

Para citar este capítulo siguiendo las indicaciones de la séptima edición en español de APA:

Gutiérrez Avendaño, J. (2026). Ficción experimental y literatura de laboratorio en el género Lab Lit. En J. Gutiérrez Avendaño (Dir.), *Giro copernicano de la literatura: órbitas entre ciencia, literatura y arte* (pp. 10-28). Fondo Editorial Universidad Católica Luis Amigó. <https://doi.org/10.21501/9786287765351.1>



Capítulo 1.

Ficción experimental y literatura de laboratorio en el género Lab Lit

Jairo Gutiérrez Avendaño*

* Doctor en Ciencias Humanas y Sociales; posdoctorado en Bioética; magíster en Educación; filósofo. Creador del Laboratorio de Escritura Científica y Creativa EscriLAB; creador de la colección académica *Scripta Exducere*, Universidad Católica Luis Amigó. Correo electrónico: escrilab@amigo.edu.co, jairo.gutierrezav@amigo.edu.co, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0642-0722>

Introducción

Dado que el género del ensayo viene del latín *exagium* y significa medir, sopesar y poner a prueba, conviene, entonces, mezclar los diferentes sentidos que tiene: 1) el de la experimentación en el pensamiento de laboratorio; 2) el de la preparación y la práctica en las artes; y 3) el de someter a un balance las ideas, con la pregunta “¿yo qué sé sobre tal o cual materia?”. Este interrogante se utiliza para que científicos, intelectuales y artistas escriban ensayos de divulgación de acceso amigable y entendible al conocimiento.

El presente texto es un ensayo sobre la experiencia del curso electivo de investigación “Ciencia y literatura Lab Lit”, ofrecido en los pregrados de la Universidad Católica Luis Amigó, entre el segundo semestre de 2024 y el primero de 2025. Su propósito fue analizar poéticas, narrativas y metáforas cruzadas entre ciencia y literatura, así como debatir sobre los postulados de la ciencia como literatura y de la literatura como ciencia.

El germen de este curso se desarrolló en 2015 cuando creamos el electivo “Escribir para publicar en investigaciones”; posteriormente, por el acumulado de recursos y consultas frecuentes, surgió el Laboratorio de Escritura Científica y Creativa EscriLAB®, en el segundo semestre de 2021. Entre sus intereses, se concretó el de cruzar la escritura académica con la creativa, con el fin de divulgar la cultura científica mediante la experimentación literaria.

En este sentido, la intención no es similar a la del taller literario, como espacio y práctica que proviene del oficio del artista, porque no se trata de la formación de escritores, sino de la vocación o iniciación científica. Sin embargo, es posible que algunos queden más contagiados por el arte que por la ciencia. Lo crucial, aun así, es el mestizaje, la hibridación de ambas.

El curso, que simplificamos como Lab Lit, es una provocación al encuentro de dos mundos en los que se eclipsan lo verdadero y lo verosímil; lo probable y lo posible; lo real y lo imaginario. En esta intersección, los campos de la ciencia y la literatura se contienen. Existe una científicidad con la que se estudia la teoría literaria y, así mismo, el estudio literario de la ciencia como práctica letrada y la escritura como tecnología. Sin embargo, es importante no caer en el idealismo lingüístico, que reduce la ciencia al texto, también llamado “textismo”; por ejemplo, un texto científico, político o periodístico no supone un funcionamiento social. Por el contrario, la lectura crítica nos enseña a buscar si lo positivado en el papel corresponde a los hechos de la realidad.

Reconocemos cuatro analogías sobre el rol del científico: en la primera, este figura como un pintor que plasma una representación o espejo de la realidad, propio del *adecuacionismo*; en la segunda figura como un pescador que lanza su red teórica para atrapar los resultados que atraviesen por su trama, propio del *teoreticismo*; en la tercera actúa como un bricoleur o recolector, que va agrupando hechos y experiencias en sus salidas de campo, propio del *descripcionismo*; y en la cuarta es como un compositor que construye el mundo en lugar de representarlo, conocerlo o describirlo, y es propio del *materialismo* (Bueno, 1995).

Para llevar a cabo este experimento de narrativa científica, utilizamos la metáfora de laboratorio literario, género llamado Lab Lit, sobre ciencia real llevada a la ficción (Rohn, 2006). Por tanto, no se trata de ciencia ficción, con aparatos y mundos inverosímiles, sino de teorías y demostraciones realizadas por investigadores protagonistas y ambientes científicos que configuran dos culturas: la de las prácticas y técnicas aplicadas en la “fábrica de la ciencia” y la de la ciencia como objeto de consumo cultural y de la vida cotidiana.

Narrativas científicas

La idea de crear un laboratorio desde las ciencias humanas, a las que corresponden los géneros lingüísticos de la escritura científica y creativa, la encontramos en el concepto de “la vida en el laboratorio” que encabeza el título de la etnografía realizada por Latour y Woolgar (1995), sobre la intervención de lo humano, supuestamente aislado, en el Laboratorio de Neuroendocrinología, dirigido por el Nobel en Medicina Roger Guillemin en el Salk Institute (California).

Entre sus hallazgos, los que vienen al caso sobre la escritura en los laboratorios, los autores mostraron que la ciencia no se desarrolla únicamente aplicando métodos para encontrar evidencia empírica, sino que depende en gran medida del registro, sistematización y argumentación de reportes y *papers* para validar sus contribuciones. En analogía con el Derecho, lo positivado es lo que está fijado por escrito. Por lo tanto, más allá de informar resultados, la escritura es constitutiva del proceso de producción de los hechos científicos.

Un rastreo sobre narrativas de laboratorio da cuenta de que estas se caracterizan por inscribirse en el dominio de la comunicación pública de la ciencia, en la que se incluye la ciencia ciudadana. Asimismo, estas se articulan con las humanidades digitales y las

estrategias transmedia, extendidas por laboratorios que integran ciencia, arte, tecnología y comunicación. Por esto, nos vimos identificados con el programa *Mestizajes*, desarrollado en España por el *Donostia International Physics Center* (DIPC) (Programa Mestizajes, s.f.), que propicia el diálogo entre ciencia, arte y literatura, mediante la convocatoria de residencias de escritores, incluida la dramaturgia para obras de teatro. Los creadores experimentan un proceso de inmersión en los laboratorios del DIPC, interactuando con investigadores para la escritura de una obra basada en la ciencia.

Es reconocida la residencia concedida en 2012 al escritor argentino Eduardo Berti, en la que interactuó durante seis meses con Gustavo Schwartz, físico director de *Mestizajes*. El resultado fue la escritura a dos manos de un artículo sobre los intercambios entre ciencia y literatura en el laboratorio (Schwartz & Berti, 2018), así como un proyecto de novela, aún inédita, por parte de Berti inspirada en su paso por la ciudad de Donostia y sus vivencias en el DIPC. También se destaca la conferencia presentada en *TEDx Talks* sobre la experiencia de *Mestizajes*, de una forma amena como es propio del género de la divulgación (Schwartz, 2014).

Experimentos literarios en laboratorios de ciencias

En el curso, además, nos apropiamos de la inteligencia artificial (OpenAI, 2025), con estudiantes de diversas disciplinas, según sus intereses, simulamos experimentos literarios en laboratorios de ciencias. Estos fueron generados con una estructura en común, a saber: título, tipo de laboratorio, ciencia involucrada, recurso narrativo y procedimiento. A continuación, ilustro el ejercicio con tres ejemplos sobre laboratorios de gastronomía, de negocios internacionales y de ingeniería de sistemas:

El lenguaje secreto de los ingredientes

- Laboratorio: cocina sensorial y comunicación gastronómica.
- Ciencia involucrada: semiótica de la alimentación, percepción sensorial, antropología culinaria.
- Narrativa: historias donde los ingredientes expresan emociones y significados ocultos.

Procedimiento:

1. Los estudiantes seleccionan cinco ingredientes y los relacionan con emociones o conceptos abstractos (ejemplo: el cacao como símbolo de pasión, la miel como representación de la calma).
2. A partir de esta selección, deben construir un relato en el que los ingredientes se conviertan en metáforas dentro de la historia.

Algunas posibilidades:

- Una abuela que usa especias para transmitir emociones a su nieto sin palabras.
 - Un chef que comunica un mensaje secreto a través de un menú especial.
 - Un plato que reconstruye la historia de una familia a través de sus ingredientes.
3. Luego de escribir el relato, los estudiantes preparan un platillo basado en su historia y lo presentan con una narración oral que explique su simbolismo.

Se analiza cómo los ingredientes pueden convertirse en un lenguaje narrativo, explorando su carga cultural y emocional (OpenAI, 2025).

Diarios de un producto global

- Laboratorio: mercados internacionales y branding.
- Ciencia involucrada: globalización de productos, comportamiento del consumidor.
- Narrativa: historia de vida de un objeto a través de múltiples culturas.

Procedimiento:

1. Se selecciona un producto icónico con presencia en varios países (por ejemplo, el café, una marca de moda o de tecnología).

2. Cada estudiante debe escribir un fragmento de la historia desde la perspectiva del producto, narrando su viaje desde la fábrica hasta los consumidores en diferentes mercados.
3. Se incorporan diferencias culturales en el consumo, estrategias de marketing y adaptaciones locales al relato.
4. Al final, se unen los textos para construir una biografía del producto mostrando cómo un mismo objeto puede significar cosas distintas según el contexto socio-cultural (OpenAI, 2025).

Redes fantasmas: la internet que nadie ve

- Laboratorio: ciberseguridad y redes informáticas.
- Ciencia involucrada: *deep* web, anonimato en línea, infraestructura de redes.
- Narrativa: historias sobre espacios digitales ocultos.

Procedimiento:

1. Se investiga sobre redes ocultas, protocolos descentralizados y fenómenos como la *dark* web o los nodos huérfanos en internet.
2. Se propone a los estudiantes escribir un relato sobre un personaje que descubre una red oculta dentro de internet, que podría ser:
 - Un foro perdido con mensajes de usuarios que desaparecieron.
 - Una IA que existe en una capa no documentada de la red.
 - Un mensaje cifrado que se replica sin explicación en distintos servidores.
3. Se incluyen datos reales sobre infraestructuras de red para hacer la historia más verosímil.
4. Se crea un archivo de relatos de redes fantasmas documentando las intersecciones entre la literatura y la ingeniería informática (OpenAI, 2025).

Guiones museográficos

Con el fin de explorar la narrativa de la divulgación de la ciencia, sacando provecho de la capacidad generativa de la inteligencia artificial (OpenAI, 2025), probamos la generación de guiones museográficos con los temas que los estudiantes estaban trabajando, con el propósito de que les sirviera para estructurar la escritura de un ensayo en el que condujeran al lector como si estuviera inmerso en la vivencia de un museo.

Los guiones tuvieron en común la secuencia: título creativo; concepto central; distribución por zonas o salas (que luego se adaptaron como apartados del ensayo); experiencias inmersivas (que sirvieron para dar ejemplos sensoriales, empáticos y cotidianos a los lectores); y, por último, siguen una línea de tiempo. A continuación, ilustro la estrategia con un ejercicio desde los negocios internacionales:

Entre la apertura y la exclusividad: innovación en disputa

Concepto central: esta exposición museográfica sumergirá al visitante en el debate entre la innovación abierta y la protección de la propiedad intelectual, mostrando cómo este conflicto ha moldeado el desarrollo de la ciencia, la tecnología y la literatura.

- Sala 1. Introducción: el dilema de la innovación
Experiencia: un túnel con pantallas envolventes proyecta frases de científicos, escritores y empresarios sobre el conocimiento y la creatividad. Al final, dos puertas invitan a elegir entre “Abrir el conocimiento” o “Proteger el conocimiento”, simbolizando el dilema central de la exposición.
- Sala 2. El conocimiento cerrado (protección de la propiedad intelectual)
Experiencia: los visitantes ingresan a una sala con estanterías llenas de documentos bajo llave, patentes selladas y archivos restringidos. Pueden interactuar con pantallas táctiles para “desbloquear” innovaciones históricas protegidas por patentes (desde la penicilina hasta el iPhone) y descubrir cómo estas restricciones incentivaron o limitaron su desarrollo.

Juego de simulación: los visitantes asumen el papel de inventores y deben decidir si patentar su idea, negociarla o compartirla. Un sistema les muestra cómo estas decisiones impactan la economía y el acceso a la tecnología.

- Sala 3. El conocimiento abierto (innovación abierta)

Experiencia: un espacio colaborativo donde las ideas fluyen libremente. Mesas interactivas permiten a los visitantes participar en la cocreación de soluciones tecnológicas en un entorno de innovación abierta, inspirados por casos como Linux, Wikipedia o Tesla.

Muro de la creatividad compartida: los visitantes pueden escribir ideas de proyectos innovadores y conectar sus conceptos con los de otros asistentes a través de una interfaz digital en tiempo real.

- Sala 4. Zona de confrontación: debate en tiempo real

Experiencia: un foro interactivo donde los visitantes pueden escribir argumentos a favor o en contra de la propiedad intelectual o la innovación abierta. Sus opiniones se proyectan en una pantalla central, creando un mapa de pensamiento colectivo.

Escenario de juicios históricos: dramatización en hologramas de casos emblemáticos, como el enfrentamiento entre Edison y Tesla, la liberación de patentes de Tesla Motors o la disputa por la secuenciación del genoma humano.

- Sala 5. Cierre: hacia el futuro de la innovación

Experiencia: un túnel inmersivo muestra predicciones sobre cómo evolucionará la innovación en el siglo XXI. Los visitantes pueden grabar sus propias predicciones y recibirlas en video años después como un “mensaje al futuro”.

Reflexión final: se invita a los visitantes a escribir en un mural interactivo su postura sobre el tema, respondiendo: “Si tuvieras una gran idea que cambiaría el mundo, ¿la compartirías o la protegerías?” (OpenAI, 2025).

Voz pop

Como recurso de divulgación, se realizó un podcast en el que grabamos una sección de voz pop, haciendo un recorrido aleatorio por la universidad, donde les preguntamos a estudiantes y profesores: ¿cómo influye la imaginación en la creatividad científica? Estas fueron algunas de sus respuestas: “. . . si usted no tiene imaginación no puede ir más allá porque se queda en lo mismo en que está todo el mundo . . . no hubiéramos podido descubrir, crear, inventar . . . Es lo que nos ha llevado a romper esos límites de la propia humanidad”; “. . . contribuye porque puede permitir el desarrollo de nuevas teorías científicas, y también al desarrollo del pensamiento crítico”; “toda creación científica parte de una idea y esta es la fundamentación de la imaginación . . . es un elemento clave que lleva al autor a desarrollar sus escritos y sus obras”; “. . . nos lleva a pensar cosas que alguien no haya pensado, un ejemplo de esto está en Albert Einstein cuando se imaginó que podía cabalgar un rayo de luz y lo llevó a la teoría científica y luego lo comprobó”.

De acuerdo con este grupo de comentarios, la imaginación puede trascender lo común y propiciar el descubrimiento. Primero se imagina, luego se investiga. Es la chispa creativa la que detona teorías nuevas y activa el pensamiento crítico. Así, continuamos sumando voces a esta polifonía encarretada: “. . . es fundamental a la hora de ser creativos, no solamente en la ciencia, sino en todos los aspectos académicos y productivos del ser humano; detrás de toda investigación siempre habrá mucha creatividad”; “. . . la imaginación y la creatividad van de la mano, entonces, si vamos a hablar de un saber científico, siempre las ideas tienen que primar . . . pero, también, tenemos en cuenta que los sentidos nos ayudan a ser más creativos en la ciencia”; “. . . la imaginación es muy importante para que, ante nuevos problemas, ya sean sociales, psicológicos y en educación . . . se puedan encontrar nuevas formas de intervención”.

Este grupo de voces habló sobre la imaginación como impulsora indispensable de la creación científica porque se reconoce como generadora de ideas, de estímulos a los sentidos y de alternativas de solución a problemas próximos y más complejos.

Para una segunda parte del podcast, salimos a preguntar: ¿consideran que las obras literarias pueden transmitir teorías o hechos científicos? A continuación, los significados clave de sus respuestas: “. . . las obras literarias permiten agrupar referentes conceptuales que le permiten a la ciencia seguir creando fundamentos”; “. . . a la hora de hacer investigaciones o de escribir una obra literaria se debe investigar para sacar los hechos científicos”; “. . . algunas obras más que hablar de romance o cosas así hablan de teorías

y basados en literatura o experiencias del ser humano nos las explican para que sea entendible”; “. . . estas obras motivan a otras personas a que sigan investigando, yendo más allá de esas teorías”.

Estos comentarios consideraron que la literatura puede servir de puente para conectar a la ciencia con diversas audiencias al traducir lenguajes especializados en narrativas empáticas. Asimismo, la conciben como inspiradora para integrar experiencias humanas y nuevas exploraciones conceptuales: “. . . aunque la literatura no es un tratado académico, por así decirlo, a menudo presenta ideas, conceptos y reflexiones”; “toda obra literaria debe tener una base para comenzar y muchas veces son hechos o respaldos científicos para darle cuerpo al texto”; “. . . en ella puede haber un mundo entero inmerso, entonces pueden darle manejo de lo que quieran en la creatividad, en lo que dibujen, en lo que escriben; entonces, de esa forma, también se puede interpretar este tipo de información”.

En estas opiniones consideraron que la literatura, sin aspirar a ser una ciencia positivista o formal, es capaz de comprender y transmitir conceptos científicos, así como de formular un problema propio del conflicto narrativo y de llevarlo a una conclusión o desenlace. Cuando la ciencia es materia literaria se traduce y reconfigura en otras formas de conocer.

Una visita al laboratorio de psicología

¿Qué fue primero, el aula de clase o el laboratorio? Los entusiastas por el empirismo dirán que es más eficaz la enseñanza por experimentación, mientras que los adeptos al racionalismo defenderán que es mejor enseñar desde modelos y teorías de lo ya demostrado. La anterior ha sido una vieja disputa que, en lugar de caer en reduccionismos, conviene integrar. En pedagogía, desde la corriente de la enseñanza basada en la investigación, se promueve la consigna de transformar las aulas en laboratorios y el ideal de que los maestros enseñen desde la experiencia misma de lo que investigan (Stenhouse, 1998), así como las alternativas de las aulas vivas, abiertas o expandidas.

En este caso, se decidió visitar el Laboratorio de Psicología de la universidad para explorar su gabinete de ciencias y dar con elementos que estimulan la curiosidad y la creatividad desde una perspectiva narrativa. En este caso, el laboratorio es el que se

convierte en aula de clase. Coordinamos con los practicantes, quienes diseñaron una experiencia en la que se interactuó con cuatro pruebas de evaluación cognitiva y sensorial, tales como: 1) Torre de Hanoi: evalúa la planificación y funciones ejecutivas; 2) Figura de Rey-Osterrieth: evalúa la memoria visual y la organización perceptual; 3) Prueba de Stroop: evalúa la interferencia cognitiva, la atención selectiva y el control inhibitorio, en particular relacionadas con la lectura; 4) Pruebas sensoperceptivas: táctil, olfativa, visual, auditiva.

Esta exploración nos permitió pensar en los retos cotidianos de las personas que afrontan dificultades con estas capacidades cognitivas. Así las cosas, resultó pertinente retomar la obra de Oliver Sacks, neurólogo y escritor de divulgación en este campo, quien convirtió casos clínicos extraordinarios en conmovedoras historias que han intrigado al público no especializado.

Asimismo, propusimos establecer relaciones con las construcciones psíquicas presentes en la literatura; por ejemplo, a partir del descubrimiento de las neuronas espejo que se activan cuando vemos, leemos o imaginamos una acción realizada por otro. El arte de la literatura se logra cuando es capaz de hacernos mover, sentir y pensar. En este sentido, resultaron reveladoras las reflexiones de Jorge Volpi (2011), interesado por descifrar la neurociencia que hay detrás de la capacidad de ficcionar, más allá de un gusto artístico, como una función primordial con la que se ha moldeado la realidad y las múltiples invenciones de la misma.

A partir de allí, el autor dice que el cerebro es una máquina de futuros porque busca descifrar qué pasará, qué resultado se obtiene si hacemos tal o cual cosa, o si tomamos una u otra decisión. Justo como la literatura que debe conjurarse de forma vívida o morimos como lectores al cerrar el libro de un bostezo.

Un cadáver exquisito

Esta estrategia de escritura automática e interactiva, creada por el movimiento surrealista francés para el dibujo y la literatura, ha sido utilizada en talleres y tertulias, tanto así que llegué a pensar que era un truco muy predecible para retomarlo en el curso; pero, al preguntarles a los estudiantes, me llamó la atención que nunca la hubieran jugado en algún ejercicio creativo o de ocio. Quizá esto se deba a que se trata de grupos que tienen otros intereses al margen de la literatura.

Propusimos, entonces, empezar una historia con la pauta dada, a saber: “una situación ocurrió en un laboratorio de psicología...”. Detonamos la chispa al Frankenstein de papel con dieciocho partes implantadas por los aprendices de laboratorio, quienes escribieron con la actitud de continuar el relato, doblando el pliego para ocultarlo al siguiente. Al terminar la operación, invertimos el orden y el último empezó la lectura por lo que había escrito el primero hasta que dio la vuelta.

La historia tuvo ecos de ideas expuestas en clase sobre la ficción experimental Lab Lit y sirvió para motivar la curiosidad mediante un ejemplo práctico. Transcribimos los párrafos por dictado de voz, y utilizamos inteligencia artificial (OpenAI, 2025) para crear un relato que concatenara todas las escenas escritas por los estudiantes. El resultado es el siguiente:

Proyecto Érebo¹

La situación ocurrió en un laboratorio de psicología cognitiva aplicada a las neurociencias, un espacio revestido de cables, pantallas y sensores, donde se intentaba comprender la actividad cerebral durante la creación simbólica. La doctora Jennifer Rohn, junto a su equipo interdisciplinario, dirigía el Proyecto Érebo, un experimento que unía literatura, ciencia y tecnología para estudiar cómo el cerebro decodifica la ficción como si fuera una experiencia real. Lo que nadie esperaba era que un error de calibración terminara provocando una explosión eléctrica en el nodo de inmersión de realidad virtual (VR).

Por un momento, el lugar quedó en silencio absoluto, interrumpido únicamente por el chisporroteo de los paneles carbonizados. No hubo heridos, pero sí consecuencias inesperadas: los datos de las sesiones se entremezclaron, creando un registro confuso en el que no se distinguían los pensamientos reales de las narrativas inducidas. Como si las ideas de todos los sujetos se hubieran fundido en una sola conciencia flotante.

Uno de los estudiantes, sujeto 14, interrumpió una de las sesiones de forma abrupta. Se quitó los electrodos, miró al grupo y soltó:

—¿Y quién dice que yo no los estoy estudiando a ustedes?

¹ Según Hesíodo, en su Teogonía (siglo VIII), Érebo es una deidad hija de Caos. Representa la “oscuridad primordial” que cubría el mundo antes de la llegada de la luz. Otros significados se inspiran en “la inconsciencia profunda”, “lo no revelado de la mente humana”, “el vacío existencial”, “un estado de ausencia o de confusión”, “una zona liminal entre la vida y la muerte (como el Hades)”, “una fuerza que oculta o impide ver la verdad”.

Todos quedaron congelados. Esa frase marcó el comienzo del descontrol teórico.

La doctora Rohn convocó una reunión urgente. Revisaron los protocolos y por primera vez entendieron que el cerebro no solo procesa historias: las vive, las adapta y, en algunos casos, las reescribe. En una sesión especialmente intensa, un participante, que había sido expuesto a una narrativa de aislamiento cognitivo, afirmó haber escuchado un pitido persistente en el oído izquierdo y vio una sombra negra desplazarse por su vista periférica. Nadie más lo percibía. Uno de los investigadores sugirió que quizás no era un fallo técnico, sino una manifestación natural de una red cerebral que cruzaba umbrales no previstos.

En el aula, el relato se compartió como advertencia. Para algunos estudiantes, la psicología adquiría una dimensión transformadora: no solo estudiaba comportamientos, sino que los podía sembrar.

—La conexión de la ciencia y la literatura con la psicología no es estética —dijo Rohn—, sino neurocognitiva porque moldea estructuras sinápticas.

Una tarde, tras una simulación prolongada, una de las voluntarias salió del laboratorio, fue a la cafetería y pidió un helado de frutas. Era su favorito. Al volver, más tranquila, pidió repetir el experimento. “Si no lo enfrento yo, no lo hará nadie. Yo soy mi única salvación”, escribió en su consentimiento informado. Lo que ocurrió después no está registrado en los servidores: los archivos de esa sesión fueron eliminados por error.

El equipo empezó a notar patrones inquietantes. Algunos sujetos perdían la noción del tiempo. “Disocia, disocia, disocia...”, murmuraban durante la recuperación, como si hubieran estado atrapados en una espiral sin salida. El guía les hablaba, pero ellos solo pensaban en cómo responder sin poder hacerlo. La actividad cerebral, sin embargo, era intensa: el cerebro trabajaba como si estuviera escribiendo una novela mientras vivía dentro de ella.

En ese clima de ambigüedad, Rodolfo, un pasante brillante, comenzó a obsesionarse con una de las participantes, una poetisa que usaba sus propios textos como estímulo narrativo en la VR. Nadie pensó que aquello derivaría en acoso. Hasta que una mañana, ninguno de los dos apareció. En su escritorio, Rodolfo dejó una libreta con la frase:

—“Se busca la fórmula que permita crear un suero milagroso que cambie la historia”.

Tras la desaparición, la comunidad científica dividió opiniones. Algunos hablaban de negligencia. Otros, de un salto evolutivo en la comprensión del cerebro narrativo. Las grabaciones de las últimas sesiones mostraban más que simulaciones: mostraban pensamientos que se transformaban en imágenes, conceptos que mutaban en emociones, estructuras sinápticas alteradas al punto de modificar la memoria original.

El virus de la ignorancia no está solo en las calles, dijo Rohn en una conferencia posterior. Está en cada institución que no toma en serio el poder de las historias sobre la biología del pensamiento. Si no entendemos eso, se avecinará una tormenta.

Y, para bien o para mal, aquí no termina esta situación. Lo que empezó como un experimento sobre la percepción literaria puede haber abierto una nueva era en las neurociencias: una en la que el límite entre recordar, imaginar y vivir ya no es medible con instrumentos tradicionales.

Porque en el fondo, solo había una cosa que hacer: estudiar a un sujeto. Pero nadie estaba preparado para ver en qué podía convertirse mientras era estudiado. Quizá sea esa la lección del proyecto Érebo: la sospecha de que la mente es el experimento más inestable de todos. Y que nadie está exento de cruzar el umbral (OpenAI, 2025).

Universo coparticipativo

Realizamos, también, una versión del juego de las “20 preguntas” adaptado por el físico John Wheeler en su *Quantum Theory and Measurement* (Wheeler & Zurek, 1983). En el original, un participante piensa en una cosa u objeto y los otros pueden hacerle hasta veinte preguntas con respuesta cerrada de sí o no, para buscar adivinarlo. Según Wheeler, “no es que el universo sea simplemente observado por nosotros; el universo es un proceso participativo” (Wheeler & Zurek, 1983), de ahí que las preguntas que hagamos pueden estar generando o transformando el mundo que percibimos. De allí se deriva su concepto del *it from bit*, en el que toda realidad (it) proviene de información binaria (bit), generada por el acto de preguntar para lograr respuestas. Asimismo, llegó a afirmar: “tomo completamente en serio la idea de que el mundo es un producto de la imaginación” (Wheeler & Zurek, 1983).

En nuestra experiencia, se trató de la metáfora del explorador que llega a conocer a un grupo de nativos. Elegimos a un voluntario al que le pedimos que se retirara del aula. Al volver debía hacerle una pregunta a cada nativo para descifrar la identidad del grupo en la que, supuestamente, nos pondríamos de acuerdo. Cuando el explorador se marchó, la pauta dada era que no tendríamos acuerdo y ellos solo podían responder sí o no.

Nuestro explorador, un estudiante de licenciatura, encarnó de lleno su papel con las preguntas que iba haciendo y fue sorpresiva la última pregunta con la que se estaba jugando a descifrar el supuesto acuerdo, sin embargo, realmente lo estábamos creando como una metaficción o autoconciencia narrativa. Para un ejercicio rápido y en tiempo real, le entregamos el resultado a la herramienta de inteligencia artificial (OpenAI, 2025), con la instrucción de que siguiera estas condiciones para construir un relato del género Lab Lit:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1. ¿Están ubicados aquí? No. | 2. ¿Son turistas? No. |
| 3. ¿Hablan español? No. | 4. ¿Son mayores? Sí. |
| 5. ¿Somos iguales? No. | 6. ¿Son civilizados? Sí. |
| 7. ¿Tienen género? Sí. | 8. ¿Están en una época actual? Sí. |
| 9. ¿Son una unidad? No. | 10. ¿Son seres pensantes? Sí. |
| 11. ¿Tienen estratos sociales? No. | 12. ¿Viven con tecnología? Sí. |
| 13. ¿Son familia? No. | 14. ¿Tienen gobernantes? Sí. |
| 15. ¿Son humanos? Sí. | 16. ¿Es una utopía? Sí. |

--- El sentipensar anfibio

Llegada

El profesor Orlando venía de Barranquilla, enviado por un programa estatal de etnoeducación. El objetivo era alcanzable en el papel: caracterizar prácticas pedagógicas no formales en comunidades ribereñas. Llegó por lancha, remontando un brazo menor del Magdalena hasta que la señal del celular murió y las últimas formas escolares —carteles, timbres, pupitres— se volvieron recuerdo.

Había oído hablar de un grupo que “vivía en movimiento”, como peces sin ancla. Le dieron unas coordenadas. Nada más.

Un grupo de cuerpos tostados por el sol lo recibió en silencio desde la ribera, cubiertos por ropas amplias, de telas gastadas. No había casas, solo toldos suspendidos entre árboles, canoas con redes, fogones enterrados en la arena. El profesor saludó en español. Nadie respondió. Pero una mujer —¿o era un hombre?— se acercó, tomó su maleta sin pedir permiso y caminó río arriba. Él lo siguió, sin entender.

Desencuentro

Pasaron los días. Dormía sobre una estera, comía del mismo caldero y observaba. Nadie hablaba con él. Se comunicaban entre sí con gestos breves, sonidos suaves como viento o silbos. Nadie parecía a cargo, pero todo fluía: los niños sabían cuándo llevar agua, los adultos cuándo remar, los ancianos cuándo callar.

Intentó catalogarlos: ¿eran una tribu? ¿Un experimento comunal? ¿Un grupo nómada? Nada encajaba. No había casas fijas, ni escuela, ni jerarquías visibles. Comparían todo, pero sin formalidades. Nadie parecía madre o padre, pero los más pequeños dormían con los más viejos, abrazados.

Observó que nunca se bañaban solos. El baño era rito, danza, juego. El río les hablaba, o eso creyó él ver: lo escuchaban con el cuerpo, tocaban el agua como quien toca un tambor. No pescaban en exceso. No sembraban en exceso. Lo justo. Cada cosa tenía un tiempo, una pausa.

El tercer día, hizo preguntas en voz alta, pero le respondieron con silencio. Uno de ellos —un rostro arrugado como tierra seca— lo miró a los ojos y soltó una palabra en una lengua que Orlando no conocía. La repitió tres veces. Luego, el grupo desapareció río adentro en varias canoas.

Él quedó solo.

Revelación

Pensó que lo habían abandonado. Se sintió ridículo: el maestro urbano, con su libreta y sus fichas, incomprendido. Pero al anochecer, regresaron. Traían un pescado grande, frutos y un cuenco para él. Nadie explicó. Le ofrecieron comida y lo invitaron a sentarse.

Esa noche, no durmió. Escuchó cómo los cuerpos respiraban juntos. Cómo el viento tejía los techos. Cómo los insectos marcaban la hora.

Al amanecer, uno de ellos —un joven de rostro andrógino— le mostró una hoja de bijao escrita con una mezcla de tinta y barro. No eran palabras, eran formas. Una historia quizá. O una pregunta. Lo miró a los ojos, luego al río.

Entonces lo entendió: aquello no era una comunidad en el sentido habitual. Era un acuerdo con el agua, con la impermanencia. Eran humanos, sí, pero habían soltado la idea de lugar fijo, de nombres, de roles. Eran río. Vivían en movimiento, pero sin extravío.

Partida

Al sexto día, decidió irse. Nadie lo retuvo. Un anciano lo acompañó al bote, sin hablar. Al subir, le entregó una hoja más. Esta vez, una espiral dibujada con polvo de carbón.

El profesor no entendió, pero sintió algo que nunca había sentido antes: no la necesidad de comprender, sino la de dejarse afectar.

Volvió por el mismo brazo del río. Sin grabaciones, sin informes, sin evidencia para mostrar. Solo con la certeza —callada, persistente— de que en algún lugar del Caribe, una forma de vida flota, se adapta, cuida y permanece.

Una que no pide ser replicada, solo respetada (OpenAI, 2025).

El título generado inicialmente fue “Lo que corre no se pierde”, que simboliza el fluir de la vida representado en el curso constante del río. Pero propuse cambiarlo a los estudiantes debido a que les pregunté si podría ser real que existieran poblaciones como las de la historia recreada. Para algunos no era posible, para otros, aunque dudosos, podría haber culturas así, pero remotas y desconocidas.

Luego, les pregunté si en Colombia encontraríamos comunidades semejantes y si sabían ¿qué eran los anfibios? Ninguno supo. Descompuse la palabra en *anfi* (ambos) y *bios* (vida), como las especies que habitaban alternando del agua a la tierra. De ahí, les pregunté si había humanos anfibios. Les sonó como a seres *reptilianos alienígenas*.

Asimismo, indagué si conocían los pueblos palafitos, y agregué: ¿saben qué significa palafito? Los estudiantes no sabían. Les dije que significaba “palos clavados” en el agua. Así que busqué unas imágenes en internet de los pueblos palafíticos de Buenavista y

Nueva Venecia en la Ciénaga Grande de Santa Marta. Entonces, la historia fue reveladora, porque se volvió real el universo que habíamos construido a partir de preguntas intuitivas con respuestas cerradas.

Finalmente, les conté que un pescador, llevando en su canoa a un investigador, le dijo: —ustedes son hombres de la “cencia” [sic] y nosotros somos seres sentipensantes porque también pensamos con el corazón. De ese encuentro, Orlando Fals Borda incluyó esa expresión de saber en su método de investigación-acción, cuando estuvo a flote sobre estos pueblos anfibios. De ahí el título dado al relato y conveniente en la conmemoración de su centenario (1925-2025).

Referencias

- Bueno, G. (1995). *¿Qué es la ciencia? La respuesta de la teoría del cierre categorial*. Pentalfa.
- Madrid, C. (2018). La ciencia como literatura y la literatura como ciencia. *El basilisco: Revista de materialismo filosófico*, (51), 4-18. <https://www.fgbueno.es/bas/pdf3/bas51a.pdf>
- Latour, B., & Woolgar, S. (1995). *La vida en el laboratorio. La construcción de los hechos científicos*. Alianza.
- OpenAI. (2025). ChatGPT [Modelo de inteligencia artificial]. <https://chat.openai.com/chat>
- Programa Mestizajes. (s.f.). *Mestizajes. Cruzando las fronteras entre arte, ciencia y humanidades*. <https://www.mestizajes.es/>
- Rohn, J. (2006). Experimental fiction [Ficción experimental]. *Nature*, 439(7074), 269. <https://doi.org/10.1038/439269a>
- Schwartz, G., & Berti, E. (2018). Literatura y ciencia. Hacia una integración del conocimiento. *Arbor*, 194(790), 1-10. <https://doi.org/10.3989/arbor.2018.790n4006>
- Schwartz, G. (2014). *Arte, ciencia y literatura, hacia un mestizaje del conocimiento* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tfXhr9cCzul&t=10s>

Stenhouse, L. (1998). *La investigación como base de la enseñanza*. Morata.

Volpi, J. (2011). *Leer la mente: el cerebro y el arte de la ficción*. Alfaguara.

Wheeler, J. A., & Zurek, W. H. (Eds.). (1983). *Quantum theory and measurement*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9781400854554>