

Edición digital de *La Sangre Devota* de Ramón López Velarde

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

MARX ARRIAGA NAVARRO
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Resumen

La ponencia divulga algunos apuntes sobre humanidades digitales que reúnen nociones de: filología, ecdótica, didáctica, programación y diseño computacional; todo dentro de un trabajo etnográfico en donde se describe: cómo la Mesa Técnica Pedagógica Zona Norte del estado de Chihuahua diseña material didáctico para la educación básica estatal, cómo se toman decisiones para una edición crítica anotada de un poemario y cómo ambos espacios convergen al diseñar un *software* destinado a la divulgación de la obra velardeana entre los alumnos y profesores de las primarias juarenses.

Palabras clave: humanidades digitales, ecdótica, poesía mexicana, Velarde.

1. Introducción

Aunque en diferentes espacios académicos es común divulgar el proceso en el desarrollo de un producto¹, en este caso las plantillas de un *software* donde se edita *La sangre devota* (1916) de Ramón López Velarde, en México aún nos encontramos debatiendo el lugar de las TIC y su valor en entornos académicos². Esta ponencia no pretende demostrar la pertinencia de una edición digital de *La sangre devota* en este su primer centenario, tampoco se evalúa el desfase teórico del entorno editorial académico mexicano en cuestión a la ecdótica en medios digitales³; lo que se expone son algunos apuntes sobre humanidades digitales que reúnen nociones de: filología, ecdótica, didáctica, programación y diseño computacional; todo dentro de un trabajo



etnográfico en donde se describe: cómo la Mesa Técnica Pedagógica Zona Norte (MTPZN) del estado de Chihuahua⁴ diseña material didáctico para la educación básica estatal, cómo se toman decisiones para una edición crítica anotada de un poemario⁵ y cómo ambos espacios convergen al diseñar un *software* destinado a la divulgación de la obra velardeana entre los alumnos y profesores de las primarias juarenses.

2. Materiales y métodos

Con base en entrevistas semiestructuradas y observaciones participantes, aplicadas a: los miembros del proyecto “Voz y Verso en los Siglos de Oro” (2010), los diseñadores de la “Mesa Técnica zona norte de Chihuahua”, y los alumnos y profesores de Quinto año de 3 escuelas primarias del noreste de Ciudad Juárez; se describe el desarrollo de un *software* en donde se edita el poemario *La sangre devota* bajo las siguientes variables:

1. Desafíos de la filología y la ecdótica al adaptar sus estrategias a los nuevos entornos virtuales y a las necesidades educativas estatales.
2. Estrategias didácticas para vincular el género lírico en educación primaria.
3. Programación y diseño del software, tomando en cuenta el contexto juarenses y las posibilidades digitales.

3. Resultados y discusión

En *The Digital humanities Manifesto 2.0* (2012) se describe una característica central de este tipo de proyectos:

Process is the new god; not product. [...] It honors the quality of results; but it also honors the steps by means of which results are obtained as a form of publication of comparable value. Untapped gold mines of knowledge are to be found in the realm of process (5).

Lo pertinente ahora es narrar cada uno de estos procesos.

3.1 Ecdótica en entornos digitales

Son amplios los retos que el área de la literatura posee en esta era digital. El trabajo de reconstruir, fijar e interpretar textos no es un arte obsoleto, pero ante las políticas de mercado mundial, debe responder a necesidades prácticas. En estos últimos años hemos presenciado esa adaptación: primero con proyectos de digitalización de los acervos literarios; después con el armado de bases de datos; por último, el desarrollo de *software* para la didáctica de la literatura. Sin embargo, la brecha entre la teoría literaria y las herramientas informáticas se aprecia aún gigantesca.

Cuando evaluamos el trabajo desarrollado para los medios en la edición de textos en México, observamos una trivialización de los recursos informáticos al trasladar de manera fiel las estrategias textuales a los entornos digitales, utilizándolos solo como soportes. De tal manera, cuando se divulga una edición digital de alguna obra literaria mexicana lo que en muchas ocasiones observamos es una digitalización de un libro físico. En algunos casos, aquellas ediciones ofrecen algunas bases de datos que sirve como: vocabulario o galería de imágenes lo cual no es más que un simple reposito-



rio de digitalizaciones. La nostalgia por el libro físico deja tal huella en aquellos productos que es fácil apreciar su origen. Frente a este panorama, ante la edición digital de *La sangre devota*, el reto en el área de la filología implicaba el adaptar las estrategias teóricas a los nuevos entornos virtuales y a las necesidades educativas estatales. Según las observaciones realizadas y los datos recabados en las entrevistas, se tomaron las siguientes decisiones para el análisis filológico:

- La edición digital de *La sangre devota* no es sólo paleográfica porque el texto requiere para su difusión en las primarias municipales información aclaratoria destinada a los alumnos y profesores donde se contextualice la obra. Se decide optar por una edición anotada tomando como modelo las *Obras de Garcilaso de la Vega* con anotaciones de Fernando de Herrera (1580) y las *Obras de Don Luis de Góngora* con anotaciones de García Salcedo (1644).
- El trabajo de campo con alumnos y profesores mostró que la información aclaratoria requerida inicia con cuestiones de vocabulario, pero se centra en: el desarrollo de la imagen poética, su interpretación, la estructura del poema, el vínculo inter/intratextual y cuestiones de historiografía literaria.
- El trabajo filológico debe diferenciar el horizonte de expectativas de los diferentes receptores que tendrá la edición digital anotada: alumnos y profesores de primaria.

3.2 La poesía en Primaria

Aunque para el diseño curricular de la SEP (2011), la función del género lírico en primarias es clara y se aprecia cómo fragmentos de la obra de Sor Juana, Paz, Tablada, etc. aparecen en los libros de texto (2013); en la práctica docente de Ciudad Juárez se observa que su utilidad es mínima por las complicaciones al abordar estos tipos de discurso. Los profesores señalan que fuera de los ejercicios diseñados en el material didáctico oficial, el usar un poema como herramienta para guiar la planeación de una clase ofrece pocos resultados y muchas exigencias para el docente. Aquellas observaciones dieron como resultado que se tomaran las siguientes estrategias:

- Gracias al Programa de Inclusión y Alfabetización Digital y su Coordinación General, mejor conocida como: “@prende.mx”; en el municipio de Ciudad Juárez fueron entregadas más de 29 mil tabletas electrónicas modelo RECREO TR10CS1. Además, en los salones de clases, se observó que los profesores tenían teléfonos celulares de última generación. Con base en ello se decidió que el diseño del *software* se realizara bajo un enfoque multiplataformas, tomando en cuenta aquellas herramientas informáticas.
- Se observó cómo aquellos alumnos de Quinto año mostraban facilidad en la apropiación de la imagen poética, generada después de una lectura en voz alta de los poemas de Velarde.
- Por las diferencias espaciales y temporales, los alumnos mostraron pro-



blemas con el vocabulario poético verlardeano.

- Tanto profesores como alumnos señalaron que una aplicación debe ser interactiva con ellos y basarse en cuestiones de audio y video. Al observar las posibilidades de las tabletas que poseen y sus celulares, marcaron como poco atractivo que una edición digital de un poemario sólo se centre en la digitalización de la obra física como texto escaneado.

3.3 Diseñando una aplicación interactiva para alumnos y profesores juarenses

Sin duda, proyectos como: *ThePerseus Digital Library* (George Crane), *The Canterbury Tales Project* (Peter M. W. Robinson), *Shakespeare Electronic Archive* (Peter Donaldson), *The Rossetti Archive* (Jerome J. McGann), *Pan-Hispanic Ballad Project* (Suzanne H. Petersen), *Edición variorum electrónica del Quijote* (Eduardo Urbina), etc., funcionan como modelos en el desarrollo de ediciones digitales de obras literarias. Sin embargo, aquellos proyectos se centran en un público especializado y su principal foco de atención son las ediciones críticas, ofreciendo una diacronía en las variantes de los diferentes testimonios de una obra literaria. Sus bases de datos ofrecen herramientas pertinentes e intentan explotar al máximo las innovaciones tecnológicas en el tratamiento textual de la obra, pero esto último limita su posible desarrollo al estar sometidos a la fidelidad textual y física de su original.

Centrándonos en México, se han desarrollado algunos proyectos que intentan

explotar las herramientas tecnológicas que los sistemas de cómputo ofrecen. Ejemplo de ello es el trabajo que el Fondo de Cultura Económica y el CONACULTA realiza con libros digitales en dos formatos: *ePubs* para diferentes lectores de libros electrónicos y *App* para los dispositivos de *Apple* (*iPhone*, *iPodTouch* e *iPad*). Los primeros son digitalizaciones de obras textuales en donde las herramientas que ofrecen son mínimas (hipertextos y bases de datos). Sin embargo, los segundos son desarrollos de “[...] una narrativa interactiva que desde el principio conciba las posibilidades de los dispositivos y las nuevas exigencias de la audiencia” (MANUVO, s/p). En aplicaciones como: *Blanco*, *Muerte sin fin* o *Canto a un dios mineral*, el usuario interactúa con un software que le permite tener una experiencia textual acompañada de: imágenes, audio y videos.

Aunque es difícil medir el impacto de estas aplicaciones porque se desconoce la cantidad de descargas (además, su instalación no garantiza su uso) las reseñas y valoraciones son positivas. Con base en estos antecedentes y el trabajo de contextualización del *software* en Ciudad Juárez, se observó lo siguiente en el diseño de la edición digital de *La sangre devota*:

- Los investigadores y diseñadores centraron la discusión en la relación interactiva entre el usuario y la aplicación.
- La traducción del poemario *La sangre devota* no puede acotarse a los límites textuales de la obra. Los datos biográficos, filológicos, ecdóticos y didácticos deben adaptarse a las posibilidades que ofrecen los entornos virtuales.



- El software se diseñó bajo un modelo constructivista en donde al usuario se le ofrecen herramientas para resolver los problemas que su lectura enfrenta y promoviendo el desarrollo de competencias para la vida.
- Por la experiencia del grupo de investigación “Voz y verso en los Siglos de Oro”, se plantea que uno de los problemas en la traducción de las ediciones literarias a los entornos virtuales implica establecerse en un solo plano dimensional, sin ninguna perspectiva o punto de fuga. Es decir, acotarse sólo a lo que permite (o en su momento permitió) la hoja de papel. De tal manera, para lograr una interactividad con el usuario y aprovechar las posibilidades de los entornos virtuales se plantea una edición digital en diferentes dimensiones. El software del I Congreso Internacional sobre Recursos Informáticos para la Didáctica Literaria (Modalidad Virtual) funciona como punto de partida para el diseño de esta nueva aplicación (imagen 3).

(Imagen 3: Espacio virtual diseñado para el I Congreso Internacional sobre Recursos Informáticos para la Didáctica Literaria (Modalidad Virtual) donde se observa la asistencia a las ponencias del evento).

Conclusiones

Aunque el software se encuentra aún en diseño, se espera su divulgación a finales del año 2016 como parte de los festejos del centenario de la edición de La sangre devota de Ramón López Velarde. En cuanto al proceso en su programación, los obstáculos de un proyecto en humanidades digi-

tales en Ciudad Juárez implican la ruptura de las inercias académicas locales. Si bien se aprecia un público ansioso por el uso de sus competencias digitales en un ambiente académico, los claustros en los diferentes niveles educativos se encuentran rebasados por las nuevas tecnologías. De tal manera que los obstáculos no son técnicos sino culturales. El que un proyecto como la edición digital de La sangre devota sea viable, implicó un filtro extenuante hasta encontrar sujetos que poseían las competencias básicas para su desarrollo y que estaban dispuestos a romper las inercias académicas de su localidad.

Notas

1– Por ejemplo, el desarrollo del proyecto *Edición variorum electrónica del Quijote* (director Eduardo Urbina). Vid. Eduardo Urbina. 1999. Don Quijote ciberespacial y el Proyecto Cervantes 2001. *Guanajuato en la geografía del Quijote; Actas X Coloquio Cervantino Internacional*. México: Gobierno del Estado de Guanajuato; Eduardo Urbina, Richard Furuta, Shueh-ChengHu. 2000. Otra manera de editar el Quijote: la edición virtual variorum del Proyecto Cervantes. *Actas del IX Coloquio Internacional de la Asociación de Cervantistas. Anales Cervantinos*, 35:1999, pp.585-99; Eduardo Urbina, Richard Furuta, Shueh-ChengHu. 1999. El arte nuevo de editar textos en este tiempo: Descripción de la estructura y demostración del funcionamiento de la edición electrónica virtual variorum del Quijote (EEVV-DQ) del Proyecto Cervantes 2001. *Espéculo*, 12: julio-octubre 1999, s/p, pp. ; Richard Furuta, Eduardo Urbina. 2002. *On the Characteristics of Scholarly Annotations. Proceedings of the Thirteenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, June: 2002, pp. 78-79; Eduardo Urbina, Richard Furuta. 2009. El texto como hipertexto: la Edición variorum del Quijote. *Artifara: Revista de lenguas y literaturas ibéricas y latinoamericanas*, 9: 2009; Eduardo Urbina. 2012. Visualizing the Quixote: a Digital Humanities Archive for Teaching and Research. *Proceedings of 6th International Technology, Education and Development Conference*. Valencia: International Association of Technology.

2– Como ejemplo, consúltese las participaciones en el tema de: “Entornos Virtuales de Aprendizaje” del con-



greso del COMIE (Consejo Mexicano de Investigación Educativa).

3- Vid. Francisco Marcos Marín. 1997. Edición crítica electrónica. Cuenca, UIMP; Jerome McGann. 1983. *A Critique of Modern Textual Criticism*. Chicago: University of Chicago Publications; Charles Ross. 1996. *The Electronic Text and the Death of the Critical Edition. Literary Text in the Digital Age*. Michigan: University of Michigan; José Manuel Lucía Megías, 2007. *Hacia nuevos paradigmas textuales (edición y difusión de los textos literarios en el siglo XXI)*. Literaturas: del texto al hipertexto. Madrid: Universidad Complutense de Madrid; José Manuel Lucía Megías. 2006. *Informática textual: nuevos retos para la edición y difusión de los textos (bibliotecas virtuales y bancos de datos textuales. Tradiciones discursivas. Edición de textos orales y escritos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

4- La MTPZN es una institución creada por los Servicios Educativos del Estado de Chihuahua (SEECH) a través de la Dirección de Educación Primaria desde 1992, pero con el nombre inicial de Mesa Técnica Regional Zona Norte. Está constituida por un grupo de diez profesores transferidos de sus actividades docentes o directivas a dicha institución y ha tenido como tarea principal el brindar apoyo técnico-pedagógico a los docentes de educación primaria, a través del diseño de materiales gráficos que buscan complementar y facilitar el desarrollo de los contenidos programáticos y el logro de los aprendizajes esperados en las asignaturas de los seis grados del nivel educativo citado. Los docentes participantes son: Marte Rodolfo Olea Gómez, María del Refugio Mora Durán, Félix Gamboa García, Olga Lucila González Carlos, Elva Elodia Anchondo Reyes, Alejandra del Socorro Reyes Rodríguez, María Isabel Mora Durán, María Teresa Quiñones Ramírez, Lorena Álvarez Escárcega y Marco Pablo Castrejón Rodríguez.

5- El grupo de trabajo que toma estas decisiones forma parte del proyecto “Voz y verso en los Siglos de Oro”, inaugurado en el año 2005 con un portal electrónico, auspiciado en un primer momento por la Universidad Autónoma Metropolitana (<http://vozyverso.uam.izt.mx>) y después por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (<http://vozyverso.uacj.mx>), planteando como objetivo principal generar productos académicos sobre temáticas literarias dentro de los estudios sobre el Siglo de Oro español. El primer logro fue el *software: Metamétrica* el cual se define como una herramienta para el análisis de textos versificado áureos. En el año 2009, cuando *Epic Games* lanzó una plataforma llamada *Unreal Development Kit* (UDK); esta herramienta permitió nuevas posibilidades. Un año más tarde, investigadores de la

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez se unieron a “Voz y verso en los Siglos de Oro”, conformando el proyecto “Recursos informáticos para la incorporación de escritores chihuahuenses en la enseñanza primaria en Ciudad Juárez”, ello abrió la oportunidad para recuperar el desarrollo de ambientes virtuales. La meta fue crear el “I Congreso Internacional sobre Recursos Informáticos para la Didáctica Literaria” en un entorno, completamente, digital e interactivo. Dicho espacio constó de veinte mesas en donde se expusieron los trabajos en audio y video. También posee el espacio suficiente para albergar media centena de posters y avances, realizados por becarios y alumnos que fueron integrándose al equipo de trabajo. Los investigadores y diseñadores participantes para la edición digital de *La sangre devota* de Ramón López Velarde son: Marx Arriaga Navarro (Universidad Autónoma de Ciudad Juárez), Erick Arriaga Hurtado (Universidad Tecnológica de Irapuato), Jorge Vázquez Juanillo (Universidad Nacional Autónoma de México), Myriam Berenice Maya Ortiz (Universidad Autónoma de Ciudad Juárez).

Bibliografía

- CHARLES, R. (1996). *The Electronic Text and the Death of the Critical Edition. Literary Text in the Digital Age*. Michigan: University of Michigan.
- Edición variorum electrónica del Quijote (director Eduardo Urbina). URL: <http://cervantes.tamu.edu/V2/variorum/index.htm>
- FURUTA, R., URBINA, E. (2002). *On the Characteristics of Scholarly Annotations. Proceedings of the Thirteenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia, June: 2002: 78-79*.
- GÓNGORA Y ARGOTE, L. (1644). *Obras De Don Luis De Góngora*, Tomo Segundo. Madrid: Diego Díaz de la Carrera.
- LUCÍA, J.M. (2007). *Hacia nuevos paradigmas textuales (edición y difusión de los textos literarios en el siglo XXI)*. Literaturas: del texto al hipertexto. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- LUCÍA, J.M. (2006). *Informática textual: nuevos retos para la edición y difusión de los textos (bibliotecas virtuales y bancos de datos textuales)*. Tradiciones discursivas. Edición de textos orales y escritos. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- MARCOS, F. (1997). *Edición crítica electrónica*. Cuenca: UIMP.
- MCGANN, J. (1983). *A Critique of Modern Textual Criticism*. Chicago: University of Chicago Publications.



- MANUVO (director Maurits Montañez). URL: <http://www.manuvo.com/es/>
- PAN-HISPANIC BALLAD PROJECT (director Suzanne H. Petersen). URL: <https://depts.washington.edu/his-prom/espanol/>
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. (2011). *Plan de estudios 2011: Educación Básica*. México: SEP.
- SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. (2013). *Español. Primer [al Sexto] grado*. México: SEP, 2013.
- Secretaría de Educación Pública. (2013). *Libro de lecturas. Primer [al Sexto] grado*. México: SEP.
- SHAKESPEARE ELECTRONIC ARCHIVE (director Peter Donaldson). URL: <http://shea.mit.edu/shakespeare/htdocs/main/index.htm>
- THE CANTERBURY TALES PROJECT (director Peter M. W. Robinson). URL: <http://hridigital.shef.ac.uk/canterbury-tales>
- THE DIGITAL HUMANITIES MANIFESTO 2.0. URL: <http://manifiesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/>
- THE PERSEUS DIGITAL LIBRARY (director George Crane). URL: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/>
- THE ROSSETTI ARCHIVE (director Jerome J. McGann). URL: <http://www.rossettiarchive.org/>
- URBINA, E., FURUTA, R., SHUEH-CHENG HU. (1999). *El arte nuevo de editar textos en este tiempo: Descripción de la estructura y demostración del funcionamiento de la edición electrónica virtual variorum del Quijote* (EEVV-DQ) del Proyecto Cervantes 2001. *Espéculo*, 12: julio-octubre 1999.
- URBINA, E., FURUTA, R., SHUEH-CHENG HU. (2000). *Otra manera de editar el Quijote: la edición virtual variorum del Proyecto Cervantes*. Actas del IX Coloquio Internacional de la Asociación de Cervantistas. *Anales Cervantinos*, 35:1999, pp.585-99.
- URBINA, E., FURUTA, R. (2009). *El texto como hipertexto: la Edición 'variorum' del Quijote*. *Artifara: Revista de lenguas y literaturas ibéricas y latinoamericanas*, 9: 2009. Revista electrónica.
- URBINA, E. (1999). *Don Quijote ciberespacial y el Proyecto Cervantes 2001*. Guanajuato en la geografía del Quijote; Actas X Coloquio Cervantino Internacional. México: Gobierno del Estado de Guanajuato.
- URBINA, E. (2012). *Visualizing the Quixote: a Digital Humanities Archive for Teaching and Research*. Proceedings of 6th International Technology, Education and Development Conference. Valencia: International Association of Technology.
- VEGA, G. (1580). *Obras De Garcilaso De la Vega. Con anotaciones de Fernando de Herrera*. Sevilla: Alonso de la Barrera.

