

## La narración hipertextual. El reto cubano.

Rigal Collado Pablo Alonso, Maestigue Prieto Nancy y García Vázquez Mayteé.

Cita:

Rigal Collado Pablo Alonso, Maestigue Prieto Nancy y García Vázquez Mayteé (2016). *La narración hipertextual. El reto cubano. Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aahd2016/53>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ey3x/ngr>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE HUMANIDADES DIGITALES

# Humanidades Digitales: construcciones locales en contextos globales

Actas del I Congreso Internacional  
de la Asociación Argentina de  
Humanidades Digitales (AAHD)



Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales : Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD / Agustín Berti ... [et al.] ; editado por Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2018.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-4019-97-4

1. Actas de Congresos. 2. Humanidades. 3. Digitalización. I. Berti, Agustín II. del Rio Riande, Gimena, ed.

CDD 301

ISBN 978-987-4019-97-4



# Humanidades Digitales. Construcciones locales en contextos globales

Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León (Eds.)

ISBN: 978-987-4019-97-4

---

## > Índice

### *I. Preliminares*

**FUNES**, Leonardo. *Palabras Preliminares*

del **RIO RIANDE**, Gimena. *Cuando lo local es global*

**FIORMONTE**, Domenico. *¿Por qué las Humanidades Digitales necesitan al Sur?*

### *II. Métodos y herramientas de las Humanidades Digitales*

**BIA**, Alejandro. *Estilometría computacional, algunas experiencias en el marco del proyecto TRACE*

**SALERNO**, Melisa; **HEREÑÚ**, Daniel y **RIGONE**, Romina. *Modelado 3D del cementerio de la antigua Misión Salesiana de Río Grande: tareas efectuadas y potenciales usos*

**VÁZQUEZ CRUZ**, Adam Alberto y **TAYLOR**, Tristan. *Adnoto: un etiquetador de textos para facilitar la creación de ediciones digitales*

**BRACCO**, Christian; **CORREA**, Facundo; **CUEVAS**, Lucas; **CEPEDA**, Virginia; **DELLEDONNE**, Francisco; **VOSKUIL**, Anne Karin; **PAPARAZZO**, Nicolás y **TORRES**, Diego. *Una wiki semántica para las artes escénicas. Conceptos e implementación de la plataforma colaborativa Nodos*

**IZETA**, Andrés Darío y **CATTÁNEO**, Roxana. *¿Es posible una arqueología digital en Argentina? Un acercamiento desde la práctica*

**LACALLE**, Juan Manuel y **VILAR**, Mariano. *Una lectura distante de la investigación actual en*

*Letras en Argentina*

**MARTIN**, Jonathan y **TORRES**, Diego. *Análisis de patrones en la evolución de wikis*

**MARTÍNEZ CANTÓN**, Clara Isabel; **DEL RIO RIANDE**, Gimena y **GONZÁLEZ-BLANCO GARCÍA**, Elena. *Poetriae. Una colección de poéticas medievales basada en conceptos métricos únicos y referenciables*

**SUED**, Gabriela. *Ciudades visibles: estética y temática de tres ciudades iberoamericanas en la red social Instagram. Un estudio exploratorio desde las Humanidades Digitales*

### ***III. Educación, políticas públicas, Humanidades Digitales en el aula***

**DAVICO**, María Luz; **LINEARES**, Gabriel y **PEZZUTTI**, Luciana. *Literacidad electrónica en la enseñanza universitaria: cómo, cuándo y dónde*

**MUÑOZ**, Patricia Alejandra. *Valoración de un proyecto de desarrollo tecnológico y social en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera*

**PACHECO DE OLIVEIRA**, Maria Livia y **SÁ DE PINHO NETO**, Júlio Afonso. *Brecha digital e o acesso à informação: projetos de inclusão digital*

**CASASOLA**, Laura. *Experiencia educativa con TIC: Celulares en acción*

**DÍAZ**, Aída Alejandra y **HUALPA**, Mariela. *Una experiencia de aprendizaje en educación superior mediada por TIC*

**FRESCURA TOLOZA**, Claudio Daniel. *Computación en la nube en la enseñanza de escritura académica*

**LEÁNEZ**, Nancy; **LECETA**, Andrea; **MARTÍN**, Marcela y **MORCHIO**, Marcela. *Hacia una reconfiguración del aula de lengua extranjera*

**OLAIZOLA**, Andrés. *Los escritores vernáculos digitales y el concepto de valor en las escrituras digitales*

**CHECHELE**, Patricia; **LURO**, Vanesa y **PINTOS ANDRADE**, Esteban. *Afiliarse en la distancia. El ingreso a la educación superior en un entorno virtual de aprendizaje*

**ALLÉS TORRENT**, Susanna y **DEL RIO RIANDE**, Gimena. *Enseñar edición digital con TEI en español. Aprendizaje situado y transculturación*

#### ***IV. Medios, re-mediación, redes sociales***

**RODRIGUEZ KEDIKIAN**, Martín. #100DiasdeMacri. *Analítica cultural en la construcción de los primeros cien días de la presidencia de Mauricio Macri en conversaciones en Twitter*

**ALONSO**, Julio; **ALAMO**, Sofía; **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia; **GIAMBARTOLOMEI**, Guido; **MANCHINI**, Lucas y **TOSCANO**, Ayelén. *¿Hacia una algoritmización de los sentimientos?*

**DE MIRANDA**, Jair Martins. *Samba Global– Do mundo do samba ao samba no mundo*

**ORTIZ**, María. *Las migraciones en los tiempos del software*

**SANTOS**, Laura. *Arte urbano, de la calle a las redes*

**ALAMO**, Sofía; **BORDOY**, Giselle; **CHETTO**, Melisa; **IBAÑEZ**, Fernanda, **MIGLIORINI**, Agustina y **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia. #NiUnaMenos: *Big Data para la comprensión de una problemática de género*

**KLIMOVSKY**, Pedro. *El documental digital y la representación de lo real*

**BERTI**, Agustín. *Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones*

**BORDOY**, Giselle. *El disco como obra abierta en interacción con las audiencias*

**COELHO**, Cidarley. *Forma Material Digital: livro e leitura na sociedade contemporânea*

#### ***V. Reflexiones sobre/desde/hacia lo digital***

**VISCARDI**, Ricardo. *Actuvirtualidad e inter-rogação: un lugar entre-otros*

**ÁLVAREZ GANDOLFI**, Federico y **DEL VIGO**, Gerardo Ariel. *Hatsune Miku, una idol digital: entre el otakismo y el waifuismo*

**SAÁ**, Guido. *Reflexiones sobre música y narración: Recursos retóricos y exegéticos musicales en la línea narrativa y el pathos en BioShock 2 y BioShock Infinite*

**GLUZMAN**, Georgina Gabriela. *Algunas reflexiones sobre la Base de datos de mujeres artistas en Buenos Aires (1924-1939)*

**DOMINGUEZ HALPERN**, Estela; **ALAMO**, Sofía; **ALONSO**, Julio. *Entramados y ciudades. Visibilizando Baldosas por la Memoria*

**GÓMEZ**, Verónica Paula. *Territorios nacionales, territorialidades ciberespaciales: disputas discursivas sobre la soberanía en la circulación de literatura digital*

**RIGAL COLLADO**, Pablo Alonso; **MAESTIGUE PRIETO**, Nancy y **GARCÍA VÁZQUEZ**, Mayté. *La narración hipertextual. El reto cubano*

## ***VI. La publicación científica y el Acceso Abierto desde las Humanidades Digitales***

**TSUJI**, Teresa y **CANELLA**, Rubén. *Lenguajes y recursos multimediales para la difusión de la ciencia. Desafíos y oportunidades digitales*

**CATALDI**, Marcela; **DI CÉSARE**, Victoria; **FERNÁNDEZ**, Néstor; **HERNÁNDEZ**, Alicia; **LIBERATORE**, Gustavo y **VOUTTO**, Andrés. *Sistema taxonómico de organización de los recursos de información autoarchivados en el Repositorio Institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata*

**ÁLVAREZ**, Leonardo Javier y **CORDA**, María Cecilia. *FLACSOAndes Tesis: comunicación científica de investigaciones realizadas en maestrías y doctorados del sistema FLACSO*

## ***VII. Digitalización, políticas y prácticas, archivo y memoria***

**AUTHIER**, Carlos; **GIORDANINO**, Eduardo y **LUIRETTE**, Carlos. *La preservación de la memoria audiovisual en Argentina*

**GAMBA**, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Recursos digitales para el acceso a los bienes culturales en dominio público*

**FLORES MUTIGLIENGO**, Jennifer. *Arte y Archivo*

**BUGNONE**, Ana y **SANTAMARÍA**, Mariana. *La política de democratización del archivo: el caso del Centro de Arte Experimental Vigo*

**GAMBA**, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Digitalización: Una experiencia de campo*

# La narración hipertextual. El reto cubano

RIGAL COLLADO, Pablo Alonso / Editorial Electrónica Cubaliteraria - [pablorigal25@gmail.com](mailto:pablorigal25@gmail.com)

MAESTIGUE PRIETO, Nancy / Editorial Electrónica Cubaliteraria - [nancy@icl.cult.cu](mailto:nancy@icl.cult.cu)

GARCÍA VÁZQUEZ, Maytée / Editorial Electrónica Cubaliteraria - [maytee.garcia.vazquez@gmail.com](mailto:maytee.garcia.vazquez@gmail.com)

---

» *Palabras clave: narrativas hipertextuales, videojuegos, literatura, editorial, proyecto.*

*Una imagen vale más que mil palabras.*

*CONFUCIO (s. V a.n.e)*

---

## » **Resumen**

Las dificultades tecnológicas, el bloqueo y los problemas energéticos son dificultades que la gestión del eBook y la literatura en soportes digitales deben sortear en Cuba. Esas amenazas y debilidades han tenido como contrapeso la voluntad del Estado para contribuir al desarrollo de esa gestión con la creación de instituciones docentes como la Universidad de Ciencias Informáticas, y las Editoriales Ediciones Cubarte y Cubaliteraria, por solo citar algunos ejemplos.

El capital humano es la principal fortaleza para el avance de estos soportes y ha creado una situación propicia para encontrar atajos y soluciones novedosas, adaptadas a la realidad de la isla.

Con respecto al desarrollo de las Humanidades Digitales la labor realizada durante los últimos cinco años por Cubaliteraria puede ser de interés, porque es una experiencia aplicable en naciones menos desarrolladas tecnológicamente. No obstante, el desconocimiento de esta realidad ha creado un mito negativo fuera del país con relación a la producción de libros, multimedias y software vinculados con la Literatura de ficción y científico-técnica.

Limitaciones en el uso del internet están siendo paliadas con centros de

conexión pública por wifi. Estas redes, creadas en los últimos dos años, constituyen un síntoma de adelanto en el acceso sistemático a la información e incrementa las oportunidades en la realización de nuevos proyectos.

Nos proponemos ofrecer una muestra de nuestras producciones y abordar las soluciones encontradas para superar las limitaciones tecnológicas y llegar a resultados dignos en el área de la promoción y divulgación de la literatura en soportes digitales. Y, como segundo momento, proponemos un proyecto de producción de narrativas hipertextuales, específicamente de videojuegos, en que se vincula la literatura y la historia nacionales y las tecnologías. La sistematización del desarrollo del videojuego en Cuba, incluso su experimentación en un territorio a manera de estudio, revertiría un impacto a favor de valores armónicos con el proyecto social cubano. Permitiría el aprendizaje masivo de aspectos importantes de su cultura, daría empleo a técnicos y especialistas y aportaría al desarrollo de habilidades y destrezas en los usuarios. La lectura de la narración hipertextual exige un lector interactivo, cuestionador, que participe de manera más activa en las transformaciones sociales. Se integrarán varias entidades e instituciones nacionales.

## > **Introducción**

La Editorial Electrónica Cubaliteraria<sup>1</sup> se funda en el año 2000 y es la editorial más joven del Instituto Cubano del Libro. Su principal labor, durante muchos años, fue la promoción de la literatura cubana a través de un portal digital que solo en el año 2016 registró catorce millones de accesos. En los últimos tiempos, su trabajo se ha diversificado: edición y comercialización de ebooks, producción y comercialización de multimedias, y diseño y programación de sitios web.

Dentro del amplio perfil de creación del sello Cubaliteraria merecen un estudio especial las producciones hipermedias, objetivo principal de nuestra propuesta, no solo por el impacto que hoy día tienen en la sociedad sino por ser un eficaz ejemplo de lo que se puede lograr en el campo de las Humanidades Digitales.

Muchos autores se han referido al concepto de narrativa hipertextual con términos como: hiperficción, narrativa multimedia, narración hipermedia. Nosotros hemos escogido el concepto de narrativa hipertextual, asumiendo el concepto de hipertexto que desarrolla la Dra. María de Jesús Lamarca Lapuente (2013)<sup>2</sup> y

---

<sup>1</sup> Véase [www.cubaliteraria.cu](http://www.cubaliteraria.cu).

<sup>2</sup> La narrativa hipertextual se define por cuatro aspectos básicos: su lectura es no secuencial, es interactiva, emplea imagen, sonido, video, nos narra una historia que puede tener varios caminos y significados.

ampliándolo con la perspectiva de la profesora Susana Pajares (2004)<sup>3</sup> menos restrictiva al incluir el videojuego. En tal sentido, precisamos que en el caso de las narrativas digitales la linealidad está en crisis, porque la lectura se produce de forma multisequencial. No se leen los acontecimientos de forma lineal siguiendo un orden lógico; el lector puede adelantarse, retroceder, buscar información complementaria e ir hacia secuencias alternativas. Aparece un nuevo actor dentro del sistema de la lectura y es el hipertexto, que enriquece el sistema lineal de lectura para convertirlo ahora en un sistema abierto, que permite desplazar la decisión al destinatario para que construya sus propios caminos de lectura, saltando de lexía en lexía, según sus intereses.

En consecuencia, nuestra editorial es productora de narrativas hipermedias en tanto que creamos videojuegos y libros digitales interactivos (considerados hipermedias porque unen el texto con imágenes, videos, sonidos y ponen énfasis en lo participativo). Dentro de estos, hemos decidido acercarnos específicamente al videojuego, centro del debate que hoy proponemos.

Una profunda búsqueda de elementos teórico-metodológicos permite conocer los diferentes enfoques que van de la demonización<sup>4</sup> a la canonización del videojuego, desde una perspectiva social, y por ello conocemos de riesgos como la inmersividad y la adicción que producen, sobre todo en adolescentes y jóvenes. Sin embargo, otras investigaciones destacan su contribución (real y potencial) al desarrollo de habilidades y destrezas motoras y cognoscitivas como son las ventajas para la salud, que incluyen desarrollo en la realización de actividades simultáneas (coordinación motora), en el alivio del stress para los adultos y en la mejora de la salud visual y en la comunicación (se refieren al juego en redes sociales y a las plataformas de juegos online)

Por tanto, defendemos la tesis del investigador Thomas P. Hughes (1986: 54) cuando afirma que: conocimiento, ciencia, tecnología e innovación son procesos sociales dependientes de valores, intereses, políticas que moldean su desarrollo y explican sus éxitos y fracasos.

### › ***El reto y el esfuerzo cubano***

---

<sup>3</sup> Para más información véase Rossaro (2012). Su definición se ajusta al nivel de evolución de los hipermedias de entretenimiento y armoniza con los estudios contemporáneos sobre el videojuego.

<sup>4</sup> En octubre de 2005 el gobierno de la República Popular China emitió decretos para prohibir los videojuegos con mensajes de violencia, y limitaba a tres horas el máximo de tiempo que un joven podía permanecer jugando frente a una computadora o una videoconsola.

Hay mucha especulación sobre el desarrollo del mundo digital en Cuba. Realmente, la isla no está de espaldas a la dinámica internacional en este particular.

Si recurrimos a los orígenes del videojuego, encontraremos que el primer videojuego se crea en Estados Unidos en 1950, pero de manera comercial su éxito se alcanza en 1966.

Comparando la situación internacional con la realidad cubana, se reconoce que antes de 1959 (año en que triunfa la Revolución Cubana) no se registra ningún antecedente encaminado al desarrollo de las nuevas tecnologías en nuestro país. El progreso tiene prioridades durante las primeras décadas de la revolución cubana, precisamente con la Campaña de Alfabetización en 1961 (desarrollo de una estructura educativa que permitió crear las bases cognitivas para el desarrollo científico).

Los primeros pasos comienzan en las universidades por iniciativa de estudiantes y profesores. Las soluciones tenían que ser a escala social, porque se hizo sentir tempranamente los efectos del embargo económico (bloqueo). En 1987 con solo dos décadas luego del triunfo revolucionario, se creó Joven Club de Computación y Electrónica<sup>5</sup> que se generalizó primero en los municipios y luego en las comunidades y barrios.

Ya en los inicios de la nueva centuria, en 2002, se funda La Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) con el fin de formar profesionales en esta área y fungió como el futuro inmediato en cuanto a medios técnicos desplegados con mayores potencialidades desde las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. El acceso a las computadoras se garantiza como parte de una estrategia a nivel de gobierno para toda la sociedad. Ese será la tendencia general, la que impulsará la formación de individuos aptos para llevar adelante proyectos que deben vencer limitaciones materiales.

En cierto momento la reticencia de carácter conceptual influyó negativamente en el avance de producciones locales de videojuegos, retrasando su aparición; en

---

<sup>5</sup> Los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) constituyen una red de centros tecnológicos que surge el 8 de septiembre de 1987, por iniciativa de nuestro Comandante en Jefe, con el objetivo de contribuir a la socialización de las tecnologías y la informatización de la sociedad. Contexto del surgimiento: Durante una exposición organizada por las Brigadas Técnicas Juveniles (BTJ), en el verano de 1987 en el capitalino Pabellón Cuba nació la idea. Por primera vez tantos niños se enfrentaron a una computadora y cada día eran más los interesados -de todas las edades- que acudían a tocar con sus propias manos un teclado inteligente. Más de 35.000 visitantes en apenas dos meses, la mayoría niños y jóvenes, evidenció su amplia acogida. Nuestro Comandante en Jefe Fidel, conoció y palpó lo que pasaba en el Pabellón Cuba con las computadoras y ante tal éxito, una vez terminada la exposición, se evaluó ampliar el proyecto y extenderlo al resto del país. Surgen así, el 8 de septiembre de 1987, en reunión con el Buró Nacional de la Unión de Jóvenes Comunistas (UJC) y los Joven Club de Computación y Electrónica, con la misión de proporcionar una cultura informática a la comunidad con prioridad hacia niños y jóvenes, desempeñando un papel activo, creativo y de formación de valores en el proceso de informatización de la sociedad cubana.

ocasiones, por minimizar la importancia de estos. El debate en torno a estos conocimientos solo se resuelve en el 2010 con la creación de EVIMA (primera empresa especializada en la creación de esta tipología de narrativas digitales).

Según Wilder Llanes Méndez, quien fuera profesor de la Universidad Central de las Villas, las primeras creaciones de videojuegos se realizaron de manera aislada, por iniciativas no institucionales, en un período que se conoce como la *era de los 16 bits*, pero los primeros experimentos profesionales surgidos del esfuerzo mancomunado de un grupo creado al efecto fueron, según este autor, los de Merchise en 1989, pertenecientes todos a la ya nombrada Universidad Central de las Villas.

Años después, en 1996, colocan en el mercado internacional Netris Kombat, Ches Online y Reversi entre otros juegos multiusuario de perfil social. Los intentos cuajaban con una calidad interesante que ha tenido como continuidad el trabajo realizado por la empresa EVIMA desde 2010.

El videojuego, como narrativa hipertextual, presenta varias tipologías. Una de ellas son los juegos de rol, aventura y estrategia, que según el presupuesto de Miriam E. Villa y Elena Pérez (1996) se concentraba en tres tesis:

- 1) los videojuegos de aventuras, de rol y estrategias se emparentan con el relato tradicional por la estructura temática,
- 2) estos videojuegos configuran un lector modelo al que puede adherirse el lector adolescente,
- 3) en ausencia de una teoría del discurso del videojuego y de un modelo de análisis,

nos parece lícito importar perspectivas de abordaje y conceptos que resulten operativos, desde campos teóricos como el de la Teoría literaria.

En relación con la función social de nuestra entidad, una editorial electrónica, estas características del videojuego de aventura, de rol y estrategia se adecuan perfectamente. En tal sentido, el proyecto se propone la creación de un videojuego de aventura, de rol y estrategia, desde la obra literaria, o sea, el guion partiría de una obra cumbre de la literatura nacional con el fin de hibridar elementos históricos, literarios y patrimoniales que refuercen nuestra identidad nacional.

### ➤ ***Aplicación del proyecto en una locación específica***

Los integrantes del equipo, vinculados en primera instancia a la edición de textos en formato digital (libros electrónicos y multimedias), proponen un proyecto que consiste en la realización de una multimedia que combinen las características del

videojuego y el libro digital interactivo y/o de ambas líneas por separado.

El escenario de intervención e implementación del proyecto es el municipio Centro Habana por sus características sociodemográficas: Centro Habana tiene una extensión territorial de 3,42 kilómetros cuadrados, lo cual representa solo el 0,47 % del territorio de toda la provincia de La Habana, siendo el más pequeño de los quince municipios de la provincia, y a la vez el más densamente poblado. Es un territorio totalmente urbanizado, posee 514 manzanas y muy pocos espacios libres. Está integrado por cinco Consejos Populares: Cayo Hueso, Dragones, Los Sitios, Colón y Pueblo Nuevo, con un total de 99 circunscripciones. Tiene una población de 152.335 habitantes con 44822.1 habitantes por km<sup>2</sup>; es muy céntrico, pero posee zonas con deterioro constructivo y social desde los noventa del pasado siglo (Consejo Popular de *Los Sitios*, entre ellas) y una considerable incidencia del turismo por su proximidad con La Habana Vieja y Plaza de la Revolución.

Contiene una fuerte presencia de instituciones del sistema educacional: 24 círculos infantiles, 26 escuelas de enseñanza primaria, 7 escuelas secundarias, 6 escuelas especiales, una escuela de oficios, un centro politécnico, una escuela de idiomas, un centro de educación de adultos, Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDI), Centro de Documentación e Información Pedagógica, Centro de Diagnóstico y Orientación, para la atención de la población infantil de 0 a 5 años que no se encuentra en los círculos infantiles.

Población heterodoxa en términos culturales; los jóvenes, hasta veintiún años, representan el 29 %, según datos del último censo (2009). Posee diferentes instalaciones culturales: Escuela Vocacional de Arte (Escuela de Música Amadeo Roldán), Casa Museo José Lezama Lima, Casa Municipal de la Cultura Joseíto Fernández, en cuya galería Frida Kahlo, se exponen trabajos de los artistas aficionados y de los talleristas de la Casa Municipal de la Cultura. La Sociedad Económica de Amigos del País (una de las instituciones más antiguas de Cuba) donde radica el Instituto de Literatura y Lingüística y la Biblioteca Municipal María Villar Buceta. También seduce el enclave del Palacio Central de Computación, espacio vinculado al desarrollo de muchos experimentos de tipo social afines con las nuevas tecnologías de la información y que la población identifica habitualmente con ellas.

La presencia de espacios no utilizados actualmente por su deterioro como los cines nos permitiría un local especial para la aplicación del proyecto, especialmente en su fase especial de extensión hacia otros municipios, porque la reutilización de esos espacios como salas de videojuegos es una experiencia que se ha generalizado en el mundo.

Para la elaboración de este proyecto de producción de narrativas

hipertextuales se tienen en cuenta la agenda decisoria, la participación de actores y el modelo cognitivo. Para la concreción de un proyecto como *Narrativas hipertextuales* el entorno decisorio es ascendente, pues se ha de aprovechar las políticas del Estado y del gobierno que favorecen la aplicación de las nuevas tecnologías en la producción de bienes materiales y en los procesos educativos y culturales que contribuyen a la formación de valores éticos y estéticos adecuados al modelo social cubano; el denominado *bottom-up* o de *abajo hacia arriba*, distinguido por la estructuración de objetivos y decisiones, con la participación de actores de base, pertenecientes a las comunidades empresarial y científica, entre otras<sup>6</sup>.

A su vez, se destacan como elementos propiciadores para la ejecución del proyecto las diferentes instituciones de varios sectores y ministerios como: Joven Club de Computación, Palacio Central de Computación, La Universidad de Ciencias Informáticas (UCI), EVIMA (Empresa de Videojuegos y materiales audiovisuales) y, por último, la especialización de Cubaliteraria como productora de hipermedias desde la literatura.

Tanto la UCI, el Palacio de Computación, como EVIMA participarán en calidad de colaboradores, y el ICL aportará el financiamiento y el estudio de su viabilidad económica.

El Proyecto de Narración Hipertextual persigue contribuir al desarrollo endógeno del municipio Centro Habana desde el conocimiento, la ciencia, la técnica y la distribución de videojuegos (la narración de historias portadoras de nuevos valores, destrezas y habilidades cognitivas para el sector infantojuvenil al que va dirigido).

Puede nombrarse como un proyecto innovador desde sus implicaciones tecnológicas: la innovación suma el carácter descolonizador de sus temas. Obras como *Espejo de paciencia*<sup>7</sup> —considerado el texto fundacional de la literatura cubana— o títulos de la amplia obra de autores de la Isla que escriben para los niños o de la ya cubana y floreciente Ciencia Ficción, así como novelas nacionales o latinoamericanas cuyos componentes sean susceptibles de adaptarse a las características del videojuego o de las multimedia serían incluidas en la creación de estos materiales de narrativa hipertextual. De esa manera se ofrece una alternativa a la creciente presencia de los

---

<sup>6</sup> El método *bottom-up*, traducible como *desde abajo hacia arriba*, consiste en seleccionar empresas que sean oportunidades en el mercado independientemente de la situación más global, es decir, encontrar empresas infravaloradas en el mercado. Una forma particular de selección de valores es adoptar la estrategia *stock picking* que consiste en seleccionar empresas con buenos fundamentales que están infravaloradas en el mercado de valores.

<sup>7</sup> Primer poema épico escrito en Cuba; cuyo texto se conserva. Está fechado el 30 de julio de 1608 en la villa de Puerto Príncipe. De su autor, Silvestre de Balboa, sólo se conoce que era natural de la isla de Gran Canaria y Escribano del Cabildo de Puerto Príncipe.

videojuegos de factura extranjera sin excluirlos por decreto o imposición, pero sería mucho más hacedero permitir una competencia inteligente y un intencionado trabajo de promoción, distribución y consumos de videojuegos auténticamente de factura nacional, y mejor aún que seamos capaces de conseguir que los nuestros sean elegidos por parte de los usuarios.

Se han considerado propicios diferentes factores de implementación social en la elaboración del Proyecto: como son las instituciones Instituto Cubano del Libro, Universidad de las Ciencias Informáticas y el Palacio Central de Computación. También los factores jurídicos: ICL, Cámara Cubana del Libro, Dirección de ISBN, Colaboradores; UCI, Palacio Central de Computación, EVIMA, Dirección Provincial de Joven Club. Promoción y Distribución; Palacio de Computación, Dirección Municipal de Educación de Centro Habana, Centro Provincial del Libro de La Habana, la Dirección Municipal de Salud, los factores de creación: equipo multidisciplinario constituido por guionista, diseñador, programador y editor, y los factores de promoción: Dirección de Promoción del ICL, Dirección Municipal de Cultura de Centro Habana, Equipo de Relaciones Públicas del Palacio Central de Computación.

Sin embargo, también se han tenido en cuenta la existencia de factores que entorpecen el desarrollo del proyecto, como es el caso de los factores Jurídicos: pues la participación colectiva e interdisciplinaria crearía problemas con el pago a los autores y especialistas porque no existe una legislación completa que regule los procedimientos para esos pagos en todas sus especificidades. Las regulaciones y decretos por los que se realizan y sus fundamentos jurídicos no contemplan este tipo de trabajo y deben ser estudiados a profundidad para hallar mecanismos funcionales alejados de la burocracia. De igual manera, se presentan los factores de económicos: los costos (en una primera etapa no se puede pensar en un proyecto con carácter lucrativo, sino solo en recuperar lo invertido y hacer sustentable la actividad). Solo así se puede lograr una experiencia con un alcance social significativo y perceptibles dividendos prácticos en el futuro, pero con un equilibrio entre los intereses culturales y los comerciales propios de una sociedad como la cubana.

Se suma a ellos el elemento tecnológico como una amenaza, en tal sentido, en la realidad cubana es un problema adherirse a la tendencia mundial de correr en pos de una tecnología superior en cada videojuego; por eso, la creatividad debe suplir la obsolescencia o la insuficiente actualización tecnológica. Es importante tener en cuenta, para intentar el tipo de innovación pretendida, la baja demanda de videojuegos de factura nacional y para ello hoy se debe evaluar qué se ha realizado

hasta este momento<sup>8</sup> y pensar en la tipología más atractiva y eficiente para contrarrestar el concepto de héroe, fundamentalmente, que en estos momentos poseen los adolescentes y jóvenes, si se tiene en cuenta el contacto con un producto foráneo que no guarda ninguna relación con la cultura e identidad cubanas.

Si fuésemos a predecir los posibles impactos de este proyecto tendríamos que referir que tomamos como base, en principio, los estudios sobre el mito moderno de Levi-Straus (1981) y Mattelard & Mattelart (1997) que abordaban el fenómeno de la catarsis y la realización del individuo a través de su identificación con el héroe de los comics<sup>9</sup>. Ese discurso es aplicable con más razón al juego virtual. El superhéroe del comic y del cine no alcanza las posibilidades de identificación que logra el héroe del videojuego a través de la interactividad, donde el *lector* interpreta al personaje, interviene en sus acciones, construye, por momentos, ilusión de su reencarnación.

Con ese poder de sugestión, las aplicaciones audiovisuales han logrado impactos de una masividad sorprendente; efectos que no han sido estudiados rigurosamente en nuestro país.

Todavía se piensa más en la aplicación de las TIC en entornos productivos, energéticos y se subvalora la aplicación humanística de los videojuegos y otras narrativas digitales.

De igual manera, hoy día, los héroes de los videojuegos ya no son el prototipo excluyente del hombre europeo blanco. Su mercado se interesa por incluir otras regiones del mundo, y en la versión más reciente de Diablo, un videojuego de alta demanda en nuestro país, aparecen un chamán y un santero (propio de las zonas latinoamericanas y del Caribe). La sistematización del desarrollo del videojuego en Cuba, incluso su experimentación en un territorio a manera de estudio revertiría un impacto a favor de valores armónicos con el proyecto social cubano. Permitiría el aprendizaje masivo de aspectos importantes de su cultura, daría empleo a técnicos y especialistas y aportaría al desarrollo de habilidades y destrezas en los usuarios.

Otro saldo positivo resultaría de la relación historia/lectura/literatura pues las

---

<sup>8</sup> No todos los videojuegos que se producen en la Isla son del todo atractivos y menos aún, didácticos.

<sup>9</sup> El mito no es sólo un relato que, discursivamente, transcurre en un eje temporal diacrónico (como el habla), sino que también, como la lengua, posee una disposición regulada de elementos que conforman un sistema sincrónico, un orden permanente (*haces de relaciones*), el cual constituye el espacio semántico, el imaginario cultural del que el mito parte y se nutre a un tiempo. Encontramos pues, un estudio del mito en dos niveles: el nivel narrativo -habla-, y el nivel de la estructura profunda -lengua-, siendo el estudio de este último el que puede mostrar ciertas relaciones de oposición y de homología que son independientes del orden narrativo. Para el autor que nos ocupa, los elementos de los mitos adquieren su significado por el modo en que éstos aparecen combinados entre sí, y no por su valor intrínseco; los mitos, entonces, representan a la mente que los crea, y no a una realidad externa. Si los mitos tienen un sentido, éste no puede depender de los elementos aislados que entran en su composición, sino de la manera en que estos elementos se encuentran combinados.

aplicaciones que combinan video, sonido y texto se optimizarán para que los dispositivos de lectura carguen un producto más complejo y compacto.

Entonces, podríamos estar hablando en el futuro inmediato de nuevos actores, nuevos escenarios también y en esta misma línea de pensamiento cabría cuestionarse: ¿Podrán seguirse llamando *escritores* los gestores de esos nuevos contenidos? ¿Serán *constructores* o *diseñadores*, como les denomina Adolfo Vásquez Rocca?<sup>10</sup>. Muchos paradigmas serán abolidos, incluso conceptos como el de leer en su relación con el monitor o la pantalla de un dispositivo son sustituidos por *navegar*. *Linkear* es ahora sinónimo de pasar la hoja. En cualquier intento narrativo la palabra viene en ayuda de la historia, la organiza.

Esta experiencia puesta en función de la educación de manera creativa y socializada en un territorio, legitima el papel de las sociedades y los actores locales y sus potencialidades de autotransformación. Los temores por los riesgos de adicción a las computadoras se resuelven con el trabajo de información, con la divulgación de las características y ventajas de estos dispositivos como experiencia de lectura.

En la disposición sobre la que actúa la red de actores, en este proyecto, se cumple el triángulo de Sábato (Sábato & Mackenzie, 1982)<sup>11</sup>: el gobierno como elemento propiciador; las instituciones de conocimiento (Editorial Cubaliteraria, UCI, Palacio Central de Computación; y en el sector productivo: EVIMA y Cubaliteraria); todos en total interrelación con el fin de lograr el mismo fin. Finalmente, estamos libres de los peligros cuando se asume con rigor el fenómeno de impacto dentro de un proyecto.

Hay una canción muy popular entre los jóvenes nuestros: Pleyesteichon, de la autoría e interpretación del dúo de trova cubano Buena Fe, donde el sujeto lírico, advertido de los peligros de juego virtual “que no educan a nadie, que no son instructivos, que influyen decididamente en nuestro destino”, decide investigar por su cuenta y termina repitiendo en el estribillo:

Oye, déjame jugar

---

<sup>10</sup> Según Adolfo Vásquez Rocca (2006): En cierto modo, al autor y conocedor de la materia hipertextualizable ha de unirse el hacer del diseñador y de los inventores del medio, pues es claro que “los autores (según este planteamiento diseñadores) de hipermedia (para nosotros hipertexto) afrontan problemas similares a los que confrontaron los pioneros del cine. Tienen que inventar el primer plano, el fundido a negro, la profundidad de campo y la disolución de la imagen y cuando llegó el sonido tuvieron que reinventar el medio para incorporarlo. Lo mismo es válido para los hipermedias; tenemos la tecnología, pero aún estamos en el proceso de inventar el lenguaje y las convenciones de este nuevo medio de comunicación” y con estas y aquel el propio *juego del lenguaje* en el sentido *wittgensteiniano* del término. Por decirlo de algún modo, estamos cerca de realizar bricolaje informático con el diseño de nuestros propios objetos.

<sup>11</sup> Un triángulo que se establece entre el gobierno, instituciones del conocimiento y el sector productivo, la teoría abarca la relación de ciencia/tecnología/ sociedad.

en tu pleyesteichon.  
¿Tamos fuera de peligro  
en tu pleyesteichon.  
Pioneros del nuevo siglo  
en tu pleyesteichon ...  
Déjame jugar en tu playstation.

## > **Bibliografía**

- Hughes, T. P. (1986). The Seamless Web: Technology, Science, Etcetera, Etcetera. *Social Studies of Science*, 16(2). Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0306312786016002004> el 20/12/2017.
- Lamarca Lapuente, M. J. (2013). *Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://www.hipertexto.info> el 20/12/2017.
- Levi-Strauss, C. (1981). *Mitológicas IV. El hombre desnudo*. Trad. de Almela, J. México: Siglo XXI.
- Mattelard, M. y Mattelart, A. (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*. España: Paidós Comunicación.
- Pajares Tosca, S. (2004). *Literatura digital: El paradigma hipertextual*. Cáceres, Universidad de Extremadura.
- Rossaro, A. L. (2012). *Aprender jugando, los videojuegos y su potencial educativo*. Comunidad ineveryCREA. Recuperado de <https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/aprender-jugando-los-videojuegos-y-su-potencial/ba4316fb-a533-4db4-9d91-92e0768dd9e4> el 20/12/2017.
- Sábato, J. y Mackenzie, M. (1982). *La producción de tecnología-autónoma o transnacional*. México: Editorial Nueva Imagen.
- Vásquez Rocca, A. (2004). *El Hipertexto y las nuevas retóricas de la postmodernidad; textualidad, redes y discurso excéntrico*. *Revista Philosophica*, 27. Recuperado de <http://www.philosophica.ucv.cl/abs27Vasquez.pdf> el 20/12/2017.
- Villa, M. E. y Pérez, E. (1996). *El videojuego, un nuevo relato*. Madrid: Editorial Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Humanidades y Comunicación "Miguel de Unamuno".