

| |
|----------------------|
| 3-DAR A MIRAR |
|----------------------|

REENVÍOS HACIA OBRAS LITERARIAS DE CIENCIA FICCIÓNANABELA PAULA LINARI¹**RESUMEN**

El siguiente trabajo surge en base a la preocupación sobre la enseñanza de la Literatura en nivel medio; problema que, como señala Gustavo Bombini, se presenta en el curriculum escolar, a lo largo de los años "...como una cuestión siempre controvertida" (2013, 53) Preguntas como ¿qué literatura proponer a los estudiantes?, "¿cuáles son los modos más apropiados de enseñarla y aprenderla?" (2013, 53), entre otras, nos interpelan día a día a los profesores que intentamos vincular la literatura con la lectura. Sin pretender agotar un campo que presenta más interrogantes que certezas y propuestas experimentales aisladas, se busca reflexionar (e indagar) sobre modos de trabajar literatura de Ciencia Ficción distópica desde reenvíos de textos fílmicos, auditivos y digitales, abordando su relación con el contexto en que se producen dichas obras.

PALABRAS CLAVE

CIENCIA FICCIÓN-EDUCACIÓN LITERARIA- REENVIOS-TEXTOS
LITERARIOS-AUDIOVISUALES

PERSPECTIVA TEÓRICA

Esta indagación se encuadra en la perspectiva de la semiótica de la cultura de J. Lotman quien define a la semiosfera como "el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis..." "...sólo la existencia de tal universo —de la semiosfera— hace realidad el acto sígnico particular." (1996. P. 12)

¹ Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA); Profesora en enseñanza de la Lengua y la Literatura (UNRN); Especialista en Educación y TIC (Ministerio de Educación, Presidencia de la Nación). Docente de nivel medio y EPJA en las materias de Lengua y Literatura. Trabaja en la publicación, redacción y propuestas didácticas de las clases virtuales de la Escuela de Posgrados odontológicos, EPPO; UTN y CAMAD, en Pto. Madryn y Comodoro Rivadavia. (Plataforma Educativa)

¹ Para ello se entrevistó a tres chicos de 16 y 17 años, de la ciudad de Puerto Madryn, Chubut: uno de una escuela privada; y los otros dos de escuelas públicas (técnica con orientación en electrónica y secundario orientado en administración de empresas)

Este espacio está constituido por un estado de mezcla, choque de textos y lenguajes diversos de la cultura en el que se generan las significaciones en una sociedad.

Según esta línea teórica, los textos literarios de ciencia ficción y audiovisuales (propios del campo artístico) tienen un lenguaje secundario que los determina y especifica diferenciándolos de otros. Estos lenguajes culturales se encuentran en choque (y diálogo) con los lenguajes del campo político, económico, mediáticos, etc.; dentro de un continuum semiótico; produciendo una unidad de sentido, no sin múltiples contradicciones internas.

En la semiosfera la generación de nuevos textos se produce “a partir del proceso de intercambio y negociación semiótica entre dos o más textos, que establecen relaciones dialógicas por su simetría y asimetría informativa. (Molina. 2017. P. 3) De modo que es también en la interacción entre los nudos estructurales de los textos de diferentes lenguajes culturales y la necesidad de su traducción lo que actualiza la producción literaria y reactiva la memoria de sus textos. Desde estas diferentes traducciones y comunicaciones semióticas se pueden pensar en reenvíos para trabajar textos literarios en el aula, adhiriendo a una concepción más abarcativa y extensiva de experiencias de lectura que, en palabras de Baricco, tienen que ver con los nuevos lectores contemporáneos a quien denomina “bárbaros”. Según este teórico los bárbaros buscan sistemas de paso, espacios “en los que sea rápido entrar y fácil salir” (2009, 45); les interesa surfear en amplias configuraciones de sentido donde se genere movimiento.

EJEMPLOS DE TRADUCCIONES Y COMUNICACIONES SEMIÓTICAS

Estos mecanismos pueden ser ilustrados con ejemplos concretos: la serie podcast de Spotify *Caso 63* puede ser vista como la traducción de ciertas partes de la película *Doce monos* (1995), de Terry Gilliam. A su vez, como una traducción del género de ciencia ficción. Y, en diálogo o interacción con textos científicos sobre pandemias - traducidos al lenguaje asequible de los medios de comunicación-, sociedades futuristas de control, miedos manifiestos en marchas sociales, juegos en línea, diferentes teorías conspirativas que pululan en la red; profecías apocalípticas conspirativas.

Cabe señalar que, desde estos diferentes diálogos presentes en la serie de Spotify, se pueden generar ilimitados nuevos textos en tanto que los mecanismos de comunicación semiótica entre los diferentes nudos estructurales son ilimitados y siempre en continuo movimiento.

Caso 63, como un “fragmento de un espejo fracturado”, admite multiplicidad de lecturas dependiendo del contexto; es decir de las relaciones de sentido que caracterizan a nuestro sistema cultural. De aquí la posibilidad de trabajar los reenvíos hacia textos literarios a través de sistemas de paso. Por lo tanto, se trata de buscar textos que en diálogo pueden reenviar hacia otros y también hacia aquellos de naturaleza literaria.

EL VIAJERO DEL TIEMPO COMO SISTEMA DE PASO

El personaje viajero del tiempo es una opción en la búsqueda de orientar lecturas en base a los sistemas de paso de Baricco, ya sea poniendo en relación diferentes textos, así como también el modelo de héroe que aparece en cada lenguaje artístico (en cada transcodificación)

El viajero del tiempo del podcast *Caso 63*, que viene de un mundo destruido en el 2300, puede ser visto como una traducción del viajero en el tiempo de la película *Doce monos*. En ambos textos el personaje le cuenta a una psiquiatra su misión, solicitándole ayuda para cumplir el objetivo de su viaje: salvar a la humanidad. En el film del 1995 se debe detener a la banda de “los doce monos” que manipula el virus letal; en *Caso 63*, inocular con defensas al caso cero en que se desarrollará una nueva cepa y cuyas consecuencias serán detractoras para la población mundial.

Si proponemos reenvíos hacia obras literarias, como puede ser *Puerta al verano* (1956), de Robert A. Heinlein, es interesante trabajar su interacción con el contexto en que fue escrita y los diálogos que puede entablar con el sistema cultural actual. Por ejemplo, el viajero en el tiempo de la novela no tiene como objetivo salvar a la humanidad; sus aspiraciones individualistas están lejos de los conceptos de solidaridad que presentan los héroes anteriores, dispuestos a perder su propia vida por los demás.

Estos diálogos con el contexto pueden ayudar -como dice Gerabaudó- a buscar lecturas políticas, disconformes, que lleven a tomar posiciones, a problematizar y argumentar.

Gerabaudó plantea que es importante “la configuración de las clases de literatura y de los reenvíos que allí se susciten” (2011, 174) a fin de provocar a los estudiantes para que lean obras literarias.

En este sentido, trabajar los reenvíos desde los textos audiovisuales y digitales hacia obras escritas, desde la forma en que modelizan a sus personajes puede resultar una buena puerta de entrada a lecturas de obras literarias propiamente dichas.

EL EFECTO DE REALIDAD DE LA CIENCIA FICCIÓN CONTEMPORÁNEA

Las nuevas subjetividades formadas en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, bajo la lógica de los videojuegos, se alejan cada vez más de las lecturas literarias que proponemos en las escuelas. Y, con este exceso de información - cuya reproducción ilimitada se aceleró con las Tic- accesible en forma inmediata para quien la busque, muchas veces genera en los lectores una sensación de borramiento de los diferentes estatutos de realidad de los textos. Este efecto, podría ser aprovechado para profundizar en el aula la categoría de verosimilitud del texto de ciencia ficción.

En tanto que cada obra arrastra su propio contexto, pero también interactúa con otras de géneros y épocas diferentes; se puede trabajar la verosimilitud en cuanto a sus diferencias con otros textos (artísticos y de otros campos) con los que dialoga sincrónica y diacrónicamente.

Por ejemplo, el podcast de Spotify construye su verosímil empleando el lenguaje cercano al radial, apropiándose de un recurso propio de los textos no ficcionales como es la entrevista y traduciendo y en diálogo (interactuando) con la construcción mediática de los medios sobre la pandemia, que incluyen discursos de la ciencia, economía y política.

Es interesante trabajar dicha construcción en diálogo con el verosímil de obras literarias. Por ejemplo, hacer reenvíos hacia textos representativos del género de otras épocas, como puede ser *El fin de la eternidad* de Asimov, donde el efecto de realidad que genera, al arrastrar otro contexto, es muy diferente al que pueden producir las obras digitales contemporáneas.

También se pueden hacer reenvíos, indagando el contexto de producción de esas obras escritas y poniéndolas en diálogo con los textos fílmicos o digitales. Por ejemplo, en la novela *Puerta al verano* de Heinlein, lleva consigo el contexto de los comienzos del “sueño americano”: prosperidad económica y movilidad social. El viajero en el tiempo de Heinlein quiere despertar joven en otro tiempo y deja sus acciones trabajando para recibir mucho dinero en su vida futura; muy diferente al viajero en el tiempo del *Caso 63* que arrastra movimientos sociales contemporáneos de actuación en red (empleando el espacio de las redes para interactuar en forma global), el desencanto posmoderno, el desarrollo acelerado de la sociedad de la información, entre otras cuestiones.

A MODO DE CIERRE

La búsqueda de reenvíos y puertas de entradas hacia obras literarias no supone desestimar las lecturas de textos fílmicos y digitales. Por el contrario, significa reconocer lo que señala Littau Karin: “Los medios nuevos no se limitan a inventar nuevas formas de ficción, crean también nuevos instrumentos de manipulación perceptual” (2008) Indagar sobre estos cambios perceptuales es todavía una asignatura pendiente.

Pero, trabajar a través de diferentes sistemas de pasos, entre las formas de ficción digitales con las escritas en papel puede ser una manera de acercarse más a las prácticas de lectura de “los bárbaros”, donde el movimiento, velocidad y extensión parece tener más que ver con las formas no lineales (rizomáticas) con que se maneja nuestro pensamiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Baricco, Alessandro “Respirar Con Las Branquias De Google” En *Los Bárbaros. Ensayo Sobre La Mutación*. Barcelona, Anagrama, 2009, Pp. 93-118.

“Play” En *The Game*. Barcelona, Anagrama, 2019, p. 41- 76.

Bombini, Gustavo “La Literatura En La Escuela” En Maite Alvarado (Coord.) *Entre Líneas. Teorías y enfoques en la enseñanza de la escritura, la gramática y la literatura*. Buenos Aires, FLACSO-Manantial, 2013, pp. 53-74.

Gerbaudo, Analía. La clase (de Lengua y de Literatura) como envío. En A. Gerbaudo (Dir.) *La Lengua y la Literatura en la Escuela Secundaria*. Santa Fe, UNL, 2011, pp. 159-186.

Littau, Karin “Introducción. Anatomía de la Lectura” En *Teorías de la Lectura. Libros, cuerpos y bibliomanía*. Bs. As, Manantial, 2008, pp. 17-33.

LOTMAN, Yuri *La Semiosfera I*. Valencia, Ed. Fronesis-Cátedra, 1996 a

La Semiosfera III. Valencia, Ed. Fronesis-Cátedra., 1996 b

Estructura Del Texto Artístico. En: https://Kupdf.Net/Download/Yuri-M-Lotman-Estructura-Del-TextArtistico_5992521fdc0d60b042300d17_Pdf

LOTMAN, Yuri “El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura”. En *Semiosfera III*. Madrid, Cátedra, 2000, pp. 123-137.

Molina Ahumada, E. Pablo “Los Juegos De La Ficción. Del Mito Al Videojuego” En *Seminario de verano III. El hombre y los mundos de ficción*. Córdoba, Facultad De Lenguas-UNC, 2013, pp. 145-172.

Molina Ahumada, E. Pablo “Espejos virtuales. La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego”. *Luthor*, 32, mayo, 2017 Disponible Online: [Http://Revistaluthor.Com.Ar/Spip.Php?Article167](http://Revistaluthor.Com.Ar/Spip.Php?Article167)

Romeu Aldaya, Vivian Arte y reproducción cultural estudios sobre las culturas contemporáneas, México, Universidad De Colima, Vol. XVII, Núm. 33, 2011, pp. 113-139. Disponible en [Https://Www.Redalyc.Org/Pdf/316/31618563007.Pdf](https://Www.Redalyc.Org/Pdf/316/31618563007.Pdf)

Obras:

ASIMOV, I. *El Fin De La Eternidad*, 1955 Disponible en:

[Https://Docs.Google.Com/File/D/0b9wnq0hw1bo3wtlwd01rz0rzda/Edit](https://Docs.Google.Com/File/D/0b9wnq0hw1bo3wtlwd01rz0rzda/Edit)

Terry Gilliam *Doce Monos* 1995

Robert Heinlein *Puerta Al Verano*.1957 Disponible en

[Http://Www.Alconet.Com.Ar/Varios/Libros/E-Book_P/Puerta_Al_Verano.Pdf](http://Www.Alconet.Com.Ar/Varios/Libros/E-Book_P/Puerta_Al_Verano.Pdf)

Rojas, Julio. *Caso 63*. Spotify. 2020