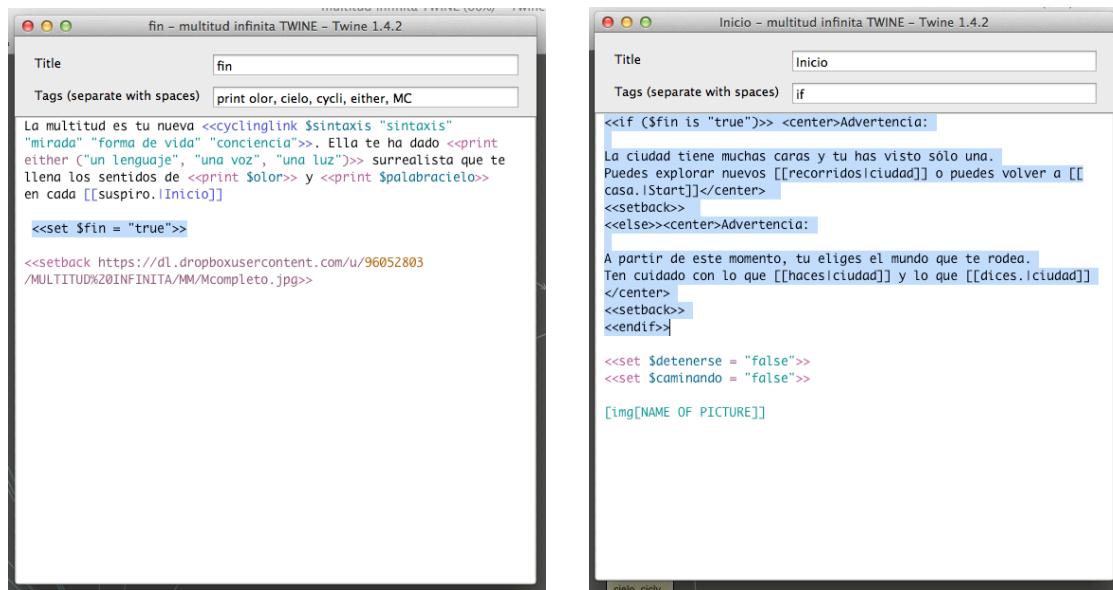
#### 3. Opciones aleatorias ocultas (*either*):

Otra serie de opciones (palabras, frases y pasajes) permanecen ocultos y operan aleatoriamente en el texto de manera que un mismo usuario podrá leer diferencias en la historia cada vez que ingrese en ella.



#### 4. Variables:

Existen dos tipos de variables. Un primer tipo vinculado a palabras que han sido ingresadas por los usuarios (*textinput/print*), y un segundo tipo que registra la lectura de determinados pasajes (*if \$X is “true”/else*) y como consecuencia modifica los textos vinculados a este. En este sentido, un usuario que realice dos veces el mismo recorrido, podrá leer diferentes pasajes.



#### 4. Ampliación de base de datos:

La permanencia en el tiempo de este proyecto pretende indagar sobre el léxico asociado a la historia desde diversos contextos.

#### Perspectivas:

La serie *Textos interactivos. Programación de textos para una literatura digital colectiva*, pretende ser el comienzo de un conjunto de actividades de lectura y escritura, focalizadas en el juego y la interacción, destinadas a amplios sectores de la población con posibilidad de ser adaptados para cumplir requisitos y necesidades educativas específicas.

Bibliografía:

- Aliendovecote. *Hypertext*. Disponible en: <http://aliendovecote.com/hypertext.htm>
- Balpe, Jean Pierre. *Principles and Processes of Generative Literature. Questions to Literature*. Disponible en: <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Balpe/>
- Berger, John. [2000]. *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gili: España, 2007.
- Bernardi, Joe. *Choose Your Own Adventure-Maker: Twine and the Art of Personal Games*. Disponible en: <http://motherboard.vice.com/blog/twine-and-the-art-of-personal-games>
- Chomsky, Noam. *Aspects of the theory of syntax*. MIT Press: Cambridge, Massachusetts, 1965.
- English, James. *What Is Data in Literary Studies?*  
Disponible en: <http://arcade.stanford.edu/content/what-data-literary-studies-1>
- Keyword. *Electronic Literature Collection Volume One*.  
Disponible en: <http://collection.eliterature.org/1/aux/keywords.html>
- Porpentine: *Best of 2013: Twine*.  
Disponible en: <http://www.freeindiegam.es/2013/12/best-of-2013-twine/>
- Martens, Cris. *Teaching experimental Interactive Fiction*.  
Disponible en: <http://storycade.com/teaching-experimental-interactive-fiction/>
- Saussure, Ferdinand de. *Curso de Lingüística General*, 1913.
- Serres, Michael. “Lo virtual es la misma carne del hombre” en: *Diario Le Monde*: París, 18 junio de 2001.
- Solaas, Leonardo. “Generatividad y molde interno. Los sistemas de reglas en el desarrollo de la forma artística” en: *Invasión Generativa. Fronteras de la Generatividad en las tres dimensiones, la robótica y la realidad aumentada*. Comp. Causa, Emiliano. Ed. Invasores de la Generatividad: La Plata, 2014.
- Virno, Paolo. *Gramática de la Multitud: para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Colihué: Buenos Aires, 2003.
- Vonnegut, Kurt. *Matadero Cinco o La cruzada de los niños*. Editorial Anagrama: Barcelona, 1969.
- Más referencias en: <http://ovejaselectricas.hotglue.me/?Referencias>