

**LA CRÍTICA LITERARIA EN LA CIBERCULTURA.  
EL NUEVO ESCENARIO DE LA NARRACIÓN DIGITAL COLECTIVA**

**MARIO ENRIQUE MORALES**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
MAESTRÍA EN LITERATURA  
BOGOTÁ, D.C.  
JULIO DE 2009**

**LA CRÍTICA LITERARIA EN LA CIBERCULTURA.  
EL NUEVO ESCENARIO DE LA NARRACIÓN DIGITAL COLECTIVA**

**MARIO ENRIQUE MORALES**

*Trabajo de grado presentado como  
requisito parcial para optar por el título de  
Magister en Literatura*

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
MAESTRÍA EN LITERATURA  
BOGOTÁ, D.C.  
JULIO DE 2009**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**RECTOR DE LA UNIVERSIDAD**

Joaquín Sánchez, S.J.

**DECANA ACADÉMICA**

Consuelo Uribe Mallarino

**DECANO DEL MEDIO UNIVERSITARIO**

Luis Alfonso Castellanos, S.J.

**DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE LITERATURA**

Cristo Rafael Figueroa Sánchez

**DIRECTORA DE LA MAESTRÍA EN LITERATURA**

Graciela Maglia

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO**

Jaime Alejandro Rodríguez

La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis; sólo velará por que no se publique nada contrario al Dogma y a la Moral Católica, y por que las tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales; antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia.

## TABLA DE CONTENIDO

	pg
<b>-Introducción.....</b>	<b>8</b>
<b>I.-- Discusiones conceptuales en torno a la narrativa digital</b>	
<b>Antecedentes.....</b>	<b>11</b>
<b>Reconfiguración de conceptos, categorías y paradigmas.....</b>	<b>16</b>
<b>Marco conceptual básico.....</b>	<b>20</b>
<b>Categorías de base.....</b>	<b>23</b>
<b>¿Nuevos paradigmas o paradigmas reconfigurados?.....</b>	<b>29</b>
<b>Paradigmas.....</b>	<b>31</b>
<b>II.- La literatura como polisistema.....</b>	<b>70</b>
<b>III.- De la narración colectiva a Narratopedia</b>	
<b>La narración colectiva.....</b>	<b>82</b>
<b>Creación colectiva.....</b>	<b>86</b>
<b>Narratopedia, una primera aproximación.....</b>	<b>101</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>115</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>119</b>

**A Dios, luz y fortaleza**

**A mi madre (in memoriam)**

**A María Alejandra y Consuelo, inspiración**

**A Jaime Alejandro por su ejemplo y paciencia**

**A los viejos y nuevos autores**

**A los viejos y nuevos libros**

**A la eterna literatura**

## INTRODUCCIÓN

La alarma aún no cesa. La llegada de nuevas tecnologías, el crecimiento de Internet y la saturación mediática acerca del impacto de los nuevos medios terminaron por sobrevender lo que algunos llamaron la revolución del siglo XXI.

La idea de que 'lo digital' había llegado para cambiarlo todo corrió tan velozmente como lo permitieron las autopistas de la información, cada vez más remodeladas y repotenciadas.

La noticia del advenimiento de cambios inusitados, de una nueva narrativa, de una nueva estética y de unos nuevos paradigmas abrió la primera brecha. Para los tecno-optimistas el anuncio era una suerte de redención que le ponía fin a una época de "despotismo ilustrado" y abría el horizonte hacia destinos insospechados con base en conceptos como despliegue, apertura, horizontalidad convergencia y participación.

El alud de conceptos, interpretaciones, adaptaciones y profecías contribuyó en mucho al maremágnum, más aún cuando se habló de desplazamiento de tecnologías y de las consecuentes prácticas culturales.

Para los tecno-pesimistas era la profundización de la crisis y de la inestabilidad, de la esquizofrenia y el caos, una vez roto el principio de autoridad de la tradición y desbordados los diques de control.

Entre unos y otros cundió el temor por razones distintas: éstos porque consideraron llegado el fin de una era; aquellos pensando en las competencias y en las habilidades para estar a tono con los nuevos desafíos. Fueron la encarnación de la profecía de los apocalípticos e integrados.

En todos los ámbitos, pero especialmente en la literatura, los defensores y opositores de "lo nuevo" iniciaron una batalla textual que aún no termina.

Transcurridos algunos años y superados los primeros síntomas, hemos pasado paulatinamente del miedo y la incertidumbre al escepticismo o al desprecio propios del desconocimiento, a la expectativa o al asombro y finalmente, a un estadio de aproximación con la intención de comprender el fenómeno desde todas sus aristas.

Hoy, y mirando en perspectiva, las posiciones de unos y otros han cedido en la medida en que han comprendido que no se trataba de una cuestión de medios para convertirse en una cuestión de fines.

Esas reflexiones, fruto de los avances tecnológicos, concuerdan en que está en tensión la forma cómo funciona el sistema literario, por lo menos tal y como lo conocíamos.

Conceptos como multimedialidad, interactividad, hipertextualidad, inmersión y convergencia, para citar aquellos que formaron parte del primer discurso teórico, no sólo han desestabilizado a aquellos que en la tradición teníamos acerca de obra, discurso y recepción, sino que además empujan a construir nuevas miradas y nuevos abordajes.

Así como está claro que la tecnología impactó y reconfiguró todo los procesos y todas los elementos de la creación literaria, autoría, audiencias, textualidades, edición, distribución y mirada crítica; también es claro que los cambios se van sucediendo, no sobre el concepto de tierra arrasada, sino como acumulación afincada en la tradición, lo que nos permite entrar en una nueva fase que amerita una reconfiguración de esos roles, de esos procesos y de sus estudios.

No obstante, la incertidumbre sobre el presente y el futuro de la literatura se mantiene; están vigentes los debates en torno a la muerte del autor y a la supervivencia del oficio, los roles y la estabilidad de la industria, pero muy especialmente en torno los criterios de creación y de análisis de de escritura y lectura de las narrativas digitales que circulan por la cibercultura.

Al lado de la profusión de términos, a veces con distintas interpretaciones, sin duda una de las carencias más sentidas en estos ámbitos tiene que ver con la ausencia de un corpus conceptual-teórico-crítico que permita a todos los protagonistas del proceso, independientemente de su postura ideológica, avanzar en las discusiones y en la exploración de categorías y paradigmas claves que permitan comprender los fenómenos, interpretarlos mediante conceptos y teorías que confronten los nuevos problemas, sus tensiones, rupturas propuestas y complejidades que se incrementan con la aparición de las multitudes inteligentes y de la narración colectiva.

La propuesta de esta monografía es entonces poner a dialogar a estudiosos tanto de la literatura como de otros campos del conocimiento y con base en esas conversaciones, proponer desde unos mínimos conceptuales, hasta unos paradigmas, pasando por algunas categorías, elementos necesarios todos para abrir, en vez de cerrar, las posibilidades de estudio, considerando a la literatura como un polisistema que incluye debates desde las teorías tradicionales o de sus reconfiguraciones, de la hiperliteratura



o literatura electrónica o narración hipertextual o narración digital y muy especialmente la muy poco analizada creación colectiva.

Se trata de una mirada desapasionada sin dejarse llevar por el tecno- optimismo pero sin entrar en el pánico de la escatología de las estructuras en relación con la aparición de tecnologías que hacen posible las nuevas narrativas. Es la primera fase de un proceso de investigación que contempla una segunda, de puesta en práctica sobre la plataforma de un proyecto denominado Narratopedia.

Sabemos de la escasez de textos, de la confusión propia de estudiar un fenómeno que está ocurriendo, que obliga a cambiar la mirada en la medida en que se transforma y de la necesidad de observarlo interdisciplinariamente en lo que tampoco hay tradición.

Este acercamiento conceptual tiene la intención de permitir que más adelante se configuren análisis más estructurados que a su vez permitan mirar las nuevas narrativas, para contestar las preguntas que, aún sin respuesta, son acicate para el desarrollo del presente trabajo: ¿Quién es finalmente el autor? ¿Dónde está la "obra"? ¿Cuáles son los criterios para establecer el nivel de calidad de una narrativa digital? ¿Es posible hablar de creación colectiva? ¿Tiene esa narración referentes para construir una crítica? y todo ello, ¿Para qué? ¿Significarán algo? ¿Qué es lo realmente revolucionarios? ¿Cuales cambian los paradigmas? ¿Son los relatos digitales obras literarias? ¿De qué modo se narra colectivamente?

Quizá al final en vez de respuestas tengamos tantas o más preguntas, pero preguntar es el oficio del que investiga.

## **DISCUSIONES CONCEPTUALES EN TORNO A LA NARRATIVA DIGITAL**

### **ANTECEDENTES**

La primera premisa de la que hemos de partir es que el objeto de nuestro trabajo es, en coherencia con su misma aplicación, inacabado. Siendo como es un campo de estudio de frontera, acerca del cual no son numerosas ni mucho menos consolidadas las aproximaciones que se han hecho, tanto de carácter conceptual como de intención teórica, intentaremos poner en perspectiva tanto los conceptos en torno a los cuales existe ya un relativo acuerdo, como aquellas apuestas que a su vez abren nuevos nichos de reflexión.

Antes de exponer los criterios que permitirían, desde nuestra mirada una aproximación teórico-crítica a la literatura hipermedial. Veamos cuáles han sido los trayectos que en ese sentido se han planteado en las últimas décadas.

Partimos diciendo que tanto en literatura como en comunicación los intentos de teorización fueron anteriores o simultáneos a la aparición de los dispositivos tecnológicos. Son un referente necesario los estudios de la escuela de Palo Alto que propone abandonar los esquemas lineales para favorecer un modelo orquestal o de los estudios culturales con su reivindicación de las tácticas de resistencia de los receptores. "La idea misma de intertextualidad parece haber tomado forma al mismo tiempo en que se desarrolló el postestructuralismo... ya que ambos surgen de una insatisfacción con los fenómenos asociados al libro impreso y al pensamiento jerárquico (Landow, 1997: 17).

Como veremos en este acápite correspondiente a los precursores, Landow (1995) había encontrado múltiples convergencias entre los teóricos de tradición como Derrida y Barthes y los estudiosos del hipertexto como Nelson, en el sentido de dar por superada la fase conceptual con arraigo en conceptos como centro, jerarquía, linealidad y margen, y en su lugar ubicar concepciones como vínculos, nodos, redes, multilinealidad, etc. También Bolter (1998) prefiere hablar de flexibilidad y cambio frente a la permanencia, estabilidad, autoridad y la monumentalidad ligadas a la literatura impresa.

En relación con Internet misma y con el crecimiento de la red suele citarse como pioneros, en la segunda mitad del siglo pasado, los trabajos de Bush (2001), y Nelson (1992), enfocados al naciente hipertexto a la integración hombre-computador, fundamentados en la teoría de la información de Shannon y Weaver,.

Ya en los 80 se suman temas como los de producción, economía e inteligencia artificial y las tensiones inherentes a la configuración de lo que se habría de llamar cibercultura, signadas por la realidad virtual, la tecnificación de la red, el nacimiento de las comunidades virtuales y el desarrollo de tecnologías de inmersión e interactividad.

El desarrollo y evolución de la concepción de cibercultura, sobre la que ha teorizado Pierre Levy, ha tenido desde la perspectiva de Scolari varias fases. La cibercultura popular (término acuñado por Silver en 2000), “de origen periodístico caracterizada por su naturaleza descriptiva y su visión de Internet como una nueva frontera. Aquí aparecieron conceptos como Internet o ciberespacio-tomado de la novela de ciencia ficción *Neuromancer* de Julián Gipson en 1984”. (Scolari, 2008) Allí mismo comienza el debate impecadero acerca de la posible muerte del libro y los efectos de la digitalización que darían pie para la construcción de lo que luego se llamaría el gran relato digital.

La segunda fase de la reflexión cibercultural, siguiendo a Scolari, tiene un tono entre didáctico y académico con la mira puesta en las nacientes comunidades virtuales y la configuración de la identidad en línea. Reflexionan teóricos como Rheingold siempre desde el punto de vista colectivo y Sherry Turkle acerca de identidad en la era de Internet en relación con los juegos de rol en línea.

Aparecen luego en la reseña de Scolari estudios desde la sociología que miran las comunidades en torno a las tecnologías como redes sociales (Wellman, 1996) o desde la antropología acerca de las intersecciones entre individuos, sociedad y redes digitales (Downey, 1998). También hubo trabajo desde la etnografía en relación con análisis de los usuarios, las identidades y las conductas de los entornos virtuales (Baym, 1995), periodista especializados como Kelly (1995), ciberfilósofos como Piscitelli (1995, 1998), Levy (1992, 1996), Logan (2000) o De Kerkhove (1995, 1997) y como psicólogos como Galindo Cáceres (2006).

Pero fue el estructuralismo checo el que contribuyó a la inclusión del lector en los estudios literarios. Ingarden, (1989), uno de sus exponentes, concibe la obra literaria como un ‘objeto intencional Intersubjetivo’. Según él, la obra contiene ‘lugares de indeterminación’, entendiendo como tales aquellos aspectos que no aparecen específicamente determinados por el texto. Los espacios vacíos de la obra se llenan en las concreciones surgidas de las diferentes lecturas individuales: el modo de dotar de significación esos vacíos depende por lo tanto del receptor. Esa particular actividad co-creativa del lector es lo que suscita que haya diferencias entre las distintas concreciones

de una misma obra. Estas reflexiones forman parte del embrión de la teoría de la recepción, primero en Alemania con Jauss desde 1967 y luego por la escuela de Constanza. Con tendencias sociológicas, aborda los procesos de composición, los procesos de difusión y percepción de la obra: el lector se convierte así en creador.

Como señala Nuria (2000), la teoría de la recepción apuesta por un análisis de la experiencia literaria, desplazando el objetivo de estudios desde la figura del autor a la figura del lector como fuerza dinamizadora: es el receptor quien hace explícitas las posibilidades significativas del discurso.

Desde los años 80 la teoría del reader-response, de origen anglosajón, propone la reincorporación de la figura del receptor en los estudios literarios con autores como Fish con su "estilística afectiva" y propone un método que él mismo define como " un análisis de las respuestas que se desarrollan por parte del lector ante las palabras según éstas se suceden una a otra en la página" (1980: 85). Para él debe cambiar el planteamiento teórico: En lugar de preguntar qué significa una obra, preguntamos qué hace una obra; la incorporación de la figura del lector es obligada. De manera que una concepción performativa de la literatura exige, necesariamente el análisis de las respuestas del receptor. Así, la posibilidad de realización de los diferentes significados reside en el lector, como constructor (Fish) o intérprete (Barthes) del texto, como agente interactivo capaz de producir una voz dentro de la polifonía de voces del discurso, mediante un proceso de rellenado de los espacios vacíos que éste ofrece tal y como propone Iser.

En la nueva fase de ciberculturas críticas los teóricos ven al ciberespacio " como si fuera una entidad a describir, lo ven como un lugar donde contextualizar y buscar resultados más complejos, más problematizadores (Silver, 2000). Se dan también reflexiones acerca de los discursos relativos a esas mismas interacciones. Es decir el ciberespacio es al tiempo que un lugar de encuentro, un generador de discursos, un espacio enunciativo (Scolari, 2008). De esta manera se analizan los conceptos como accesibilidad y conectividad.

Comenzado el nuevo siglo es evidente la intención de retomar a internet con sus nuevas relaciones , interacciones y posibilidades, como objeto de estudio. Y en el segundo lustro del nuevo milenio, al decir de Schenider y Foot (2004) según cita Scolari, los trabajos investigativos se hacen en temáticas atinentes a análisis discursivos o retóricos

del contenido, a la arquitectura y los enlaces de la red desde una óptica estructural, y a la etnografía de la red con investigaciones de tipo sociocultural.

También se pueden apreciar estudios de la retórica hipertextual con énfasis en lo que han llamado poética hipertextual, es decir, el canon que configura la interacción mediante el hipertexto. Entre sus exponentes están Landow, Slatin y Moulthrop.

Y así como se ha hablado de la generación de nativos digitales por el uso ya se comienza a explorar la configuración de una red de investigadores nativos digitales desde varias disciplinas como Levy, Bolter, Moulthrop, Murray, Ryan, Landow, etc.

Uno de ellos, Manovich habla de este metamedio como una necesidad inmediata que requiere una "teoría sobre el presente" que desplace las especulaciones futuroológicas (2001:6). Pide hacer hincapié en la confluencia de formas culturales previas en la actual gramática de los hipermedios, esto es, la reconstrucción del proceso de conformación del nuevo lenguaje.

En el ámbito sociocultural, para cerrar con el periplo de Scolari, se investigan actualmente las comunidades virtuales, las identidades, la reconfiguración de las interfaces, la ficción interactiva (vista desde la narratología) o la inteligencia artificial.

En este pandemónium atravesado por los cambios producidos por la recurrente innovación, por la profusión de objetos y de miradas y por la contemporaneidad del fenómeno, construido sobre miradas inacabadas, se ha hecho difícil, como ya lo hemos señalado desde la Introducción, la configuración de un corpus teórico en medio de los debates, necesarios además, entre quienes quieren desistir de los análisis cuantitativos en busca de abordajes de otra índole como el estudio comparativo de categorías en los sitios o para el análisis de los enlaces como lo propone Wakeford (2004:41), en el sentido de llegar a una metodología de red, muy a pesar de la ausencia de teoría crítica visual aparente entre las modalidades que poseen las páginas web en tanto imágenes: analógicas y composicionales.

También hay aproximaciones para profundizar en las implicaciones de las tecnologías digitales desde la Teoría de la complejidad (May, 2000) sobre la base de que existen suficientes instrumentos analíticos para manejarnos sin tener que inventar continuamente nuevos paradigmas para entender la fase actual del avance tecnológico. Se apoya en las investigaciones de Benjamín, Murray, Edelman y Raymond Williams,

considerado como el padre de los estudios culturales, y quien considera que " los más precisos análisis de los efectos terminan siendo superficiales y no analizamos las relaciones entre tecnología, sociedad y cultura", (2000:37). Plantea la oposición entre el determinismo tecnológico y el enfoque sintomático, según el cual los complejos tecnológicos son un síntoma de procesos de cambio que se generan en otros ámbitos de la sociedad.

## **RECONFIGURACIÓN DE CONCEPTOS, CATEGORÍAS Y PARADIGMAS**

Si partimos de la base de que narrar es una forma de representar en relación con los contextos socioculturales, podríamos sustentar como hipótesis que las condiciones socio técnicas de las que habla Pierre Levy(2007) han introducido modificaciones en las nuevas formas de crear en literatura.

Uno de los estadios fundacionales ya superados en los estudios de las hiperficciones es el que se circunscribía al mapa básico de análisis categorías como multimedialidad, interactividad, hipertextualidad y convergencia, y no porque esas premisas hayan dejado de tener vigencia, sino porque eran la parte más visible de otras características propias de las nuevas narrativas mucho más amplias, interdisciplinarias y profundas.

Tomemos como ejemplo los aspectos que fundamentan los estudios de Marie-Laure Ryan (2004) y que están centrados en la movilidad textual y la navegación cuando se leen hipertextos y reflexiona sobre su naturaleza: "la autoría de los contenidos electrónicos se basa en una sucesión de procedimientos. Eso quiere decir que el autor crea reglas que determinan el texto además de escribir el texto en sí mismo, añade la dimensión del diseño algorítmico a la producción del texto" (2004:22). Señala además que la tecnología electrónica hace viable la vieja utopía de un lenguaje total por su habilidad para combinar texto, sonido e imagen que configuran su hipermediatez. "Ofrece un espacio heterogéneo, en el que la representación no se concibe como una ventana al mundo, sino como una serie de ventanas que se abrieran hacia otras representaciones y otros medios" (2004:34). Asimismo le atribuye cualidades como estructura interrumpida, animación, exhibición dinámica y explotación de la temporalidad entre otros.

Con base en lo dicho, el término hipertexto, que Bolter (1991) había definido como una red de textos que puede ser leída de diferentes maneras; que Landow (1995) denominaba como un texto compuesto de fragmentos de texto y de los nexos electrónicos que los conectan entre sí; y que Levy (1992) circunscribía a un conjunto de nudos ligados por conexiones; ahora valdría como lo predijo Aarseth (1994) por dinamismo, indeterminabilidad, transitoriedad, maniobrabilidad y funcionalidad del texto, en relación con el usuario.

Es necesario decir que en la medida en que la conceptualización, con base en la experiencia y el enriquecimiento de los estudios, va adquiriendo profundidad va construyendo unas categorías que aunque mantienen denominaciones parecidas, van adquiriendo nuevos alcances y haciendo posible la configuración de nuevos paradigmas

o la reconfiguración de los ya existentes, en una dinámica dialógica sobre la base de la acumulación, es decir que crece sobre lo construido en vez de sustituirlo. Por eso y siguiendo con el ejemplo, a la propuesta de Aarseth, y en la misma intención de caracterización, Holtzman (1997) propone seis propiedades para una estética digital que parte del hipertexto hacia la utopía del Metaverso o mundo virtual. Parte de la discontinuidad de los mundos digitales que no predeterminan ningún recorrido y promueven por eso la elección y la decisión libre por intereses. La segunda es interactividad porque la experiencia digital no es pasiva. Demanda la participación. La obra no se define por el trabajo “privilegiado” de un artista, sino por la relación entre obra y público. La tercera y cuarta son dinamismo y vitalidad. La obra digital genera una amplia gama de posibilidades de realización, de modo que se requiere de un alto dinamismo para la “interpretación” de la obra. Además, no hay nunca una experiencia estética única, lo que hace que la obra digital sea un objeto de vitalidad. Holtzman propone hablar también de mundos etéreos porque no existe un ahí de la obra, no hay materialidad, no hay límites de resolución; y de mundos efímeros, de experiencias instantáneas, una permanente actualización y cierra enfatizando en la disolución de las barreras de tiempo y espacio promovida por la conexión de la gente en la red, lo que permite formar comunidades virtuales, generando una nueva forma de conciencia global.

Ese aporte no desecha categorías popularizadas sino que reconstruyen sobre ellas tipologías en la medida en que los usuarios las apropian y las recrean. Por eso resulta evidente necesario construir ese corpus conceptual y teórico, que tiene la limitación de ser transitorio en la medida en que trabaja en un ámbito, como el digital, que muta y se reconfigura permanentemente.

Por eso, mirar desde las teorías todo el proceso de reconfiguración conceptual y artística de la literatura hasta llegar a esto que conocemos como creación colectiva nos obliga a mirar los antecedentes y precursores, tanto autores como críticos, que ya presentían o perfilaban las nuevas narrativas.

Quizá ya sea un lugar común comenzar diciendo que el germen del hipertexto está sembrado en la narrativa borgiana, como figura del agotamiento de la literatura impresa; en el carácter de palimpsesto de Ulises, o la retórica de lo múltiple en Joyce; en la interactividad selectiva que tiene el lector en Rayuela de Julio Cortázar; el carácter



dialógico de la novela en Stern o la narrativa fragmentada de Marc Saporta o Guillermo Cabrera Infante. También es común en los estudios sobre el relato digital encontrar las raíces conceptuales en el rizoma de Deleuze, en la inestabilidad de Derrida o en contradicciones internas de conceptos como signo, estructura, obra y autor que plantea Foucault; o la construcción del texto por el lector, como anticipó el postestructuralismo; o la expansión del texto en procura de incluir las miradas y sus interpretaciones, como lo argumentó el deconstruccionismo.

Creemos con Todorov (2007: 14) que “La literatura no nace en el vacío, sino en el sí de un conjunto de discursos vivos con los cuales comparte numerosas características; no es casualidad que, a lo largo de la historia, sus fronteras hayan sido cambiantes”.

Como quizá tengan razón quienes así piensan y como ya hay una profusa antología bibliográfica en este sentido, partiremos de esos conceptos básicos en estos estadios para centrar la atención en los nuevos referentes que fundamentan las categorías ya en la órbita de la nueva narrativa digital.

El primer acuerdo, decíamos en la introducción, es que las tecnologías que corren sobre nuevos soportes han impactado a la literatura en aspectos como la producción y edición de textos literarios, la lectura y apropiación de esos textos, la enseñanza literaria mediante el uso de la red y la aparición de nuevos aportes críticos originados en la teoría del hipertexto. Esta afectación se da tanto en la literatura tradicional volcada a la red como en las narrativas diseñadas y creadas para Internet, generando entre muchos otros fenómenos las comunidades virtuales que con o sin intención se involucran en procesos de producción y consumo, es decir, se convierten en prosumidores, quienes generan una suerte de identidad cultural, social y literaria.

Si asumimos que estamos frente o en medio de una revolución cultural mediada por las tecnologías, sus usos y contenidos, parece necesario no sólo como punto de partida, sino como sistema de referencia la configuración de paradigmas estructurales que den cuenta de las transformaciones de temas, formas o géneros, pero también haga posible otro abordaje crítico y hermenéutica del corpus literario: "los medios electrónicos modificarán no sólo los textos literarios futuros sino también los pasados. La palabra electrónica, tanto en la literatura, la historia literaria, trabaja en ambas direcciones" (Lanham, 1989: 269).

La aplicación y uso de nuevos sistemas narrativos, hipertextos, juegos, hipermedia, inteligencia artificial, realidad virtual o creación colaborativa pide la aparición de modelos culturales alternativos que sienten las bases y los recursos para la creación literaria, y la consecuente redefinición de las formas del discurso y, para mirar y estudiar el nuevo espectro cultural desde un punto de vista apropiado.

En ese espectro están incluidas las producciones que tengan aspectos literarios importantes. ¿Cuáles son esos aspectos? ¿Qué diferencia tienen con aquellos que caracterizan la narrativa tradicional?

Los teóricos de la hipertextualidad trabajan sobre cinco categorías básicas: la colectividad, la muerte del autor (Toschi, 2004), la ruptura de la linealidad (Aarseth, 1993 y 1997), la desmitificación del canon y la democratización del arte.

Según esos teóricos del arte literario digital debe ser multilineal, hipermedial, interactivo y dinámico (Pajares, 1997).

Esas concepciones tienen raíces teóricas en las reflexiones posmodernas como las que fundamentada en la intertextualidad hizo Julia Kristeva, en las lexias en las que trabajó Roland Barthes, el texto polifónico de Bajtín, los esquemas de rizoma de Deleuze, la aproximación al texto expansivo de Derrida y la evolución de los sistemas de comunicación de Iser y Fish. Como dice Dolores Romera (2008), hay dos grandes pilares en los que se apoyan los estudiosos de la híperliteratura: la trasposición del posmodernismo teórico al ámbito digital y el reclamo de escritores de reconocido prestigio como Joyce, Sterne, Borges y Cortázar, cuya creatividad fomentó su necesidad de ofrecer más de una vía de lectura en sus textos. ¿En esa medida debemos crear una nueva teoría crítica desde la perspectiva de la red?

Para acercarnos a posibles respuestas a este interrogante es menester observar ese proceso de acumulación desde los conceptos hasta los paradigmas pasando por las categorías tomando como punto de referencia las instancias que, por consenso, fueron alteradas o reconfiguradas con la llegada de las nuevas narrativas.

### **Marco conceptual básico**

En ese proceso de acumulación partimos de los conceptos básicos alrededor de los cuales hay acuerdos entre las diferentes teorías y estudios que se han aproximado a la narrativa digital. Están presentados por orden alfabético y clasificados por la instancia narrativa a la que afectan más, no obstante que pueden intervenir en más de una de ellas.

#### **Desde la figura de autor a la coautoría**

**Bricolaje:** Colage de elementos diversos a la que Deleuze denominó ensamblaje mecánico

**Mediaesfera:** Según Régis Debray lo que caracteriza una ciencia no es objeto sino su punto de vista. La mediología se interesa por el hombre que trasmite. “Es un medio tecno social de transmisión y de transporte dotado de un espacio-tiempo propio” (2001:14) sólo se interesa por dispositivos susceptibles de modificar la percepción, la cognición y la locomoción, es decir nuestras prácticas del tiempo y del espacio”.

**Trasmedialidad:** Según Marshall, es la capacidad para borrar las barreras entre los medios y contaminarlos entre sí.

#### **Desde el texto a las textualidades electrónicas.**

**-Alta multimedialidad:** Diversidad de soportes integrados: textos, imágenes, animaciones, audios y videos sin necesidad de realfabetizarse en tecnologías.

**Adaptación:** A un contexto cultural que ofrece renovados modos de producción, recepción y divulgación del producto literario. Douglas (2000:43)

**Ambigüedad:** Juego con el substrato preexistente del usuario sobre causa y efecto, volviendo las palabras y las acciones de los personajes radicalmente ambiguas.

**Desplazamiento:** Técnica que rompe el significado convencional al presentar un episodio junto a otro, sin dejar que el usuario pueda suponer una relación.

**Digitalización:** Según Negroponte, es “un potencial de un nuevo contenido originado a partir de una combinación totalmente nueva de fuentes” (1995:33)

**Digresión e inversión:** Están contempladas como violaciones a las expectativas del lector y, por esa misma razón, los escritores de hiperficción las exploraron.

**Fragmentación:** Disposición del discurso en diferentes lexias unidas por enlaces.

**Hipérbaton:** Son las discontinuidades y ramificaciones que nos arrojan de una perspectiva familiar y nos lanzan a otro lugar. Todas las bifurcaciones pueden ser consideradas en algún sentido como hipérbaton.

**-Narraciones por acumulación:** El relato digital está configurado por contribuciones individuales de distinta índole. Tiene que ver más con la creación de significados que de contenidos.

**Permeabilidad:** Hace que incluso una secuencia rígida sea contingente. Se puede introducir un enlace en y desde cualquier punto

**Reconfiguración:** Renovación, diálogo entre pasado y presente no sólo del texto sino del producto literario

**Repetición:** Es una técnica para reelaborar y reformar la escritura. Puede ser la misma relectura. Es un intento por mejorar una versión previa, lo que es una reivindicación de la naturaleza de la escritura digital.

**Reticularidad:** Representa la red, la estructura típica del hipertexto literario, permite que existan circuitos.

**Superlenguaje:** Otro concepto de Levy para hablar de lo nuevo. Va más allá de la oralidad y el texto impreso para ubicarse en el cruce entre la multimedia y el dialoguismo colectivo que permite la red digital. (1994: 73).

*Desde la recepción y el consumo al uso y la re- producción*

**Bazar:** mercado al aire libre, la feria, reunión temporal y nómada de materiales precarios y productos de diversas procedencias.

**Conexión**

El dispositivo informacional califica la estructura del mensaje o modo de relación de los elementos informativos. Tiene tres categorías uno-todos, uno-uno, y todos-todos. La tendencia es interconexión y reintegración; es posible hablar de unimedia multimodal, una infraestructura comunicativa integrada digital e interactiva, (Morán, 2006).

**Convergencia:** Espacio semántico de unión, fusión, concurrencia o integración

**Cosmopedia :** Espacio del saber de una comunidad de hablantes de superlenguaje.

**Cibermedios :** Son los medios presentes en el ciberespacio.

**Desembrague:** Según Levy, es el mayor acontecimiento cultural en el ciberespacio. El ciberespacio disuelve la pragmática de comunicación que, “desde el invento de la escritura se había unido a lo universal y a la totalidad. Nos devuelve a la situación anterior a la escritura, pero a otra escala y a otra órbita, en la medida en que la interconexión y el dinamismo en tiempo real de las memorias en línea hacen de nuevo compartir en el mismo contexto, el mismo inmenso hipertexto vivo, con los interlocutores de la comunicación. (2007: Pág. 91)

**Presentificación:** Sensación de presencia. El usuario toma distancia de su mundo de origen y adopta, absorbe, las leyes del nuevo mundo

**Reciclaje:** Se considera como un método y una estética. Es la reutilización de elementos de obras con intenciones significantes distintas.

**Recombinación:** Todos los textos se le presentan como potencialmente utilizables y reutilizables.

**Transportación:** pluralidad ontológica que permite la traslación de un mundo textual a la realidad virtual o viceversa.

## CATEGORÍAS DE BASE

Al tratar de determinar los alcances, conceptos y aproximaciones que tienen las categorías que paso a exponer, quisiera contribuir a la construcción de un marco de análisis que sea la puerta introductoria para comprender mejor la reconfiguración de los paradigmas. Se trata, no obstante, de categorías temporales, transitorias y con arreglo a fines estudio está en permanente transformación; al igual que los conceptos precedentes están organizados de manera alfabética y en relación con la instancia a la que interpelan en mayor proporción. No es casualidad que buena parte de las categorías así como de los conceptos y los paradigmas reivindiquen las intervenciones de los lectores que en esa medida dejan de serlo para entrar en otros niveles de acuerdo con su colaboración, y asunción de sus roles reconfigurados.

### *Desde la figura de autor a la coautoría*

#### **Argumento multiforme**

Lo asocia Murray (2004:248) a un sistema de generación de historias, es decir a una colección de fragmentos textuales y reglas combinatoria que generan significado narrativo cada vez que se ponen marcha el programa.

#### **Rizoma**

Es una metáfora del rizoma de Deleuze, representado como una raíz en forma de tallo que se puede conectar con otro y que simboliza la integración de los sistemas de ideas. Su exponente es el modelo hipermedial, magnificado por la disolución del autor y por la entidad creadora del usuario que es libre de intervenir en cualquier proceso de la obra.

#### **-Retórica hipermedial**

En los entornos digitales está definida como la capacidad de integrar y hacer converger elementos textuales y no textuales, esto es, multimediales, al tiempo que hace posible el acceso no secuencial mediante la interactividad del usuario tanto si inician los trayectos como si hace una relectura.

#### **Timia**

Es una categoría de la semiótica que sirve para designar la oposición entre euforia y disforia, utopía y caos, salvación y malestar, tecno-optimismo y tecno-pesimismo etc.

### **Tmesis**

Es un concepto barthesiano (Barthes, 1982:96) que supone la obliteración y la síntesis de fragmentos del lector que lleva a cabo sin límites; una fragmentación de la expresión lineal del texto que queda totalmente fuera de control del poder autorial. Pero en la hipertextualidad esta categoría estará orientada por lo que proponga el autor, de tal manera que los intentos fallidos (que en el hipertexto no lo son en la medida que se abre a nuevos mundos) pueden confundirse con la tmesis.

### *Desde el texto a las textualidades electrónicas.*

### **Carnavalesco**

Bajtín lo define como las estructuras caóticas, la anarquía creativa, la parodia, el absurdo, la heteroglosia, la invención de palabras, la subversión de los significados convencionales, los desplazamientos de las figuras, los juegos de palabras, el desbaratamiento de la sintaxis, las citas equivocadas, las mascaradas, la transgresión de las barreras.

### **Obsolescencia**

En la narrativa digital no hay tiempos de conjugación sólo existe el presente, la actualidad, la puesta en movimiento del arte, esto es, su actualización. La obsolescencia sólo existe en el entorno digital por cuenta de la caducidad del software.

### **Palimpsesto**

Funciona como una metáfora del manuscrito antiguo que aún conserva trazas de una escritura previa y que fue borrada de manera artificial. De esta manera la escritura hipermedial y la relectura reescriben y actualizan la creación y al mismo tiempo producen " la destrucción de toda voz, de todo origen... ese lugar neutro compuesto, oblicuo, al que van a pagar nuestros sujeto, el blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo escribe" (Barthes, 1987 pág. 65)

### **Proyección perlocutiva**

Plantea Nuria que con el discurso hipermedial se presenta una proyección perlocutiva, esto es, como una forma de construir, canalizada mediante la interacción del usuario con el sistema, y como una forma de ocurrir, en la generación de significados que son producto de la lectura.

### **Representación o presentación**

Esta categoría nos transporta al debate entre las culturas de la representación y la presentación, y que nos anuncia, siguiendo a Gumbrecht (2003), que la cultura de occidente ha estado más próxima a la metafísica que a la física; la consecuencia directa es que antes que a la producción de presencia, valora la producción de sentido.

### **Sin final**

"La conclusión es en cualquier obra de ficción algo sospechoso, aunque aquí esto se hace explícito. Cuando la historia ya no avance o cuando de vueltas o cuando se canse usted de los caminos, la experiencia de la lectura termina "(Michael Joyce, 2006. 186). Es decir que en un entorno digital hay conclusión cuando se comprende la estructura de una obra aunque no se hay entendido su argumento. Es sacrificar la meta por el mapa. De esta manera queda abierta la posibilidad de empezar de nuevo, experimentar, cambiar, releer y volver sobre los pasos sin el dolor de un final.

### **Usabilidad**

Es una categoría pedida de prestado de la ingeniería y que tiene que ver con la facilidad de uso de programas informáticos para evitar errores o fallos en la interacción con los computadores. La Organización Internacional para la Estandarización (ISO, por sus siglas en inglés) la define como la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso. Y va más allá al entenderla como efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico.



Existen tres métodos de evaluación de la usabilidad (Nelson, 1993): ensayo, para analizar cómo la interfaz posibilita o dificulta la realización de una serie de tareas; inspección por parte de los especialistas; e investigación para obtener información sobre uso, rechazo, necesidades y comprensión del sistema, sumada a entrevista acerca de la observación, grupos de estudio, registro del uso real, etc. Más recientemente está enfocada a estudiar el diseño emocional, cómo se puede ver la emoción, como se cuantifica la diversión durante un proceso de interacción, como se puede explorar la llamada ‘divertología’ (Blythe, 2003:254).

### **Virtualidad**

Puede ser entendida como ausencia de presencialidad o de realidad, que tiene existencia aparente, aunque en el sentido filosófico se entiende como que existe en potencia y no en acto es decir que lleva implícita una promesa. La digitalización es una suerte de virtualización. “La información digital es virtual en la medida en que es inaccesible como tal al ser humano, no se puede conocer directamente más que su actualización (Levy, (2007:: 71)

### *Desde la recepción y el consumo al uso y la re- producción*

### **Abstracción**

Es una categoría de la lingüística cognitiva que sirve para explicar la generación de significado y que se pueda asimilar a lo que hacen los usuarios el entorno digital cuando significan un proceso mediante la interacción, es decir relacionan varios conceptos y deducen su significado por abstracción.

### **Experiencia**

Es el concepto definitivo del estilo, toda vez que si partimos de una condición performativa del usuario es necesario hacerlo desde su perspectiva toda vez que el significado de una obra se construye por la experiencia que el usuario tiene de esa obra mediante la lectura, mediante un proceso de rellenado de los espacios vacíos que ésta ofrece.

### **Juego como si**

El usuario frente al contenido asume la lectura entrando en el juego propuesto por el autor para lo cual debe imaginarse a sí mismo como un miembro del mundo narrado, hacer *como si* los planteamientos de la narración fueran verdad y cumplir con las indicaciones intrínsecas de esa narración. Esta categoría está fundamentada desde la teoría que fundamentan la inmersión y la realidad virtual.

### **Laberinto**

La metáfora está inspirada en el relato borgiano de El jardín de los senderos que se bifurcan. Esta categoría está potenciada por las propiedades sin límite que para ello tiene la hipermedia impactando la pragmática de la lectura. “Al ofrecer un nuevo soporte a la ficción abre las puertas de lo virtual. El autor ya no está seguro de lo que ha escrito; el lector tampoco lo está de lo que ha leído. Las configuraciones se forman y se deshacen, los recorridos se bifurcan y giran, los personajes secundarios se sitúan en primer plano mientras que otros desaparecen. Cada lectura se refleja figuras y formas que nacen y mueren en una renovación perpetua. La ficción se ha vuelto hiperficción” (Moulthrop, 2006:159).

### **Metáfora del caleidoscopio**

El usuario accede a los contenidos a la manera que lo hace frente un mosaico y asimila los contenidos y narraciones yuxtapuestas, favorecido por herramientas como los buscadores o las etiquetas, que hacen parte de lo fragmentario configurado como opción múltiple para una navegación selectiva que puede tener en cada enlace no sólo contenido distinto sino también una significación diferenciada.

### **Performance**

Dice Brenda Laurel (1993) que la interacción del usuario con el computador se convierte en algo teatral en el que la pantalla el computador y el escenario son los apoyos técnicos y el usuario es un personaje con un rol y que al interactuar con los objetos produce el argumento. Incluye en las tecnologías preformativas los correos electrónicos, las actuaciones por videoconferencia, los museos electrónicos, las novelas hipertextuales, la interacción multimedial, la tecnología de la telepresencia, los entornos virtuales interactivos inmersos y voz, la realidad virtual y la inteligencia artificial y robótica (. Mathee Causey 1999:184).

### **Pharmacon**

Sirve para categorizar tanto el veneno como el remedio. Favorece a quienes hacen inmersión en la cibercultura, pero margina a los que no lo hacen.

### **Relectura**

Rehacer un trayecto a través de un nodo o de un enlace puede parecer nada más que una ilusión. Cada intento dará origen a un trayecto y a un significado distintos. M. Joyce, quien la califica de recurrencia, establece su tipología como: alucinación, el deja vú, la compulsión, la cadencia, la onda, el canon, la isobara, el ensueño, el tema y su variación. (2006: 185). Pero como dice Douglas (1991:112-126) "en el tercero o cuarto encuentro con el mismo lugar, el encuentro inmediato permanece igual que primero, pero lo que cambia es nuestra comprensión". Por eso lo llama narrativa de posibilidades.

### **Retórica interactiva**

El usuario viola el orden establecido de la narración cuando hace las elecciones significativas para construir su propio trayecto. En la retórica tradicional, la transgresión del orden se denomina hipébaton, asociado en la inversión del orden que en el discurso tienen las palabras y que se asemeja en el desplazamiento del orden que producen los enlaces y que puede ser en un momento determinado la génesis del suspenso en la ficción interactiva. De esta manera en la retórica interactiva hay múltiples secuencias y múltiples soportes que convergen en una síntesis de forma y significado que debe ser mirado de una manera pragmática

### **Sustitución**

Esta categoría está asociada a la de desplazamiento y a veces a la metonimia. Ante las opciones o bifurcaciones el usuario sustituye un enlace por otro, un nodo por otro y cada uno de ellos deviene cambio de escala.

### **Transformación**

El usuario asume las indicaciones que a manera de comprensión plantea lo narrado desde la perspectiva de lo mutable, esto es, las configuraciones que hace en la medida en que accede a las múltiples alternativas o las relee en trayectos que parecen similares pero que no lo son.

## **¿NUEVOS PARADIGMAS O PARADIGMAS RECONFIGURADOS?**

### **¿Qué es lo nuevo?**

El diagnóstico general es que todo ha cambiado: La ruptura de la linealidad, en sentido estricto y metafórico, y la puesta en tensión de los límites del libro impreso empujaron los modos de pensar la literatura que ahora están mirando hacia otras formas de textualidades, creación, autoría, géneros, recepción, enseñanza, lectura, distribución y por supuesto la forma de abordar la crítica. En la medida en que logremos dimensionar esos cambios, sus propiedades, dinámicas, implicaciones no sólo podremos valorar sus cualidades estéticas y configurar su poética sino que también lograremos diseñar nuevas rutas de aprendizaje y acceso a ese nuevo mundo.

Si estas instancias apuntan a una reorientación, la teoría y crítica literaria aparecen jalonadas en procura de su reconfiguración con base en la convergencia con la informática.

Hemos de superar entonces el prejuicio de una necesaria sustitución por la ruptura del ámbito literario, como dice Vilariño (2006:15), “La lectura correcta de los cambios a los que asistimos es que los avances informáticos han venido a confirmar, a posibilitar o a demostrar la validez de una serie de ideas ya presentes desde hacía años en la teoría y la creación literarias, de lo que se deriva que la revolución tecnológica conlleva, en su aplicación a literatura, unos presupuestos que no son del todo nuevos”.

Existen durante todo el siglo XX aportaciones de diversa índole a la reflexiones sobre esta nueva forma de creación. Como lo dice Rosenberg "las afirmaciones estéticas formuladas para los sistemas de hipertexto contingentes y no lineales... vincula los entornos hipertextuales con la tradición vanguardista, su continuidad con los modos de expresión posmodernos y su programa, desde un punto de vista micro político (1997 pág. 313).

Esos acercamientos teóricos nos permiten desechar la apresurada concepción de ruptura que generó tanto conflicto como incertidumbre en las décadas pasadas; podemos denominarlo de otras maneras: reconfiguración, acumulación, readaptación a una contexto cultural y a una cultura digital caracterizada por distintos, y quizá novedosos, esquemas de creación, producción, lectura y recepción de la obra literaria. A partir de allí es posible encontrar analogías como la que propone Jauss (1991:37) “...Entre las innovaciones poéticas y los nuevos planteamientos teóricos, entre la teoría de la

recepción y los fenómenos concomitantes o consecutivos como la lingüística textual, la semiótica, el estudio de la figura de lector y el deconstructivismo, de un lado, y la práctica estética del posmodernismo emergente, de otro lado, existen analogías que deben ser estudiadas”.

Al terminar el siglo pasado y comenzar el actual se dio un viraje en los estudios de las narrativas digitales, como ya lo hemos visto anteriormente. La reflexión teórica sobre la cibercultura, matizada por el desorden y los discursos no propiamente científicos le cede el paso a los llamados ‘Estudios de Internet’ que se han aproximado mediante tres vías a los contenidos que corren por la red: Schneider y Foot los protagonizaron en análisis discursivos o retóricos, centrados propiamente en el contenido; estudios estructurales, que miran la arquitectura y los enlaces, y las investigaciones socioculturales, y que trabajan la etnografía. A ellos se suman los teóricos de las redes que contribuyen con sus estudios sobre regulaciones en la distribución de contenidos y navegación en la web. (Barabasi: 2003). Hasta encontrar los que podríamos denominar teóricos nativos digitales como Bolter, Landow, Murray, Moulthrop, Aarseth, Casacuberta etc, que han centrado sus estudios en el hipertexto, Diseño y análisis de interfaces gráficas, la usabilidad, las teorías de la interacción, la realidad virtual, la inteligencia artificial y la creación colectiva partiendo de presupuestos interdisciplinarios como el del construccionismo, las ciencias cognitivas y la psicología, entre otras.

## PARADIGMAS

Una de las grandes dificultades que subsiste al momento de acercarse a la configuración teórica de las nuevas narrativas, aunque abunda la ensayística, es la ausencia de parámetros, de esquemas, de un dispositivo teórico que haga confluír las valiosas disquisiciones que se han hecho en estos años sobre diversos ámbitos y desde distintas perspectivas.

Como quiera que las denominaciones son distintas y adaptadas al campo del conocimiento desde el cual cada autor hace las aproximaciones, y que también las expectativas y objetivos que se persiguen corresponden a ámbitos específicos, los debates sobre la literatura digital aparecen fraccionados, dispersos y poco conectados.

Es por eso por lo que esta monografía junto al diálogo entre textos y autores en busca de acuerdos sobre los ejes comunes y fundamentales quiere proponer como uno de los aportes específicos, un corpus basado en la construcción o reconfiguración de paradigmas, siguiendo el propósito planteado al final, de hacerlo con base en las teorías previas y en los conceptos precedentes. Esa configuración la hemos hecho siguiendo los patrones de pensamiento que se perciben hasta el momento en busca de respuestas a las preguntas anteriores y en busca de preguntas para los enigmas que vendrán.

Partimos del concepto de paradigma, siguiendo a Adam Smith, como conjunto compartido de suposiciones en dos direcciones, una explicativa del mundo de la cultura digital y otra predictiva que nos permite visualizar lo que vienen o lo que ya estamos viviendo.

Esos paradigmas deben ser tomados como una visión o percepción, en el presente, de la narrativa digital en la cibercultura en busca de una sistematización de creencias y conceptos correspondiente a los tiempos que corren.

Los paradigmas como sabemos nacen en medio de, o buscan consensos al estructurar problemas o categorías de vislumbrar alternativas de solución, propuestas e iniciativas.

El primero de esos paradigmas es el mismo internet. "Es el corazón de un nuevo paradigma socio-técnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos" (Castells 2001).

Por supuesto que estos abordajes están marcados por la incertidumbre toda vez que entran en terrenos desconocidos y en ámbitos inexplorados que hacen más difícil su conceptualización. "Aunque hemos perdido la tranquilidad de pertenecer a una tradición cultural coherente, hemos ganado la libertad de establecer nuestras propias tradiciones en miniatura. A diferencia de la televisión que promueve la uniformidad, el computador y la red permite realmente la supervivencia de alfabetizaciones especiales" (Bolter,1991: 195).

Los paradigmas que aquí proponemos, no siguen un orden cronológico o jerarquizado, características que no corresponden a los entornos digitales. Aparecen presentados, como ya se ha repetido desde una perspectiva acumulativa, asumiendo la propuesta de Levy cuando habla de universales no totalizantes, de tal manera que la comprensión de unos lleve a la construcción de otros hasta llegar a las instancias de la narración digital tal y como han sido trabajadas en la parte conceptual y de configuración de categorías.

## CIBERCULTURA

Nuestro punto de partida será, como también ya es recurrente el concepto de revolución digital que planteó Castells (1997) acerca de la aparición de un nuevo cosmopolitismo y como competencia en el manejo otras culturas y de compromiso con el otro. En el siguiente estadio, las propuestas de Pierre Levy nos introducen en el terreno de la Cibercultura (2007) o cultura de la sociedad digital en su tránsito de la digitalización a la navegación, como expresión de una mutación de la cultura en su misma esencia. Levy plantea que la clave de la cultura en el futuro es el concepto de universal del sin totalidad, entendiendo como universal la presencia virtual de la humanidad por sí misma, su aquí y ahora; y como totalidad, la unidad estabilizada en el sentido de una diversidad, un cierre semántico englobante. El aporte de la cibercultura es, en términos de Levy, que inventa otra manera, se llega a la presencia virtual, al seno mismo de la humanidad, distinta de la imposición de una unidad del sentido y que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades que mantiene la universalidad disolviendo la totalidad. En ese sentido no busca dislocar la tradición sino que se inclina para sincronizarla con el espacio. Así la cibercultura es lo horizontal, simultáneo y espacial de la transmisión. Hace la conexión, construye y extiende lo rizomático del sentido. El ciberespacio es entonces donde pululan las comunidades, se entrelazan sus obras como si la memoria de la humanidad se desplegará al instante: "un inmenso acto de

inteligencia colectiva sincrónico, convergente del presente, relámpago silencioso, divergente, explotando como una cabellera de neuronas" (2007:226).

Allí funciona la metáfora de un hipertexto que se mueve y que se reactualiza de manera permanente frente a un yo descentrado, disperso y multiplicado.

## INTELIGENCIA COLECTIVA

En términos de Levy, la inteligencia colectiva sería el modo de realización de la humanidad merced a la red digital universal, independientemente de sus efectos. Se trata de un movimiento social y cultural que se lleva a cabo en el ciberespacio de manera masiva, no mediática, transversal, interactiva y que no converge en torno a un solo contenido. La inteligencia colectiva, como las comunidades virtuales, se rige con base en los valores de autonomía y apertura a la alteridad.

## CULTURA 2.0

No es osado decir que el estadio fundacional de la incorporación de sentido y significado a la red se configura en la web 2.0. Ya no se trata sólo de lecturas y escrituras en procesos inconexos, como lo ejemplificó la web 1.0, sino de sistemas y herramienta de comprensión de su contenido, en la perspectiva, inclusive, de lograr a interacciones entre computadores, sistemas, lenguajes y seres humanos, de forma natural.

La emergencia de esas plataformas ha hecho posible, en la medida de su adaptación la emergencia de ese relato oral hoy literaturizado y que no sólo amplificó la voz de los que creían no tenerla sino que hizo posible en un sitio de encuentro, de construcción comunitaria en el compartir y en el crear.

La aparición de las comunidades virtuales y el desarrollo de las ciberculturas 2.0, como las llama Piscitelli, reinventó los autores y de paso los consumidores. Se dimensiona el concepto de la red como el gran hipertexto por estructura y por navegación y porque se compone de los elementos básicos de todo sistema hipertextual: nodos, enlaces, red de ideas e itinerarios determinados por el usuario. Esos elementos le permiten dar al usuario o el gran salto en la linealidad pretérita para convertirse en el par del creador y en el mejor de los casos en su compañero de fórmula como productor y distribuidor de narraciones propias o reconfiguradas.



Como lo hemos venido sosteniendo lo largo de la monografía, en medio de la reconfiguración de roles y de procesos de las narrativas digitales, si algo se mantiene inamovible es la condición del significado.

En la cultura digital 2.0 hemos pasado del modelo uno-a muchos a uno nuevo, de muchos-a- muchos. Hemos avanzado en la interactividad, en tanto que de la sencilla publicación ahora participamos. Lindin (2008) delinea los trayectos de evolución en los años recientes: En los contenidos, de contenidos iguales para todos, pasamos a contenidos personalizados para cada usuario; en la información, de la que estaba aislada en sitios web, a contenidos interconectados por medio de tags y RSS; en la producción, de lo individual o institucional a la producción colectiva; en el valor de la información al valor de la interconexión o sindicación; en los usos, del usuario que lee y navega, al usuario que lee, navega y produce información; en las web, de las estáticas a las dinámicas como las bases de datos; en la interconexión, de usuarios-información, a la interconexión usuarios/información/objetos/procesos; en la infraestructura, de los directorios o taxonomías por parte del productor, a taggings o folksonomy por parte del usuario; en la extracción de datos, de programas a servicios web; en la perspectiva de cliente-servidor a p2p o entre pares; en los géneros o tipos de web, de sitios para ver a aplicaciones web; en sistemas, de gestión de contenidos a wikis; en webs, de lo personal a blogs.

## HIPERMEDIA

El modelo hipermedia que tiene sus orígenes y bebe de todo el trayecto del hipertexto, fragua y presentiza las relaciones que mediante la intertextualidad conectan diversos textos literarios. Hace posible el discurso literario llegue al lector por vías diferentes o complementarias a la palabra impresa. De igual manera pone de manifiesto la red referencial que subyacía de manera intertextual, en la subjetividad de lectores y autores. De igual manera permite la reconfiguración de relaciones con otras actividades artísticas y campos del pensamiento.

El aporte de la hipermedia más allá de que sea entendido como un entorno digital o una plataforma técnica para la creación literaria en la que los elementos de la tradición renuevan su intención retórica, contribuyendo a la construcción de nuevos significados o resignificando la obra en todos sus procesos, es que posibilita la reconfiguración de la estructura, del concepto y de la forma.

Dimensiona, al decir de Slatin (1998:124) las estrategias persuasivas tanto textuales, imágenes o sonidos que complementan o sustituyen la palabra escrita. Da lugar a otras alternativas de diseño estructural desde la perspectiva de los enlaces y nodos en relación con su número y naturaleza, su intención y sus interrelaciones con el resto del sistema o con otros sistemas.

En cuanto a lo formal, la hipermedia debe ser operativa, coherente y moverse en los lineamientos de la usabilidad sintetizada por Monfort (1995) en propiedades como la uniformidad en la elección de criterios de interacción, consistencia en las acciones que si son parecidas producen resultados similares, simplicidad en el planteamiento de navegabilidad y habilidad para conservar la atención del usuario. La sustitución de una secuencia del discurso por otra no lineal, en la que el lector interviene de manera selectiva permite múltiples trayectos al tiempo que lecturas. El centro deja de ser la palabra escrita y se expande a otros elementos narrativos propuestos por el autor.

La ‘arqueología’ de los sistemas hipermedia se remonta a la segunda parte del siglo pasado cuando proyectos como Xanadú, inspirado por Nelson soñaban con una biblioteca virtual mundial de textos en formato hipertextual. Pero no sólo se trata de la multiplicación de los recursos de expresión como bien lo señala Nuria (2006), ese espacio de reconfiguración retórica pone de relieve el carácter abierto de la obra literaria y que Umberto Eco anticipó en su poética, y en la que no sólo es importante el final sino las posibilidades que ofrece de manera permanente y que la hacen parecer como una obra por acabar.

“Facilita un modelo de construcción literaria que eleva a su máxima expresión la multiplicidad significativa del discurso y lo hace especialmente desde su elaboración estructural: cada recepción será materialmente distinta porque la lectura está siempre en función de la combinación de nexos que elija el lector de entre las múltiples posibilidades que ofrece el sistema, por lo cual no habrá una única experiencia de una obra en tanto que cada acto de lectura generará diferentes discursos” (Nuria, 2006:103).

Lo que quiere decir que en la hipermedia la forma ‘significa’, el uso, relación e intercambio de nodos y enlaces hacen posible distintos contenidos acerca de los cuales el lector va construyendo significados. Esa consideración sobre este paradigma deja como imperativo una teorización en la que, como insiste Nuria, la retórica hipermedia sea concebida como un significado pragmático y performativo con múltiples aplicaciones.

Resulta interesante la reflexión que hace Nuria Vouillamoz sobre ‘El jardín de los senderos que se bifurcan’ y la búsqueda de Borges, desde la práctica narrativa, de uno de los conceptos teóricos básicos del paradigma hipermedia, como lo es la significación plural del discurso en literatura, que luego retomará Roland Barthes (1972:13). “Hacer una segunda escritura con la primera escritura de la obra es en efecto abrir el camino a márgenes imprevisibles, suscitar el juego infinito de los espejos (1972: 13).

Esos ejemplos son innumerables como lo veremos en el desarrollo de esta monografía.

## EL DISCURSO HIPERTEXTUAL

Fundamentado en tres tropos, obviamente reconfigurados, ergodicidad, aporía y epifanía, Aarseth (2006) propone una instancia básica y dinámica del discurso hipertextual que se debate dialécticamente entre búsqueda y hallazgo, dilema que aparece de manera típica en los juegos.

La expresión ergódico, proviene de la física, deriva su denominación del griego: ergon y holos que significa que hay camino. Según la definición de Aarseth, la literatura ergódica es una clase de obra en la que " el lector necesita aportar un cierto esfuerzo para atravesar el texto " (2006:115). Lo ergódico es una función narrativa en la cual una sucesión de acontecimientos ha sido producida esfuerzos ingentes de uno o más individuos o mecanismos. Para Aarseth, esta propiedad se debe incorporar o sumar a los dos tipos tradicionales de representación, descripción y narración, si la entendemos como las decisiones que toma el lector, es la parte que construye, es su aporte en el proceso de configuración narrativa.

A esta cualidad del texto narrativo Aarseth le añaden la aporía hipertextual, entendida como la incapacidad de establecer el sentido de totalidad de una narración por la imposibilidad de tener acceso a una parte específica y que es precisamente lo contrario a lo que se conoce como aporía en la teoría tradicional.

En cambio, la epifanía se comprende con una revelación súbita que sustituyen aporía, por ejemplo un enlace, como construcción planificada, que a manera de detalle específico gatilla efectos inesperados.

## REALIDAD VIRTUAL

No siempre la fundamentación teórica sigue el sentido lineal de la cronología. Ahora el más frecuente que los teóricos de la literatura beben en las fuentes conceptuales de la hipertextualidad y de la nueva narrativa y luego se lancen a proponer categorías que son

válidas a uno y otro lado de la digitalización. La definición que nos sirve como génesis es esa en la que la realidad virtual se concibe como " una experiencia interactiva e inmersiva generada por un computador" (Pimentel y Texeira, 1993:10).

La realidad virtual no es la imagen estática a la que Baudrillard llama simulacro, sino un sistema activo de simulación, un mapa en el tiempo con dimensión narrativa. La realidad virtual se ha definido como un entorno real o simulado el que se percibe la telepresencia (Steuer, 2004:76) "telepresencia es la extensión en la que uno siente esta presente en el entorno mediatizado, envés de en el entorno físico inmediato. Este entorno mediatizado puede ser entorno real, temporal o especialmente distante o un mundo virtual sintetizado por un computador, animado pero inexistente. La base del juego en la inmersión es jugar al " como si ", que no es otra cosa que el pacto de lectura.

Marie-Laure Ryan, por ejemplo ha tomado de la realidad virtual las dos dimensiones de experiencia interactiva e inmersión como un nuevo método descriptivo de los tipos de respuesta que puede suscitar un texto literario, impreso o electrónico, en el lector. De hecho los convierte en piedra angular de una fenomenología de la lectura y de la experiencia artística. El resultado es que propone una lectura de la realidad virtual como metáfora del arte total, lo cual es válido independientemente del soporte. Ryan considera que la inmersión es la experiencia corpórea y es imprescindible la proyección de un cuerpo virtual, o mejor aún la participación de uno real en integración con el mundo artístico. La inmersión, desde la poética de Ryan, en sus tres componentes, espacial, temporal y emocional, está relacionada con los tres elementos básicos de la narrativa, el escenario, los argumentos y los personajes, para hacer posible que exista suspenso, no obstante que el usuario conozca el final o para entender por qué el destino de los personajes inexistentes en la vida real genera reacciones físicas o emocionales tangibles, lo que propicia la aceptación del entorno digital bajo el juego del "como si", y gatilla, una vez construido el verosímil, la interacción y la participación del usuario en la medida de lo posible llegando incluso a lo colaborativo y en grado sumo a lo creativo. Así, Ryan, considera que la estética de la interactividad presenta el texto como un juego, al lenguaje como algo con lo que jugar ya lector como un jugador. Es entonces cuando entre en consideración la simulación no entendida como engaño, sino desde la perspectiva de su carácter dinámico que la convierten en un mapa, en un tiempo con dimensión narrativa. "Una simulación típica consiste en un número de agentes a los que se les proporciona un entorno en el que vivir y ciertas reglas que seguir. La suma estos

elementos constituye un mundo narrativo completo, con personajes, escenario, principios y acción participativa” (ibídem). Por eso, concluyen que la realidad virtual que la apuesta a ser un medio a la vez frío y caliente, en términos de McLuhan (en la medida que permite la participación de los usuarios) la realidad virtual puede ser el mejor modelo para una literatura basada en el lenguaje y que combine la inmersión y la interactividad.

En la realidad virtual la mirada no está puesta en lo específico ni en el detalle, como dice Murray (1999: 110) “Actuamos dentro de los márgenes de mundo y todo lo experimentamos desde dentro, pero en los textos interactivos de tipo selectivo escogemos un mundo, más o menos a ciegas, entre muchas alternativas, y no estamos comprometidos imaginativamente con ninguno de ellos, porque el interés de los textos ramificados está precisamente la multiplicidad de caminos que ofrecen, no en ningún desarrollo en concreto”.

No es una experiencia cualquiera y no está observada tampoco desde el punto de vista individual: La simulación se convierte en la historia y en vida para el usuario, una de las muchas vidas virtuales que puede tener.

## INMERSION

La base del juego en la inmersión es jugar al "como si ", que no es otra cosa que el pacto de lectura. Hay tres formas de implicación en la narración: la inmersión espacial o la respuesta al decorado, la inmersión temporal o respuesta al argumento y la inmersión emocional o respuesta a la persona.

La inmersión espacial: Según la literatura posmoderna para aprehender el espacio sería necesario un cuerpo desmembrado, ubicó, altamente abstracto, dado que los corporales sólo puede estar en un sitio a la vez.

La inmersión espacio-temporal tiene lugar cuando la distancia imaginaria entre la posición del narrador y el receptor en relación con el tiempo y el lugar de los acontecimientos que se narran queda reducida casi a cero.

La inmersión temporal nos incita a recorrer texto toda velocidad en busca del maravilloso estado de omnisciencia retrospectiva.

La inmersión emocional: Para la mente simuladora no importa si la situación que estamos contemplando es verdadera o falsa, o si conocemos cuando su desarrollo, porque la simulación así que sea temporalmente real en el presente y desde el punto de vista del presente el futuro aún no ha ocurrido.

Pero ¿Cómo es una simulación? En palabras de Ryan consiste en un número de agentes a los que se les proporciona un entorno en el que vivir y ciertas reglas que seguir. La suma de estos elementos constituye un mundo narrativo completo, con personajes y principios de acción.

Cuando el sistema gira en torno a la contribución humana, es decir a lo colaborativo, como en el caso de la realidad virtual y los juegos de computador, la simulación se convierte en la historia viva del usuario, o mejor dicho, en la historia de una de las vidas virtuales del usuario que lucha por alcanzar un objetivo más o menos específico.

Las tres formas que propone Ryan como implicación de un usuario en una narración son: la inmersión espacial o la respuesta al decorado, la inmersión temporal o respuesta al argumento y la inmersión emocional o respuesta persona.

Uno de los abordajes más interesantes relacionados con las nuevas morfologías de la narración digital es el que contempla una transposición verbal de la estructura de un juego no verbal. Para explicarlo, Ryan cita la clasificación de los tipos de juegos que hizo Roger Caillois (1961):

-Agon: Juego en el que lo esencial es competir como los deportes, juegos de mesa o concurso de televisión, con poca utilidad en la literatura, como cuando se considera al hipertexto como un acertijo. Peor se pone en tensión el concepto de competencia porque el lector no puede perder con el hipertexto.

-Alea o juegos de azar: Como en la ruleta o la lotería. Ya sabemos lo que ha sido de polémico desde la estética del juego por su espíritu subversivo frente al discurso común.

-Mimicry : juego de imitación y " hacer como si fueran", esta categoría está relacionada con la teoría de la ficción.

-Ilinx: una familia proteica que implica transgresión de los límites, metamorfosis, inversión de las categorías establecidas y caos temporal. "lo esencial es perseguir el vértigo en un intento de destruir momentáneamente la estabilidad de la percepción o en introducir una especie de pánico voluptuoso en una mente habitualmente lúcida". Permite la entrada del terreno del juego libre con el poder creativo de la imaginación. En literatura está asociado a lo que Bajtin llama lo carnavalesco, como ya lo vimos, en el sentido de estructuras caóticas, la anarquía creativa, la parodia, el absurdo, la heteroglosia, la invención de palabras, la subversión de los significados convencionales, etc.

Como se ve esta categoría expresa la estética, la sensibilidad y la concepción del

lenguaje de la era posmoderna mejor que cualquier otra categoría de otra tipología.

Para Levy (2001:138) la simulación es una tecnología intelectual que multiplica la imaginación individual, es decir, permite el aumento de la inteligencia y hace posible negociaciones y complejos modelos mentales comunes, que devienen en aumento de la inteligencia colectiva. En uno de los múltiples abordajes que tiene, la simulación se concibe aquí no como una sustitución de la experiencia o de la realidad, sino como la posibilidad de formular y explorar rápidamente muchas hipótesis. Desde el punto de vista de inteligencia colectiva “permite fijar una imagen y compartir mundos virtuales y universos de significación de una gran complejidad” (Levy, 2007:53)

Dice Murray (2004:420) que la más ambiciosa promesa del nuevo medio narrativo es su potencial para contar historias acerca de sus sistemas completos. El formato que explota mejor las propiedades de los entornos narrativos, antes que el hipertexto o el juego, es la simulación, esto es, un mundo virtual lleno de seres relacionados, un mundo en el que podemos entrar, manipular y observar sus procesos.

## WEB SEMÁNTICA

La red semántica es entendida aquí como una extensión de la red, un espacio donde la información que circula está dotada de significado, el cual puede ser interpretado por el ser humano o por la misma máquina. Es como una telaraña de documentos con mayor grado de inteligencia que permiten búsquedas en ese ámbito. Al incorporarse a ese entorno digital había que incrementar el índice de inteligencia que poseen los contenidos que publicamos en la red con el fin de otorgarles contenido semántico en el espacio virtual para que no sólo sea un reservorio, sino el lugar para entender lo que significa esa información. Obviamente para lograrlo se requiere lenguajes apropiados o lenguajes de marcado que, con base en metadatos y ontologías, puedan representar e interpretar el conocimiento. La web semántica, entendida como el lugar en el que las máquinas entienden el contenido de lo que almacenan, está inscrita en eso que se ha denominado la red del conocimiento, asociada a la red de agentes inteligentes y al sistema de conocimiento distribuido o inteligencias compartidas en la red, es decir, inteligencias colectivas.

La red semántica es un punto de aproximación a los niveles de colaboración que planteó Aarseth (1997:134-136) entre computadores y humanos en la perspectiva de

producción de texto: cuando el computador es programado por el hombre o preprocesamiento, cuando el computador y el ser humano producen texto conjuntamente o coprocesamiento; y cuando el ser humano selecciona algunos resultados y rechaza otros o postprocesamiento. Esas etapas pueden ser concomitantes. Aquí resultaría de particular importancia, el aporte de la lingüística cognitiva que ha comenzado de manera multidisciplinaria e estudio del texto en la producción y en la recepción.

## WEBNESS

Es como un estadio aspiracional que incluye el desarrollo de la web semántica. Son las cualidades que debería tener la red en un futuro inmediato. Webness, en términos de Kerckhove, es la "metaconvergencia de hipertexto, multimedia, realidad virtual, redes neuronales o computadores que imitan la función del cerebro o sicotecnologías), agentes digitales y vida artificial" (1999:19), porque estamos abocados a una nueva condición cognitiva que surge de la conjunción de interactividad o enlace físico entre personas en el entorno digital, hipertextualidad o acceso interactivo de cualquier cosa desde cualquier parte y conectividad o enlace mental o "tendencia a juntar entidades separadas y sin conexiones previas mediante un vínculo o una relación" (1999:176).

## LA INTERACTIVIDAD PARTICIPATIVA

Uno de los presupuestos de las nuevas narrativas gira en torno a que hay una reconfiguración del lector de narraciones de conexiones múltiples, que pasa a ser co-autor, en la medida en que ejerce su potencial creativo, cuando decide, sobre las líneas narrativas y los personajes.

La principal diferencia que establece Murray (1999:114) entre realidad virtual y mundo real, o en realidad virtual y entornos textuales es la naturaleza semiótica de la interactividad. En esta última utiliza clics, enlaces, iconos o las palabras que aparecen en la pantalla mientras que en la realidad virtual y el mundo real sus actuaciones están mediadas por su propio cuerpo. Luego es esa "participación corpórea en la realidad virtual en la que crea el mundo, de la misma manera en que se puede decir que nuestras actuaciones en el mundo real crean la realidad. Así, el lenguaje deberá convertirse en un gesto, una forma corporal estar en el mundo.."(ibid.: 116)

La interactividad puede ser vista en Ryan en dos niveles: uno lo constituye el medio o soporte tecnológico, el otro es intrínseco a la propia obra. Pero también existe una



tipología de interactividad a partir de la libertad que proporcionan al usuario y del grado de intencionalidad de sus intervenciones. Se destaca la interactividad selectiva en la que el usuario realiza una acción deliberada pero no puede prever las consecuencias de sus acciones. Pero sin duda, la que más nos interesa desde el punto de vista de la creación colectiva es la fase de la interactividad productiva que implica plena participación de usuario en la escritura del texto, para participar en un diálogo o interpretar papeles. Desde la perspectiva del autor el formato interactivo puede buscar, al decir de Ryan,(2004:257) efectos como controlar el progreso del lector en el descubrimiento de los hechos, proponer y dejar que lector explore versiones alternativas de un núcleo de hechos razonablemente sólido, proponer y dejar que él lector explore muchos posibles futuros para el mundo textual, sugerir relaciones analógicas entre segmentos, permitir al usuario ampliar determinadas pantallas o pasajes y observarlos más de cerca, para interrumpir el discurrir de la narración o para proporcionar contexto.

Finalmente Ryan propone dos concepciones de la narración en relación con el potencial narrativo de las obras interactivas. La más generalizada entre quienes se inspiran en complejos textos literarios, considera que la narrativa es una forma de representación que varía con las épocas y las culturas; para ellos la nueva novela y la literatura posmoderna han alterado radicalmente las condiciones de la narratividad. Según ellos toda ficción en prosa que haga referencia a individuos existentes y relata acontecimientos físicos o mentales, es una narración.

La segunda es más propia de aquellos que estudian historias sencillas, psicólogos cognitivos, analistas del discurso y folcloristas, y ve la narrativa como modelo cognitivo universal e intemporal que nos permite comprender la existencia temporal y las acciones humanas; para ellos la subversión posmoderna del argumento, los personajes, la causalidad, la clausura, la linealidad y la coherencia en general no ha hecho más que aflojar los lazos que unían la novela a la estructura narrativa.

## EL PARADIGMA DE AUTOR

No sólo por los procesos de producción en la narrativa digital, en la determinación de la autoría de determinados textos concurren aspectos históricos, sociológicos, míticos o populares, y a los que recurren los investigadores con el fin de asignar a personas específicos la condición de ciertas creaciones. Establece Lindin (2008) desde la perspectiva de la sindicación del autor y de la iniciativa en la creación narrativas, categorías como la de la autoría compartida, referida a obras consideradas de autor

único, pero que los estudios filológicos han determinado como la posibilidad de multiautoría; o la de la autoría concedida, atribuida a un autor por tradición, como en el caso de Homero; o la autoría relativa, asignada a obras en que el autor utiliza elementos literarios anteriores que forman parte de la memoria colectiva y los reformula; o de la autoría lectora que surge como respuesta a ¿cuándo podemos considerar que la obra literaria es completa? ¿Una vez se ha escrito, se ha publicado o se ha leído?

En la perspectiva del significado, autor y lector pueden conferirle diferentes sentidos a un contenido semántico expuesto, o aún más al crear un nuevo universo, generar la creación de una obra nueva crea un nuevo mundo, una obra nueva. Inclusive en cada lectura puede lograr interpretaciones diversas de asignar sentidos distintos. Estas alternativas se potencian en la narrativa digital, donde además de las razones expuestas, la autoría depende, como expresa Lindin de las propiedades del autor en concordancia con su participación en la construcción narrativa; así, puede haber un autor informático si miramos los desarrollos y el diseño, un autor literario desde el punto de vista de la composición, un lector como autor, o co-autor porque está en capacidad de decidir el orden de su trayecto o incluir nodos o enlaces que integren la obra. En cualquier caso el autor puede manejar o darle libertad al lector en la construcción de sus propios caminos y por ende la configuración de sus significados y aportes en la creación colectiva.

#### LAS NUEVAS TEXTUALIDADES

Según Vouillamoz para comenzar a profundizar, las primeras aproximaciones tienen que ver con una reconsideración de la figura del autor, que parece desdibujada como identidad creadora: lo que Barthes denomina una "previa impersonalidad"; y una dimensión performativa del texto: se alcanza, en palabras de Barthes, "ese punto en el cual sólo el lenguaje actúa, "performa", y no "yo".

La crítica posmoderna le apunta, en palabras de Volek a dejar de concebir el texto como objeto autosuficiente para integrarlo "en situaciones comunicativas reales" en las que estudiar "todas las posibles tensiones y relaciones dialógicas entre los componentes, tales como las que existe entre el texto, por un lado y el código, los lenguajes, los contextos referenciales, otros textos y las lecturas, por otro lado" (1992:23). En contravía de la vieja crítica, Barthes parte de la aceptación de la autenticidad de significados en lo literario, al tiempo que considera como inválidos los conceptos que ha trabajado la crítica tradicional como la objetividad, el gusto, la verosimilitud o la asimbolía, etc. También ha aportado Bajtin, mediante su poética sociológica y las

consideraciones referentes al carácter polifónico del discurso y la capacidad polisemántica del texto literario. Partiendo de la de la naturaleza ambigua de la palabra y la versatilidad significativa del lenguaje en su proyección histórica, y apoyado en conceptos como heteroglosia o plurilingüismo, llega a la concepción de que la obra literaria es un producto cultural capaz de reproducir las fuerzas activas de un determinado momento social. Considera que el discurso forma parte de una pragmática comunicativa gracias a la cual se define su naturaleza dialógica.

Para Bajtin, la sociedad genera en cada etapa de la evolución histórica nuevos horizontes semánticos que llenan de contenido la estructura abstracta de la lengua, dotándola de connotaciones simbólicas. El proceso social mediante el cual los grupos humanos generan nuevos horizontes semánticos en cada período, da la posibilidad de comparar establecer diferencias en el lenguaje en relación con el momento histórico, los distintos grupos socio ideológicos, las contradicciones entre presente y pasado, las aportaciones de corrientes y escuelas etc. Para él la condición significativa de la palabra "no es acabada, sino abierta; es capaz de descubrir, en cada nuevo contextos dialógico, nuevas posibilidades semánticas" (1991 pág. 162, Bajtin). Y es precisamente en la narrativa donde encuentra la polifonía lingüística-sociológica, esa pluralidad e interactividad de voces "la variación del tema en muchas y diversas voces, un polivocalismo y el heterovocalismo fundamental e insustituible del tema" (1990, pág. 194)

Genette, se ocupa de la transtextualidad de la obra literaria y la define como "todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos " (1989: 9 y 10). El discurso se construye en su " trascendencia textual" antes que en su especificidad, a tal punto que un libro integra otro libro, y este otro en una sucesión infinita que conduce a percibir el mundo como el gran libro de la humanidad. Como lo había avizorado Borges en la Biblioteca de Babel (1942), en la que, como señala Eco, la intertextualidad queda trascendida para anticipar la hipertextualidad.

Esa propiedad y la apertura tienen marcado énfasis en la literatura digital, con lo que el lector asume una mayor responsabilidad co-creativa a través de su interacción con el sistema, el desarrollo informático facilita nuevas formas de producción especialmente colaborativa. Esto implica una reformulación de la funcionalidad del lector, porque, como escribe Iser, la literatura es un acto performativo pero no impersonal, sino desde un sujeto que es el receptor. Carmona anota que " ese lirismo puede estar más en la lectura que la escritura" (Camarero, 1997:226). Entonces el lector pasa a ser creador de

lo que lee, cumpliendo con el imperativo estético de actualizar el texto con la lectura llegando el estadio de la interacción con la obra.

Este concepto está muy en relación con el de "obra abierta" de Umberto Eco (1962), quien parte de la idea de que toda obra tiene una naturaleza dual: es una forma cerrada y completa como producto de la voluntad creadora y al mismo tiempo es abierta porque ofrece la posibilidad de una infinidad de interpretaciones que mantienen inalterada su singularidad desde el momento de su creación. Eco recava en que todo goce estético conlleva una "interpretación" y una "ejecución" de la obra de arte (1979:74) que se produce cuando confluyen dos procesos: la intención de comunicación de una forma estética través de unos mecanismos que, gracias a su indeterminación, ofrecen limitadas lecturas; y los estímulos cognoscitivos de un proceso de recepción que se ve inmerso en la polifonía significativa que la obra propone.

Eco también habla de una "apertura de segundo grado" que es la que nace con la "poética de la obra abierta": cuando el artista prevé en potencia la pluralidad de significados. Según Eco esta poética es la que caracteriza los modos de producción del arte contemporáneo. El resultado de este proceso de creación es lo que denomina una "obra en movimiento" (1979: 84), en el sentido de que cada interpretación de la obra es diferente del anterior pero ninguna de ellas agota su potencialidad significativa, cada acto de recepción proporciona la vez una visión completa la obra y una visión incompleta en tanto que realización única de entre las distintas interpretaciones que la obra suscita. Lo que el autor deja entre el público es "una obra por acabar" (1979: 96).

Tiene lugar el proceso de co-creación entre emisor y receptor lo que impone una nueva relación entre el artista y su público. Así se renuncia a la trama única y a la narración cronológica y ordenada de los sucesos para introducir simultáneamente diferentes tramas y presentarlas según un criterio que, sin ser secuencial, proporciona un orden para posibilitar diferentes lecturas. Como ejemplo está El jardín de los senderos que se bifurcan, en tanto que supera una discursividad lineal, para lograr que la creación del libro y laberinto sean un objeto único: "todos los desenlaces ocurren; cada uno el punto de partida de otras bifurcaciones" (Borges, 1997: 112-113).

## LA FIGURA DEL LECTOR

La conclusión de Iser es contundente: "Un texto se abre a la vida sólo cuando es leído" (1989: 133). Esa rehabilitación del lector en la teoría literaria ya estaba presente en figuras como Bajtin que pensaba que la producción del texto está condicionada siempre

por la palabra ajena, bien sea pronunciada con anterioridad -lo que conduce la idea de intertextualidad- o bien se pronuncie con posterioridad, es decir, los posibles discursos que suscita en el receptor.

De una u otra manera el oyente se convierte en hablante. Es la presencia activa del lector en la pragmática literaria. "El acontecimiento en la vía del texto, es decir su esencia verdadera, siempre se desarrolla sobre la frontera entre dos conciencias, dos sujetos" (1990: 297).

La web 2.0 cierra la brecha entre emisores y receptores, acceso a las fuentes, gestión de contenidos y la autonomía durante el proceso.

La necesidad de narrar y la plataforma amigable para hacerlo son el escenario propuesto para la aparición de nuevos paradigmas en el proceso de creación: el "escri-lector" como fruto de la inteligencia colectiva y como promesa de la creación colectiva, y el "es-crítico", que inmerso en los mundos posibles del ciberespacio, comparte la experiencia, e incluso puede habitar la realidad virtual, siendo al mismo tiempo co-creador, mediador, gestor y analista de la hiperficción colectiva.

## CONVERGENCIA Y REMEDACIÓN

Suele escucharse decir que la palabra convergencia sirve para todo incluso para representar cosas que no quiere decir como coexistencia o simultaneidad. Por eso autores como Bolter (2000) prefieren llamarla remedación, esto es, la representación de un medio dentro de otro medio, en concordancia con la aseveración McLuhiana que considerar el contenido del medio como otro medio cuando dice que el medio es el mensaje. Esa convergencia, remedación o mimetismo como se denomina en comunicación, se mueve en torno a las lógicas como la transparencia, entendida como la capacidad de pasar desapercibidos, de ocultar su dispositivo; y la opacidad que logra poner de manifiesto el medio que se impone a su contenido. Ejemplo de la primera es la fotografía y de la segunda el barroco y, por supuesto, Internet.

En ese dilema, concluye Bolter, están los cibernautas: la experiencia sin mediaciones y la fascinación de lo mediático. Pasa como con la televisión que en un momento determinado pudo y supo incluir en su lenguaje, la gramática de los dispositivos precedentes; es la misma función que habrá de cumplir la red que es por definición incluyente y ecléctica en la perspectiva de la remedación y el mimetismo con medios como el teléfono, la televisión y el mismo computador.

## LA NARRACION DIGITAL

Ya son numerosos los autores que han mirado la narración digital desde diferentes enfoques. Los retos que afronta la tradición en torno a la narrativa ante la irrupción de nuevas formas de contar, han sido estudiadas, entre otros, por Janet Murray, en su libro *Hamlet en la Holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, donde aborda las nociones de narrador y de autoría, así como el problema de la estética del medio y constituye una de las referencias más documentales y relevantes sobre el tema. Pero también Landow, Bolter, Laurel y Murray constituyen puntos de partida para una aproximación a los aspectos temáticos de la ficción interactiva.

Así, la interacción del usuario en concordancia con la cohesión en el aporte de sentido de la obra ameritan una mirada tanto en sus dimensiones teóricas como en sus consecuencias creativas. Ese parece ser el reto: una nueva forma de narrar, integrando espacios semánticos, vinculando lexías, articulando soportes, géneros y formatos, al tiempo que es necesario un entender una nueva forma de leer, de recibir, de usar, de navegar, de interpelar, de intervenir, de colaborar y participar en la creación misma de las nuevas obras con la ayuda de la tecnología y la reflexión acerca de ella misma.

Qué tanto empatan narratividad e interactividad depende mucho de la manera como definamos el término narración. Dice Ryan ((2004:213) que narración puede ser un discurso que reproduce una historia, pero también la propia historia. Puede ser secuencial si es representación de acontecimientos físicos o mentales que impliquen a unos participantes comunes relacionados, ordenados una secuencia temporal; o puede ser causal si ofrece una interpretación de acontecimientos en los que esté presente la causalidad; o puede ser dramática si posee una estructura semántica que compare unos determinados requerimientos formales, como tener un tema reconocible, un objetivo, un desarrollo que conduzca del equilibrio la crisis, y de la crisis a una nueva forma equilibrio, y un aumento y caída de la tensión.

Resulta interesante partir de la necesidad de narrar porque "hemos encontrado en la narración el modo de imaginar otros mundos posibles... porque somos los hijos de los relatos... narrando vivimos en las sociedades del miedo para expiar nuestras miserias" (Rincón 2006:9-10).

La fatiga por la racionalidad nos ha empujado a la búsqueda de las sensaciones por las vías del relato. "La primacía de la argumentación racional está amenazada por la proliferación de imágenes, y de estilos de sistematización y recuperación de la información intratables por las herramientas distintivas del saber racional clásico" (Moles, 1991). Es decir la narración como tabla de salvación en los tiempos de crisis. "usamos la narrativa como dispositivo cognitivo, porque somos herederos del impulso de narrar que es de naturaleza transcultural y trashistórica". Rincón asume la narrativa como los mecanismos mediante los cuales se establece el intercambio simbólico, como una forma de pensar desde el contar. Esas narrativas mediáticas empujan formas de contar socialmente distribuidas adaptadas al contexto y al modo de ser y de pensar de quien cuenta. Ésa adaptación entendida como una forma de apropiación es el germen del relato colectivo que se construye en el voz a voz, en la oralidad repetida, en los juegos verbales, en la mimesis o en el impromptu.

La narración forma parte de los contextos urbanos: la cuentería, el teatro callejero, el fenómeno del grafiti, los relatores ambulantes forman parte de este relato nacional hasta hace poco inasible que construyó la historia de los países de Colombia, alguna vez dijera Aurelio Arturo.

Sobre esta base resulta pertinente la concisión de Berenguer (1998) para vislumbrar la definición de narración interactiva, como una nueva forma de narrar que se configura en virtud del uso y aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación y que tienen su asiento en el hipertexto, que, como lo ha dicho Landow, es una forma de textualidad digital en la que los links o hipervínculos unen lexias, entendidas como fragmentos de textos, que pueden adoptar diversas tipologías con base bien en palabras, imágenes, sonido, vídeo, etc., y que hacen posible una lectura a manera de trayecto multilineal, multisequencial o no lineal, y trasladando, así, parte del poder de los autores a los lectores que convertidos en usuarios pueden intervenir la obra y hacerse partícipes de ella.

De esta manera, el espectro narrativo se ha ampliado merced a la representación icónica, la digitalización, la simulación en un contexto interactivo que ha permitido el nacimiento de nuevas formas como realidades virtuales o mundos virtuales, hipernovelas, videojuegos, juegos de rol que no obstante, involucran y magnifican las formas tradicionales como novela, cuento, poesía, narración oral escénica, cine, etc.

La ficción interactiva es uno de los múltiples nombres que ha recibido (junto con hiperficción, narrativa del computador, narraciones digitales, narrativas multilineales, narrativa electrónica) la potenciación del hipertexto hasta llegar a la hipermedia para contar historias, para narrar experiencias donde se conjuga lo lúdico y lo experimental, valiéndose de la narrativa tradicional en sus múltiples soportes.

Obviamente de diversos ámbitos se ha iniciado el proceso de investigación y estudio de la ficción interactiva o narrativa digital en un proceso de convergencia conceptual entre la teoría literaria y el hipertexto pasando por la informática. Algunos de los abordajes se pueden encontrar en la red, como Word Circuits de Robert Kendall, Hyperzons de Michael Shumate, The Electronic Labyrinth de Christopher Keep y Tim McLaughlin y The Interactive Fiction Page de Scott Neal Reilly. Entre los sitios en español destacan: Hipermedia de Susana Pajares Toska, Literatura Interactiva de Orlando Carreño y las Páginas personales de José Antonio Millán y Jaime Alejandro Rodríguez. También salió conformando grupos de estudio como Hypermedia Research del Reino Unido, Centre de la Universidad de Westminster en Australia, el grupo Rosebud del Ngapartji Multimedia Centre, y en Estados Unidos: Interactive Cinema, Software Agents, Gesture and Narrative Language y Synthetic Characters del MIT, al Virtual Theater Project de Standord, al OZ Project en la Universidad Carnegie Mellon y al Media Research Laboratory de la Universidad de Nueva York.

#### LAS MULTITUDES INTELIGENTES

Ese modo de producción socialmente distribuido es el caldo de cultivo para la próxima revolución social, la de las Smart Mobs, o multitudes inteligentes, como la denomina Rheingold (2004), con base en la inteligencia colectiva que es el motor, al decir de Levy, del desarrollo del ciberespacio en un proceso de retroacción positiva, que acelera el nuevo ritmo del cambio tecnosocial que a su vez hace más necesaria la participación activa en la cibercultura, a riesgo de quedar marginados. La inteligencia colectiva es por definición participativa, abierta, socializante y emancipadora. Levy la asocia a la palabra pharmakon, pues en tanto que favorece la cibercultura es a la vez veneno para aquellos que no participan y remedio para quienes se sumerge en ella como interfaz entre lo posible y lo factible (Lévy: 2002:138). Esas tecnologías son desde la perspectiva de Levy, moleculares puesto que dirigen los objetos y los procesos. Su



antípoda son las tecnologías molares que se toman las cosas al por mayor, de manera entrópica.

#### RENOVACIÓN DE CONFIGURACIONES, TRAZADOS Y ESQUEMAS

Más allá de los puntos de partida para el análisis, en otro aspecto en el que parece haber un consenso es en los cambios significativos producidos, entre otros fenómenos, a raíz de eso que en otra parte de esta monografía denominamos entornos hipermedia. Esos cambios afectan la morfología del discurso y su uso en la composición literaria, y al mismo tiempo dan origen a nuevos elementos en la retórica que hacen posible la integración de nuevos elementos " gramaticales" como no textuales, no lineales y que coadyuvan en la participación del usuario, en un entorno audio-visuo-escritural, en tanto que imagen fija o en movimiento, el audio y los efectos digitales se han integrado como elementos constituyentes del 'nuevo lenguaje'.

Esa conexión construye el puente entre las formas de reflexionar tanto en literatura como en el campo audiovisual por la inclusión de elementos de carácter sensorial. "La equivalencia digital significa que ya no podemos perseguir estudio de la literatura por sí mismo; las otras artes formarán parte del estudio de la literatura de una manera esencial". (Lanham 1989:273). Ésa integración de elementos narrativos a la cual accedemos naturalmente en la cotidianidad por supuesto que no es nueva, sino que adquiere una nueva dimensión cuando se conectan, con base en herramientas y desarrollos, en una plataforma configurada con tal fin. Si a ello le añadimos las posibilidades intertextuales que brinda el hipertexto, mediante los enlaces propiciando la navegación, no cabe duda de que estamos frente a una nueva retórica.

En ese sentido como propone Slatin ,(1998:124) al referirse a la disposición de núcleos y enlaces en un diseño estructural, tenemos que definir la naturaleza y número de los nodos, la naturaleza y número de los enlaces y la estructura general del sistema, formado por nodos y sus interrelaciones.

Además, como lo plantea Monfort (1995) juega papel importante la interfaz en la cual se encuentran todos estos elementos y que debe tener unas condiciones mínimas de coherencia y usabilidad como uniformidad en la elección de criterios similares en la interacción; consistencia en tanto que las acciones parecidas producen resultados similares; simplicidad en el planteamiento general de la navegación y habilidad para mantener la atención del usuario.

Visto desde el modelo hipermedial es evidente que la configuración formal es nueva al igual que los esquemas conceptuales y la estructura y sus trayectos.

A mejores elementos de usabilidad es dable esperar que surjan nuevos modelos narrativos no secuenciales desde la perspectiva del discurso y que integran elementos no textuales en la narración.

Estas apreciaciones confirman, Según Nuria (2000:132), la necesidad de "concebir el discurso como un objeto orgánico compuesto por la síntesis de forma y significado, en un contexto en que la configuración formal, a nivel de estilo, de recursos multimediáticos, y sobre todo de estructura es tan explícitamente significativa como el contenido. Y en segundo lugar que el análisis de la ficción interactiva debe ser abordado desde un punto de vista pragmático capaz de contemplar la relación entre los signos y sus usuarios, en un entorno en que la propia interacción entre el usuario y el sistema comporta la construcción de significación y de la lectura, más que nunca, un acto performativo" .

Si acordamos que en este abordaje la forma "significa", Nuria señala que la estructura jerarquizada de la narración y la disposición de los nodos "genera diferentes contenidos: si la literatura se puede considerar un acto performativo desde el momento que el lector crea significados a lo largo del proceso de lectura, la ficción interactiva suscita un acto doblemente performativo o realizativo, porque es el usuario el que materialmente construye significados al interactuar con el sistema de signos y generar una determinada combinación de lexias. El discurso adquiere así una proyección perlocutiva en dos sentidos: primero es una forma de construir - que se canaliza mediante la interacción de lector con el sistema-y luego una forma de ocurrir-en la generación de significados que implica el propio acto de la lectura". (2000:134)

Ese carácter performativo e interactivo exige desde el punto de vista teórico una nueva forma de asunción del discurso y una reconfiguración, como hemos dicho de la retórica hipermedial.

Por otro lado y desde la perspectiva de Bettetini, (1999) y con la mira crítica puesta en el espacio visual, implica definir un conjunto de instrumentos metodológicos formales para analizar las interfaces y poder comparar los diferentes estados evolutivos y géneros. Esta lectura diacrónica no pueda ser menos de recuperar conceptos y métodos provenientes de la semiótica. Usar esos enlaces, como lo plantea Scolari, es un primer

acercamiento semiótico a la evolución de las interfaces, por eso recomienda que "al estudio de la evolución de las interfaces se debería incorporar la transformación de su gramática de interacción. En ese sentido la semiótica podría contribuir a la creación de una taxonomía de las interfaces (o sea, una identificación de sus géneros) esa línea de trabajo fundada en criterios cualitativos debería servir de contrapeso a algunas investigaciones sobre los nuevos formatos de la web que siguen anclados en modelos cuantitativo, como el que realizaron Crowston y William, (2000), acerca de mil webs extraídas de manera aleatoria del motor de búsqueda Yahoo.

Coincide Nuria con la percepción generalizada de que el entorno digital permite ver la obra como "una entidad orgánica, en la que la forma deja de prestarse a un análisis puramente estilístico para ofrecer una proyección significativa. Es la concepción del producto literario desde la complicidad que se establece entre el componente formal y componente conceptual, devolviéndonos una noción de literatura como sistema de construcción además de suscitador de múltiples significados" (2000: 123).

Si la obra existe como realización virtual de diferentes historias a través de diferentes actos de lectura, este mecanismo conlleva la disolución de fronteras entre denotación y connotación en el marco de la obra literaria: lo que el discurso connota es su propia denotación, en un proceso en el que la configuración formal es el discurso mismo. (Genette, 1993:122).

Desde la antigüedad el escritor ha compuesto su discurso inscribiéndolo en una red de referencias tanto internas -alusiones dentro del propio texto- como externas -conexiones con una red mucho más amplia formada por otros textos-. Hay pues un diálogo universal y atemporal de las culturas del cual participa el autor a través del proceso de creación.

Si se traduce a formato hipertextual la narrativa de un autor no se está únicamente adaptando los textos a otro entorno, sino recreando todo un universo literario en el que las obras dejan de ser lexias independientes a inscribirse una red de interrelaciones en la cual descubrir nuevos significados.

Ya la lingüística cognitiva, como sostiene Lindin (2008) había sustentado que el significado se sitúa mucho más allá del léxico, que está más cerca de la gramática como bisagra de las diversas fases de la construcción lingüística del significado.

En la literatura digital es posible localizarlo en la interfaz como punto de encuentro y convergencia de diferentes elementos en un proceso de navegación. Dice Oporto, (2007: 11), que es en este punto que nos trasladamos hacia la poética cognitiva, que trata de “conocer y analizar los procesos por los que el lector reconstruye el significado del texto literario”. Esa reconstrucción está entendida como imprescindible en las textualidades electrónicas por la disgregación inherente y por la mutabilidad del contenido. Argumenta que la interpretación de un texto es un proceso de construcción de la representación mental compleja del mundo real, el mismo proceso que se da en la literatura, tal y como sostienen en la teoría de los mundos textuales, según la cual lector y autor se construyen una imagen mental parecida a la de mundo real para poder negociar el significado (2007: 20).

Los lingüistas cognitivos, para explicar el sistema de generación de significado, se basan en los conceptos de abstracción y categorización. Los hablantes (como bien señala Lindin en relación los lectores digitales) adquieren el significado mediante la interacción; tras encontrarse con una locución en varios contextos, por abstracción deducen el significado, aquello común a la aparición de las expresiones en espacios diferentes. “Este mecanismo se hace especialmente evidente en los nuevos lectores de narrativas digitales, con un bajo grado de alfabetización tecnológica, que navegan perdidos entre nodos hasta lograr las estrategias necesarias para la construcción de sentido. Mediante la categorización se organiza la información, los significados y las concepciones del mundo. La interacción es el mecanismo de reajustes de significados” (2008:14).

Una herramienta hecha de la misma catadura, como un software, permite realizar búsquedas lingüísticas en la edición electrónica de un texto y es herramienta de trabajo capaz de aproximarnos al proceso de composición de la obra, y capaz, por tanto, de desvelar los núcleos significativos que subyacen en la historia central. También permiten vislumbrar cualidades de la palabra poética, características de la gramática del discurso y de otros aspectos que permitirían reorientar los estudios en torno del texto para acceder a catalogaciones tales como novela dialogada, narrativa, connotativa, entre otras.

También en el terreno de la crítica textual existe una serie de programas informáticos aplicados a los estudios de estilometría y que pueden proporcionar resultados objetivos para poder poner en tensión ideas tradicionalmente aceptadas, así como sus clasificaciones. Ello implica una relectura necesaria del corpus literario: "podemos

utilizar así este entorno electrónico para reescribir la historia y la crítica de la literatura occidental donde quiera que se haya visto influenciada por la retórica-y eso es prácticamente en todas partes; no podemos preservar herméticamente la cultura occidental. Debe ser recreada en las tecnologías del presente, especialmente si estas tecnologías demuestran un mayor mérito de esa parte preimpresa de la cultura occidental, que es oral y retórica" (Lanham 1989, 278-279)

## EL PROSUMIDOR

Según los teóricos de la hipertextualidad, en el hipertexto el texto se fragmenta y multiplica para promover una lectura no secuencial, lo que incrementará las lecturas y las interpretaciones del lector, reconvertido en usuario que interactúa con respecto al texto.

Así mismo se hace necesario analizar la reconfiguración de las relaciones y sus consecuencias que una obra literaria propone dentro de su sistema y los efectos en la actividad de los otros elementos inmersos en ese contexto digital.

Por ejemplo, el producto literario en formato electrónico conlleva una transformación en la relación obra-receptor que siguiendo la terminología sistémica propuesta por Nuria, debe definirse según un doble enfoque: desde un punto de vista literario, la retórica hipermedia impone unas determinadas estrategias de lectura y determina otra fenomenología de la lectura; desde un punto de vista culturoológico, unos nuevos modelos culturales asociados a la literatura electrónica atribuyen otro rol a la figura del lector. Desde una perspectiva historiográfica Jauss ve, en la experiencia literaria del receptor, una doble relación texto-lector: el efecto -condicionado por el texto- y la recepción -condicionada por el lector-. Ambas partes deben ser analizadas teniendo en consideración dos horizontes: "el literario interno, implicado por la obra y el entorno, aportado por el lector de una sociedad determinada. La experiencia y las expectativas se entrelazan entre sí para producir un momento de nueva significación.

Iser, desde una perspectiva más cercana a la fenomenología y a la hermenéutica, hablando de la estética de la recepción, parte de la base de que " las significaciones de los textos literarios sólo se generan en el proceso de lectura; constituyen el producto de una interacción entre texto y lector " (1989: 134). Sostiene que la obra literaria genera una dimensión de indeterminación porque no se ajusta con exactitud ni al mundo de los

objetos reales ni al universo subjetivo de las experiencias del lector. Así la lectura se define como un proceso de normalización de la indeterminación del texto, en una amplia gama de concreciones que va desde una lectura orientada a identificar la obra con el mundo real hasta un proceso en que lector tiende a identificarla únicamente con el mundo de sus experiencias. Para Iser el proceso de lectura es una operación "virtualmente hermenéutica " (1980: 59).

Scolari denomina experiencia hipertextual a la lectura de ficciones interactivas, la participación en experiencias de escritura colaborativa o en muchos de los videojuegos. Esa experiencia ha generado un usuario hábil, interactivo, dinámico en las redes, con amplio dominio en textos fragmentados y adaptación a nuevos entornos digitales.

Es espectador en trazas de convertirse en usuario, tiene múltiples perfiles como se deduce de la investigación en Groundswell (2005), en la que investigadores realizan una suerte de taxonomía en busca de una clasificación en relación con los contenidos:

- Realizadores, son quienes escriben artículos y montan sus propios escritos, fotos, videos, grabaciones de sonido, que termina compartiendo con otros, mediante un blog de tipo académico o un diario de viaje para sus allegados.

- Recolectores: Están a la caza de notas por RSS, comparten direcciones o artículos; hacen taggs y clasificaciones a su gusto para compartir. Es lo que llamaron folksonomía.

- Críticos: Hacen comentarios, críticas o reseñas de lo que otros producen.

- Disfrutadotes (joiners) No producen pero están en plan de entretenerse con todo lo que pasa por la red: desde la lectura hasta un juego.

- Espectadores: el receptor común, que ve, lee, escucha...

- Y los inactivos solo pasan por la red sin ningún tipo de actividad.

Por supuesto se deben tener en cuenta los que fungen en varias categorías dependiendo de la actividad o el interés y quienes realizan cruces coyunturales lo que incrementa el nivel de dificultad para su clasificación. A esa clasificación Scolari opone la investigación semiótico-interpretativa y la narratología que ha construido un diccionario de conceptos acerca de del lector: lector modelo, lector implícito, estrategia del lector, enunciatario, destinatario, coenunciador, lector real, lector empírico, etc. Y trae a colación un ejercicio similar elaborado por los teóricos de la socio tecnología: usuario proyectado, usuario prescrito, usuario dominante, usuario desviado, usuario reflejado, etc.

El corpus conceptual de la construcción social de la tecnología ha sido enriquecido con aportaciones de los estudios culturales, por ejemplo el concepto de domesticación y de los enfoques sobre el consumo basados en los estudios de Bordieau y Baudrillard.

Pero ¿Siguen los usuarios el uso tecnológico previsto por los creadores?. Eco bautizó estas prácticas como descodificaciones aberrantes y planteó después que esas sobreinterpretaciones, lejos de ser excepcionales, constituyen la norma.

En relación con las prácticas tecnológicas, Bruno Latour aplica el modelo semiótico de Greimas y recupera conceptos como actante o programa de acción en el estudio de los usos de los dispositivos técnicos. "Como mostró Marx cuando hablamos de algo técnico hablamos de desplazamiento, conflictos, sustitución, incapacitación, dice capacitación y recapitación; nunca de una sola cosa... las destrezas emergen en la zona de transacción, son propiedades del ensamblaje que circulan o se redistribuyen entre técnicos humanos y no humanos y que los capacite o autoriza a actuar" (Latour 1998: 271).

Este autor, con el fin de superar las oposiciones binarias como tecnología frente a naturaleza, tecnología frente a cultura etcétera, propone un enfoque conocido como la teoría del actor-red donde analiza los usos de las tecnologías dentro de una red institucional de discursos y prácticas significantes que los contextualizan. Explica que así como negociamos el sentido de un texto en un proceso cooperativo, también colaboramos en la construcción del significado de las tecnologías.

Sostiene esa Teoría Interpretativa de Eco, que frente a un texto, el lector recuperará de su enciclopedia mental una serie de guiones y los aplicará durante el proceso de interpretación. Latour desplaza la idea desde el usuario al objeto. De esta manera todo objeto posee un marco o escenario que incluye una representación del usuario y promueve un determinado uso de ese objeto. La suposición del diseñador sobre el usuario está escrita dentro de los objetos bajo forma de guión o programa de uso. Ésas conjeturas incluyen valores, suposiciones, creencias y normas que los usuarios del artefacto tienen.

Según Akrich los usuarios definen a "actores con ciertos gustos, competencias, motivaciones, aspiraciones, prejuicios políticos, etc. y asumen que moralidad, tecnología, ciencia y economía van a evolucionar de una determinada manera. Aquí aparece un nuevo elemento dentro del producto: el usuario proyectado también llamado usuario implícito".

Latour, como Michel de Certeau, defiende los anti programas de resistencia que activan los usuarios a la hora de enfrentarse al programa que el diseñador ha inscrito en los objetos, lo que sugiere que más allá de los marcos se debe prestar atención a las negociaciones entre los diseñadores y los usuarios.

El enfoque de Latour pasa de lo micro a lo macro y se expande en la llamada teoría de la construcción social de la tecnología. Éste enfoque desarrollado por Bijker, Hughes y Pinch (1987) considera los usuarios como un grupo social que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los dispositivos tecnológicos. Esta teoría sostiene que los usuarios ven construir significados radicalmente diferentes de una tecnología; es lo que se denomina una flexibilidad interpretativa tecnológica.

Scolari sugiere que a diferencia del deconstruccionismo, que defiende la interpretación ilimitada de los textos y en sintonía con la semiótica interpretativa de Eco, según la cual existen límites a la interpretación, esta interpretabilidad de la tecnología no es infinita. Y como él mismo lo había señalado hace un lustro, los usos se estabilizan, la flexibilidad interpretativa se desvanece y emerge un uso predominante en el que el diseñador y el usuario establecen un contrato de interacción.

¿Podemos hablar entonces de contaminaciones, desviaciones o errores cuando tocamos este tema de las concepciones del uso tecnológico? Scolari cree que no y para justificarlo en medio de los estudios comunicacionales, las teorías de la recepción y las investigaciones sobre el uso de tecnologías, concluye que:

-No hay nada parecido a usos correctos o incorrectos de la tecnología. Las interpretaciones desviadas también se suelen presentar en las interacciones digitales.

-Puede haber un uso dominante, o de mayorías, un uso prescrito o recomendado por el fabricante, un uso instruccional brindado por la Interfaz y un uso empírico o real.

-Las tecnologías de la comunicación no surgen por generación espontánea sino que emergen de un ecosistema de estructuras culturales y sociales. El uso de sus tecnologías es el resultado de una negociación entre diferentes sujetos e instituciones, así finalmente tenga utilidades distintas.

Y más recientemente ha tomado fuerza ese tipo de diseño, centrado en usuario, antes durante y después de su intervención e interactividad con el sistema (Norman, 1990, 1998) o incluso incorporando lo al equipo de producción en el esquema de diseño participativo (Schuler y Namioka, 1993).

Los métodos cuantitativos son importantes para esta investigación pero no son suficientes. Las investigaciones han reorientado para saber cómo se puede estudiar el



diseño emocional, como se puede ver en la emoción o como se cuantifica la diversión durante un proceso de interacción.

Las interfaces son complejos dispositivos cognitivos y semióticos donde se negocia el significado de las interacciones (Scolari, 2004). Las tecnologías no son simplemente usadas, son incorporadas y vividas por los sujetos las cuales las integran dentro de una "estructura de significados y metáforas donde las relaciones sujeto-objeto son cooperativas, co-constitutivas, dinámicas y reversibles" (Sobchack, 2000:138).

A menudo la medición del tiempo o el número de clics y la cuantificación de algunos aspectos de la interacción determinan los componentes fundamentales del estudio.

El investigador al aplicar un método determinado y un paradigma de trabajo, construyó un modelo del usuario en el proceso de interacción, corriendo el riesgo de que muchos aspectos no incluidos en su modelo queden fuera del punto.

Es necesario abrir el campo a nuevos enfoques más cercanos a la tradición humanística y menos preocupados por medir el rendimiento del usuario delante de la pantalla con métodos exclusivamente cuantitativos y exquisitamente cronométricos.

El cambio socio-tecnológico es el fruto de un conflicto marcado por la dinámica de aceptación o resistencia entre productores, mediadores y consumidores. A veces está mediado por resistencias o rechazo a usar esas tecnologías de manera debida.

## NUEVOS CÓDIGOS DE LECTURA

La experiencia básica enseña que en la medida en que se transforman los hábitos en el acercamiento al texto se produce antes que nada una traslación de sensaciones físicas: El lector habitual del libro impreso siente " cierto desasosiego, pues no ve ni el principio ni final, ni lo que puede abarcar su natura. Se siente como el que se encuentra a las puertas de un laberinto, pues la información a la que quiere acceder parece encontrarse escondida, oculta tras la pantalla" (Dotras, 1997: 333).

Pero esas sensaciones físicas, paulatinamente, dan paso en su transformación a esquemas cognoscitivos. Es decir que hablamos de "un nuevo producto cultural que tiene consecuencias directas sobre los procesos mentales de aprehensión de la obra literaria, suscita un cambio de hábitos cognoscitivos, una transformación de la forma en que el usuario conceptualiza y se representa la estructura del texto con el que trabaja " (Kerr, 1987:339).

Se trata, si se quiere, de un reaprendizaje espontáneo y quizá imperceptible pero textual y visual. Los usuarios "pueden leer los signos alfabéticos de forma convencional, pero

también deben analizar diagramas, ilustraciones, ventanas e iconos. Por lo tanto los lectores electrónicos se desplazan entre dos modos de lectura, o más bien aprenden a leer de una forma que combina la lectura verbal y la pictórica. Su lectura incluye la activación de signos tecleando y moviendo el cursor y creando así un sentido simbólico de los movimientos que producen sus acciones" (Bolter, 1991:71).

La literatura en la red, como sugiere Nuria, impone que a la par con el proceso mental de aprehensión de la obra, se desarrolle un protocolo de actuación convirtiendo el receptor en parte activa el proceso. En consecuencia la retórica hipertextual del discurso viene a redimensionar, a reformular lo que la teoría literaria está apuntando ya desde hace unos años: el reconocimiento de la participación activa del lector. La ficción hipertextual comporta una percepción personalizada del texto literario, el desarrollo del potencial creativo de los usuarios. "Los lectores no tiene que enfrentarse con todas las posibilidades de la obra a la vez, sino que el orden en que examinan las diferentes posibilidades determina su experiencia del texto" (Bolter, 1991:129). De modo que la actividad del receptor no se limita sólo a una aprehensión conceptual

#### LA DOBLE MIRADA

Es entonces cuando se presenta lo que Bolter (1991:167) denomina como una doble mirada: una mirada al " texto, a lo que el texto relata o a las ideas que vehicula, en la que el lector olvida temporalmente la estructura hipertextual y escucha únicamente la voz del texto; y otra mirada " a través " del texto, a su configuración estructural, a sus diferentes posibilidades de navegación, a través de la cual se presta especialmente atención al discurso como red de interrelaciones entre diferentes elementos.

A ese fenómeno Bou (1997: 167) denomina una "nueva categoría ", la del "escribitor", en la que emisor y receptor se confunden.

Está claro que el lector no sólo decide su camino de lectura, sino que además tendría la capacidad, dependiendo de sus propias habilidades, de percibir la obra desde la perspectiva del autor potencial que en un momento determinado puede escribir o recrear un texto. " la escritura electrónica enfatiza la inestabilidad e invariabilidad del texto, y tiende a reducir la distancia entre la autoría y el lector, convirtiendo al lector en autor... está cambiando la relación del autor con el texto y la relación del autor y del texto con el lector " (Bolter, 1991:3)

La interactividad, tanto la connatural como la implícita de la narrativa digital, subvierte los códigos en la interacción social que tiene como consecuencia inicial una reformulación de las actividades literarias y determina otros paradigmas culturales, tal y como lo analizamos en otros apartes de esta monografía: el lector es al tiempo autor, pero puede concebirse el texto como autor, puesto que con la mediación de la tecnología, el texto se presenta como un producto inacabado que necesita de la interacción que viene a completar el lector.

Dice Nuria (2000:47) que "Esa noción de lectura como sistema de construcción, ya presente la teoría asociada la literatura impresa, cobra pues nueva proyección desde el entorno digital: además de construir significados, el lector debe componer la obra a lo largo de su lectura. La recepción en tanto que actividad intelectual se integra como generadora de nuevos esquemas de acción de la realidad social, como fuerza dinamizadora del proceso de fijación de una tradición."

Pero también puede ser un proceso colectivo, "el escritor que establece conexiones, que pasan al primer lector, quien a su vez puede añadir nuevas conexiones y pasar los resultados a otro lector, y así sucesivamente. Esa tradición, este transmitir el texto de escritor a lector, quien se convierte así en escritor para otros lectores, no es nada nuevo; es el significado literal de la palabra " tradición "... pero el computador simplifica de tal manera la tecnología de la intertextualidad que arroja nueva luz sobre la idea de tradición. En el computador, la lectura se convierte sin ningún esfuerzo en escritura, y esta reescritura puede poseer el mismo carácter que el resto del texto" (Bolter, 1991:202)

#### LOS ROLES DE AUTOR, RE-AUTOR Y REPRODUCTOR

Si le conferimos crédito a lo que dice Levy en el sentido de que "el ciberespacio engendra una cultura de lo universal, no tanto por estar en todas partes, como pasa con la cultura impresa aunque con menos inmediatez y más limitaciones técnicas, sino sobre todo por la idea que le es inherente al implicar de derecho al conjunto de los seres humanos", (1998:25), es factible pensar que estamos ante una nueva especie de universalidad, en la que desaparecen contextos únicos y se diversifican los significados. Levy la denomina "universalidad sin totalidad " y la define con estas palabras: " la

cibercultura inventa una manera de conseguir la presencia virtual del humano ante sí mismo que no consiste ya en imponer una unidad del sentido" (1998:28).

En otro de los ámbitos en el que parece haber acuerdo sobre la necesidad de reflexión es el de los procesos de producción digital. Según Morley (1996), una forma de estudiar la web es "observando los tipos de tareas involucradas en su producción y viendo de qué manera la infraestructura técnica, social y política de las página web se traduce el trabajo concreto de diseñadores y programadores. Además reivindica la creciente cantidad de estudios cualitativos de matriz etnográfica investigan los comportamientos de los usuarios en contextos laborales o domésticos. Metodológicamente esta línea se insertaría en la tradición de la investigación sobre audiencias y procesos de consumo desarrollados por los estudios culturales (1996:122)

#### TIEMPO Y ESPACIO EN LA NARRATIVA DIGITAL

En la literatura electrónica el tiempo deja de existir como "estructura lineal, monolítica, como era la época de los trenes y el telégrafo para existir en diferentes niveles" (Bolter, 1984:73). A su turno plantea Scolari que si bien el tiempo en la antigüedad era representado por un círculo y en la modernidad por una flecha, en la era digital adopta la forma de una red, con vectores moviéndose en diferentes direcciones, y está descrito como condensación, tiempo real, simultaneidad, instantaneidad, discontinuidad. Incluso puede haber confluencia de tiempo monocrónico, lineal, y policrónico, cuando dos o más actividades se desarrollan dentro del mismo bloque de tiempo, es decir múltiples tareas simultáneas.

Estamos frente a eso que llamó Castells (1996) timeless, la perturbación en el orden secuencial de los fenómenos que ahora son policrónicos, reticulares y discontinuos.

En cuanto al espacio podríamos recurrir con celeridad a la célebre metáfora del ciberespacio, también aparece por primera vez en 1984 en la novela de ciencia ficción *Neuromancer* de William Gibson. Pero fue Coyne (1995), quien propuso verlo simultáneamente como un mundo, un espacio y un lugar.

Mihalache (2002:297) habla del espacio como localizaciones simbólicas. "Un sitio web no es simplemente un punto en el espacio, sino una síntesis temporal-espacial que podemos llamar un lugar... un lugar más su experiencia". El encuentro entre ese lugar y una subjetividad genera un evento, o sea, una secuencia de movimientos significantes. El contacto visual con ese espacio de significado es la interfaz donde se encuentran

autores, lectores, sus interrelaciones y aquellas que tienen con los dispositivos así como la manifestación simbólica de los lenguajes.

Propone Landow enfocarnos en los enlaces y los nodos que generan una estructura en forma de red y los textos que se expanden y narran adicionalmente en medio del texto, para acercarnos a los estudios literarios comparados. En esa misma dirección trabaja Moulthrop (2006:173) quien considera que los enlaces al igual que las palabras pueden ser 'corredores de significado'. "Al recorrer un espacio semántico, el enlace abarca o contiene ese espacio por implicación, si no totalmente, si por medio de una especie de cheque en blanco cognitivo para el cual nunca habrá fondos discursivos. El circuito específico implica una matriz invisible de conexiones latentes. Estas otras posibilidades no están presentes ni han sido llevadas a cabo pero no podemos excluirlas de la transacción"

Moulthrop se ubica en la retórica con una perspectiva descriptiva que mira el texto estético, el texto en funcionamiento, desde la óptica de los enlaces no siempre fallidos, pero no necesariamente exitosos y que llevan al usuario hacia confines inesperados del ciberespacio, a los cibertextos como estructuras de ruptura, entendida no como falla sino como modo de pensar crítica y creativamente sobre todas las construcciones. "La ruptura representa un salto fuera del juego, un reconocimiento que no es producto sino proceso, que no es el truco sino su formulación, de ahí su accesibilidad como herramienta cognitiva, de cuyo valor en último término deriva".

Para Frederic Jameson (1990: 54) hay dos temas definitivos de la reflexión acerca del arte en relación las narrativas digitales del pensamiento: una "cultura política y pedagógica, y una "estética de las cartografías cognitivas".

Siguiendo a Pierre Fontanier (1968: 113), en la retórica del siglo XIX, Aarseth asume la "no linealidad" un tipo de figura de bifurcación, derivada de los enlaces o saltos, que connotan el nivel sintáctico de la retórica hipertextual en tanto que logran ordenar las unidades semánticas, como el nombre del enlace, la cabecera del nodo, el texto del nodo, y que devienen permutación, computación y poligénesis (1994:80).

Todo ello ocurre en lo que se ha dado llamar el espacio semántico, término que Moulthrop pide prestado de la psicología cognitiva y del diseño de interfaces, como "un dominio indefinido de expresión posible con la que un texto determinado mantiene una relación activa y particular" (2006:168). Bolter lo asume como "una estructura de estructuras posibles" (1991:144).

En medio de las estructuras matizadas por la discontinuidad y la conexión, al enlace del hipertexto lo considera Moulthrop como un curso o un canal a través del espacio, que acercan la información lejana. Son como dice Ted Nelson "trampolines hacia la oscuridad" (1995:170). Llevan consigo las posibilidades y las realidades, las certezas y la sorpresa representa la presencia y la ausencia.

Pero si queremos hablar de un espacio que permita la relación física de los textos, y con ella la intertextualidad podríamos hablar también de entorno digital que hará posible el estudio inherente a la configuración de la creación, desde lo lingüístico hasta lo contextual pasando por las relaciones con su autor y con sus eventuales usuarios generando un pluralismo de significado, abierto y dinámico, caldo de cultivo para la hermenéutica en cada una de las fases de construcción

El espacio digital "enfatisa la multiplicidad) de manera que lo que el texto hace -es decir, lo que significa en cada acto de lectura- tiende a diversificarse. La divulgación electrónica de un texto se abre a múltiples lecturas con relación a su divulgación impresa, por lo cual lleva implícito un proceso de reanonización literaria que puede venir a cuestionar ciertos presupuestos fijados por una tradición cultural", (Landow, 1995:87

#### FORMAS DE CREACIÓN EN LA FICCIÓN INTERACTIVA

La ficción interactiva es el encuentro de la memoria y la desmesura. "La escritura electrónica contemporánea es el arte de abarcar ideas y fijarlas por escrito en un espacio designado para ello. La escritura electrónica es un nuevo arte de la memoria" (Bolter, 1991:57). Es escritura que cuenta con la palabra oral que se convierte ahora en un recurso alternativo a la fijación escrita; y la palabra escrita es fácilmente manipulable o reescribible, de modo que las herramientas informáticas facilitan que las palabras escritas sean hoy, en mayor grado, "palabras reescritas " (Guillén, 1985:221), generan una nueva estilística de la literatura que para Umberto Eco puede llegar a ser incluso obsesiva: "ese afán por corregido se puede convertir en una desmesura paródica" (Romera Castillo, 1997:37).

Es un imperio de posibilidades, como dice Nuria. "La transformación de los hábitos de creación es definitiva por la incorporación de las técnicas hipermedia pues abren una dimensión alternativa a la imaginación creadora: toda una retórica del discurso que supera los límites de la escritura impresa. Contempla la ampliación de los límites

espaciales del papel, la sustitución de la estructura lineal por un espacio abierto que no obliga a un determinado esquema discursivo, la introducción de otras morfologías de la comunicación junto al texto o el conocimiento de amplios canales de difusión para su obra. Esos avances informáticos facilitan la posibilidad de imaginar formas literarias y nuevas maneras de composición estructural lo que impone una revisión de la relación que se establece entre el escritor y su obra.

Entonces, es posible concebir la fijación escrita de ideas y su integración en estructura discursiva lógica como procedimientos independientes, como confiesa Umberto Eco: "la posibilidad de modificar el orden de los párrafos hace aquí el escritor se sienta tentado a no concatenar las ideas y a que escribamos de manera en cualquier momento podamos alterar el orden inicial de los textos " (Romera Castillo, 1997:37).

Pero insistamos, no se trata de una ruptura, "Con bolígrafo una máquina de escribir, escribir significaba literalmente formar letras en una página, metafóricamente crear estructuras normales. En un sistema escritura electrónica, el proceso metafórico se convierte en un acto literal; el medio electrónico puede permitirnos jugar creativamente con estructuras formales en nuestra escritura sin abandonar la riqueza del lenguaje natural" (Bolter, 1991, pág. 19).

De aquí a considerar la narrativa digital como una metáfora de la forma cómo pensamos o reflexionamos hay poco trecho: "El autor construye su obra como una trama de símbolos verbales y visuales que no son más que una extensión de la red de ideas que se halla en su mente, por lo cual el entorno digital es capaz de reproducir de manera mucho más efectiva que el medio impreso, el pensamiento humano como una organización de elementos textuales e imágenes en un espacio conceptual (Bolter,1991:207).

#### HACIA LA CRECIÓN COLECTIVA

Pero para acceder a esas estancias se necesitan habilidades y competencias ya no sólo de carácter artístico sino también de carácter tecnológico: La inmersión en las estructuras de datos, el manejo de los esquemas representacionales en la red, la usabilidad de los programas o el aprovechamiento de las dinámicas de la red semántica forman parte de la ecología en la ficción literaria interactiva o en la poesía hipertextuales, en tanto que los

datos pueden ser personajes, episodios o conceptos imbricados haciendo uso del hipertexto, mediante decisiones del escritor no sólo en la trama sino también en los nodos y sus interrelaciones que configuran el esquema formal de su obra.

Junto a estas opciones tecnológicas, el autor debe aprender a establecer un nuevo diálogo con el texto en la medida en que acepte que está trabajando en la elaboración de un producto absolutamente abierto para la cual requiere una configuración retórica, que implica otra superación de funciones más aún si su obra está inscrita en el contexto multimedia que no tienen límites en cuanto a las formas expresivas. Es un tránsito de doble dirección entre su quehacer como escritor literario y escritor técnico, para facilitar al lector la inmersión en su propuesta artística.

Pero no está solo, como dice Landow, los avances técnicos apuntan hacia un sistema de trabajo en colaboración (1995: 118) muy similar al " sistema medieval de gremios en el que aprendices, oficiales y maestros trabajaban en un complejo proyecto común". Concebido desde ese punto de vista, el producto literario va incluso más allá de sus propios límites: el contexto hipermedia facilita hasta tal punto la intertextualidad que el autor se puede permitir la licencia de integrar a través de enlaces otros textos ajenos a su propia creación, otras fuentes literarias, otras lecturas que considere oportunas para la configuración de su obra, en una sucesión similar a la de la biblioteca de Borges.

Y desde esta forma de creación a la producción colectiva hay sólo un paso: gracias a los avances en telecomunicaciones, el escritor puede compartir la composición del texto con otros autores.

La literatura electrónica conlleva una serie de transformaciones en los procesos de composición literaria. Hay otra relación entre escritor y discurso, nuevos retos estéticos y nuevas funciones, en las que puede encontrar participación de otros creadores y de otros profesionales, en un proceso de trabajo colaborativo, diálogo que se enriquece con nuevas interacciones.

También se reconfigura, como hemos dicho, la relación entre autor y usuario pero que ahora podemos ver cómo un proceso de colaboración para la ejecución de la obra. No apelamos a la enseñanza de la requerida "Muerte de autor" para ser viable la escritura colaborativa, se trata en realidad de un desdibujamiento de la figura del escritor como única autoridad reguladora en la creación, más aún si el usuario pone en tensión la obra cuando entra en los procesos de co-creación.

## LA HIPEREDICIÓN



Es un campo innovador en el que confluyen, a manera de diálogo, recursos e instrumentos en una plataforma intertextual, y que incluye los textos mismos, las anotaciones, comentarios, relaciones y análisis que tocan aspectos como las propiedades lingüísticas o de estilo y que aportan una nueva perspectiva de carácter conceptual y teórico en tanto que dejan ver las interconexiones entre diferentes ámbitos y que son propicios para investigación, la interpretación y la crítica.

Según Faulhaber (1995), “los vínculos de intertextualidad facilitan una navegación más cómoda por el aparato filológico o por las anotaciones documentales de una obra, de manera que lector puede tener presente, simultáneamente, el texto que está leyendo y su análisis crítico (variantes textuales, anotaciones pertinentes, glosario de referencias culturales, reproducción digitalizada de facsímiles, etc.)”.

En la plataforma todo queda al alcance de la mano: "la edición crítica, las versiones que pueda haber, las transcripciones de cada uno de los textos y su reproducción facsímilar. En suma, proporcionando a la vez un producto, el texto ideal, y el proceso que ha permitido llegar hasta él, de modo que lector tenga realmente a su disposición todos los elementos que hagan posible un juicio sobre la validez de esa edición crítica y la elaboración por su parte de otras posibles a base de otros criterios" (Morrás. 1999: 195-196).

Según Nuria, una edición en formato hipermedia puede contener información adicional con contenidos literarios, como “visualización gráfica de árboles genealógicos, sumarios de pistas en novelas policíacas o integración de piezas musicales. implica la reflexión sobre los presupuestos teóricos tradicionales ligados al estudio de ciertos conceptos históricos (figura del autor, figura lector, retórica del discurso etc.) y al redescubrimiento del texto en su entidad literaria (como producto individual) y en su dimensión histórico y cultural (como miembro de un repertorio canónico heredado)”

## HIPERRETÓRICA

Siguiendo a Gregory Ulmer, (1994:49) en hiperretórica uno no intenta comunicar, no hay procesador central ni conjunto de normas, sino una memoria distribuida, una memoria disparada por una pista que se extiende por toda enciclopedia, biblioteca, base de datos. Desde la gramatología como disciplina, pretende descubrir e inventar el cambio desde un aparato de la imprenta a otro electrónico.

Se basa en un modelo pedagógico y consiste en crear una conexión entre la actividad personal y la creación de un saber formal es decir que aprender una aptitud física tiene

mucho en común con la construcción de una teoría, aprender a transferir hábitos de la exploración la vida privada al campo formal de la elaboración de teorías científicas. Se trata de comprender qué materiales culturales son relevantes para el desarrollo intelectual con base en las tendencias presentes en la cultura. La resume así: gaita retórica es una forma de composición en serie cuyas características fueron descritas por Deleuze: "primero los términos de cada serie están en perpetuo desplazamiento relativo respecto a los de la otra como segundo, este desequilibrio en si ha de estar orientado: una de las dos series-la determinada como significante-presenta un exceso respecto a la otra"

### EL PROCESO DE POSPRODUCCIÓN

Según Bourriaud, los internautas, los djs que juegan con un sampler y un videoartista que crea su obra con los fragmentos de otras grabaciones son "semionautas" que inventan itinerarios originales a través de los signos de la cultura.

"Ese arte de la posproducción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro el mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas. Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready made y obra original (2004:7). Los fragmentos y los efectos que se van acumulando y entrelazando como el scratching, producen un hipertexto sonoro. La calidad de cada enganche es tan importante como la de un enlace en una red textual. Según Bourriaud "el remixador se ha vuelto más importante que el instrumentista". "La historia de la música tecno se asemeja a la de Internet. Ahora cualquiera puede componer música infinitamente músicas que se fragmentan cada vez más en géneros diferentes de acuerdo con la personalidad de cada uno. El mundo entero está colmado de músicas diversas que a su vez inspirarán máximas (Ken Ishii, músico japonés).

A diferencia del artista clásico que modelaba una sustancia hasta obtener una forma, el artista contemporáneo recorre el territorio de la cultura a la búsqueda de restos con los cuales por eso. Se trataría de comillas inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes" con el objetivo de "apoderarse de todos los códigos de la cultura, de toda la formalización de la vida cotidiana, de todas obras del patrimonio mundial y hacerlos funcionar" (2004: 14)

Es evidente el parecido con la lógica del código abierto. Tanto el artista de la posproducción como el programador del linux o el autor que colabora con la Wikipedia trabajan con materiales producidos por otros.

Por eso no sorprende que filósofos del arte de la posproducción y teóricos del código abierto recurran al concepto de bazar para esta póliza del nuevo entorno cultural donde desarrollan sus actividades "un sistema formal ha sustituido otro y el sistema visual dominante se acerca al mercado al aire libre, al bazar, a la feria, reunión temporal y nómada de materiales precarios y productos de diversas procedencias. El reciclaje-un método-y la disposición caótica-un estética-suplantando como matrices formales a la vidriera y a los anaqueles (2004: 29).

La teoría del hipertexto llenó páginas más páginas con sus reflexiones sobre la transferencia de poder desde el autor al lector y la nueva economía insistió con la aparición del prosumidor no es de sorprenderse que el autor sustenta la caída de este muro y proponga una igualdad entre estas dos figuras. Las obras del artista postproductivo nos ubicarían un paso más allá de la obra abierta de Umberto Eco (1962). Ya no estaríamos en presencia de una obra original que abre un amplio campo de interpretaciones sino de meta obras que se presentan como la puesta en práctica de un proceso interpretativo. Cada vez que somos un objeto no estamos interpretando, al igual que sucede con los textos a menudo sobre interpretamos un objeto traicionando su programa de interacción y le hacemos decir o hacer cosas impensables para su creador. Bourriaud sostiene que "el uso es un acto de micro piratería, el grado cero de la posproducción" (2004:23).

Este autor nos habla del comunismo de las formas, mientras Art Ensemble sostiene que vivimos en una época de combinaciones y los programadores levantan las banderas del copy left, y que en realidad todos hablan lo mismo la apropiación del resultado del trabajo ajeno para producir nuevas obras.

Esta lógica post productiva, que durante un siglo fue patrimonio exclusivo de las vanguardias, se está desplazando el centro de la industria cultural.

Una teorización sobre las hipermediaciones debe superar la lectura que entendía que el consumidor en el mejor de los casos era un simple sujeto activo que le significaba los contenidos e instauraba tácticas de resistencia, para ir un poco más allá, al territorio donde el consumo sobre producción y la creación, intertextualidad manifiesta.

Si bien la referencia otros textos es un elemento que distingue tanto a las obras artísticas como a las de la cultura de masas, la cita indiscriminada y salvaje parece ser la principal innovación estética de gran parte de la producción cultural contemporánea.

Una parte de las críticas a la estética posmoderna de los años 80 apuntaba a ese aspecto del proceso creativo; en el mejor de los casos se reconoció los autores, además de una profunda erudición, una gran capacidad para montar los diferentes textos sin dejar ver los puntos de unión.

#### DERECHOS DE AUTOR

Si bien es cierto que en la cultura impresa la obra está destinada a la lectura individual, en la cibercultura aparecen formas colectivas de divulgación. La exacerbada libertad de distribución de la información aportada por los sistemas tecnológicos también pone en tensión los derechos de autor: " si el autor, como el texto, se dispersa o adquiere múltiples voces, ¿cómo podrá una sociedad conferirle equitativamente derechos legales comerciales y morales?" (Landow, 1995: 243).

Defenderlos adecuadamente implica la aparición de nuevos instrumentos legales y conceptuales y de nuevos desarrollos tecnológicos. Sin embargo también es cierto que la tecnología confiere al escritor cierto poder institucional: un productor o un grupo literario pueden divulgar su obra y su poética libremente, sin recurrir a una casa editora porque, un escritor puede además diseñar o definir visualmente su creación en colaboración con cualquier empresa informática dedicada al desarrollo de proyectos, sin acudir a una editorial. Gracias a Internet la obra literaria recupera su carácter colectivo, abriendo sea una divulgación más libre y masiva: " Internet ayuda la poesía... toda esta parafernalia informática no es más que una nueva clase de esclavos a nuestro servicio... la poesía tiene que recuperar ese espíritu de celebración colectiva, de que un grupo de amigos sean poesía en voz alta después de haber cenado juntos" (Cuenca, 1996:27).

## II.- LITERATURA COMO POLISISTEMA

La configuración de nuevos paradigmas, como el hipermedia, o la metamorfosis de otros, concita el estudio y la reflexión acerca del impacto a los mecanismos de producción, distribución y recepción de la obra, mediados por tecnologías. Se trata de un terreno multidisciplinar donde caben reflexiones retóricas, historiológicas o hermenéuticas del texto literario, que necesitan de una referencia técnica acerca de los avances informáticos, una referencia sociológica de orden contextual y una referencia psicológica capaz de asociar los procesos de creación y lectura a los nuevos modelos de conocimiento.

La literatura en su sentido más amplio puede concebirse como un sistema inscrito en un contexto más amplio de un polisistema cultural, como lo denomina Nuria, e integrado por una serie de categorías que establece entre sí una red de intrarrelaciones: productores, consumidores, repertorio, la institución, mercado y producto. Por lo tanto la metodología para entender este tipo de análisis debe ser interdisciplinar y totalizadora y para ello debe incluir otros campos del conocimiento. En ese sentido podría servir como soporte la línea teórica de la teoría de los polisistemas (Even-Zohar, 1990), toda vez que facilita un modelo operativo desde el cual abordar la problemática que nos ocupa.

Desde esa perspectiva, cualquier reflexión debería abordar todas las transformaciones de las categorías del polisistema en sus interrelaciones: el análisis del impacto y de los cambios en esas relaciones podrá dar cuenta acerca de dimensión de los agentes en la cultura contemporánea. Las transformaciones de cualquier categoría del sistema han de ser contempladas con la mira puesta en su ubicación en la estructura del polisistema cultural.

Nuria propone, al adoptar una clasificación polisistemática, que se analice la incidencia de la tecnología en la literatura, de modo que pueda ser mirado en varios de sus apartes susceptibles de investigación y que sirven de fundamento teórico para la crítica:

-Cómo cambia el producto literario: qué cambios experimenta el texto cuando se traduce a formato hipermedia

-Cómo cambia el repertorio literario: qué consecuencias implica esa conversión desde el punto de vista de formas, temas y géneros literarios, contemplando la posible relectura de un corpus pasado y su reconsideración historiológica:

- Hacia dónde evoluciona el concepto de consumidor: qué cambio de rol soporta la figura del lector y qué protocolos de recepción se imponen;
- Hacia dónde evoluciona el concepto de productor: qué transformaciones operan en los procesos de creación literaria, en la figura del autor y en los modelos de producción;
- Cómo cambia la estructura institucional y las conductas de mercado: qué nuevas asignaciones asumen los entes institucionales y cómo afectan al funcionamiento general del mercado.

Tanto Nuria como Scolari coinciden en que se requiere el conocimiento acumulado por las teorías del pasado siglo, así como en la necesidad de establecer criterios que permitan diferenciar las teorías de carácter especulativo y aquellas que tienen fundamentación científica o verificable, toda vez que el espectro de la cibercultura requiere suficiente consistencia conceptual y claro perfil metodológico

Nuria propone que todas las teorías literarias posmodernas sean susceptibles de contemplarse a la luz de los avances tecnológicos como aportaciones de forma de creación o reflexiones teóricas muy próximas a las asociadas al paradigma hipermedia. Tal como lo dice Rosenberg cuando afirma : "las afirmaciones estéticas formuladas para los sistemas de hipertexto contingentes y no lineales... vinculan lo producido en entornos hipertextuales con la tradición vanguardista, su continuidad con los modos de expresión posmodernos y su programa, desde un punto de vista micro político". (1997: 313).

No hay pues ruptura: si continuidad, acumulación, superposición, adaptación a un contexto cultural que ofrece renovados modos de producción, recepción y divulgación del producto literario.

Ese diálogo de textos ya parece desde la poética dialógica de Bajtin cuya propuesta es la de una aproximación al discurso, partiendo de su inscripción en una situación pragmática: en relación con el hablante que lo permite, con el receptor en quien suscita una respuesta y con los textos ajenos que han sido producidos con anterioridad. Denomina a este tipo de intersecciones "relaciones dialógicas" (1990: 309) porque no se limita al ámbito de la lógica, de la psicología o de la lingüística: se trata de relaciones de sentido definidas por el diálogo que establecen diferentes discursos en tanto que percepción del mundo, objetos en los cuales se adivina el sujeto discursivo o autor, el oyente en quien pretende provocar un nuevo discurso y las voces anónimas derivadas de las palabras ajenas ya pronunciadas.

En esa vía está Jauss, que es una de las voces más claras que reclaman nuevos modos de hacer, leer y entender la literatura. La necesidad de renovación "demuestra con una brevedad ejemplar que entre las innovaciones poéticas y los nuevos planteamientos teóricos, entre la teoría de la recepción y los fenómenos concomitantes o consecutivos como la lingüística textual, la semiótica, el estudio de la figura de lector y el deconstructivismo, de un lado, y la práctica estética del posmodernismo emergente, de otro lado, existen analogías que deben ser estudiadas (1991: 37)

Así como es válida para la creación, esta idea de conexión entre los textos, también resulta útil para la teoría y para la crítica puesto que supone el germen del concepto e intertextualidad, desde la perspectiva de Kristeva, y que desde el estructuralismo se convertirá en fundamento de la teoría literaria tradicional.

El espacio que ocupa el libro en la cultura impresa, dice Bolter (1991:71), queda escindido en tres dimensiones simultáneas: el espacio del texto-ocupado por la palabra-, el espacio de la imagen-que corresponde a los gráficos, las imágenes o el video-, y el espacio del computador -que recoge paneles de opciones de visualización y navegación propios del interfaz-. Ese lugar tridimensional ofrece la posibilidad de reconfigurar modelos estructurales y retóricos. Ello implica redefinir el discurso y aceptar los cambios en los conceptos acerca de texto u obra literaria propia de la cultura impresa, así como en la composición y recepción, es decir, nuevos paradigmas de producción y en la pragmática de la lectura.

"La atención del escritorio del lector se centra en el texto como una estructura de ideas verbales y visuales que se puede realizar en la pantalla del ordenador. En la escritura electrónica, el lector tiene la sensación de saber dónde se encuentran el libro. Un texto electrónico nunca necesita acabar. Es una simple cuestión de ramificarse hacia un nuevo texto o irrumpir en medio de un texto, leer algunas pantallas, y entonces dejarlo. Un libro electrónico es una estructura que alcanza otras estructuras, no sólo metafóricamente como las libro impreso, sino operativamente" (Bolter, 1991:87).

Es, en síntesis, la relectura de un repertorio literario, lo que afecta la estructura retórica del texto, su recepción y dimensión hermenéutica. Porque es la literatura electrónica, como dice Todorov, (2007: 93) el lugar de encuentro de discursos transmediales que se escapan a "el análisis de las obras en la escuela, que ya no debería tener por finalidad ilustrar los conceptos que acaba de introducir tal o tal otro lingüista, tal o tal otro teórico de la literatura, y por lo tanto presentarnos los textos como una ejecución del lenguaje y

del discurso; su tarea sería hacernos acceder a su sentido, porque postulamos que este, a su vez, nos conduce a un conocimiento de aquello humano, el cual importa a todo el mundo”

Algo similar sucede en el de cibercultura, ámbito en el que Rodríguez (2000) destaca los efectos sobre la crítica. Uno de carácter retroactivo frente a la comprensión de la modernidad en el que este autor junto con Turkle consideran a la “posmodernidad como esa transición entre los límites de la modernidad y la emergencia de la cibercultura” de tal manera que sus límites serían actualizados o encarnados por ésta última, “lo que convertiría retroactivamente el discurso de la modernidad en un estado virtual de la cibercultura”. (1995:62).

El segundo efecto que recoge Rodríguez es el catalizador fundamentado en las reflexiones de Marie-Laure Ryan (2004) quien, como ya hemos visto en esta monografía, plantea una tensión entre inmersión o capacidad de la obra para provocar la concentración del lector en sus contenidos y que genera el texto mundo; e interactividad o capacidad de la obra para promover actividades en el lector derivadas de su conciencia sobre la forma y que genera el texto juego.

Así, el libro favorece más la inmersión y los medios electrónicos más la interactividad, en detrimento de la eficiencia narrativa. Sólo una interacción participativa como la realidad virtual, podría generar un equilibrio entre inmersión e interactividad.

En últimas, la novela satisface las necesidades psicológicas de la virtualidad, pero lo hace bajo la certeza de que esa satisfacción sólo se alcanza mediante una especie de pacto social, según el cual el autor de novelas de inmersión se especializa en la tarea de construir los artefactos para dicha satisfacción y el lector se especializa en consumirlos: “cuando componemos una narración representamos cómo las cosas han llegado a ser lo que son (retrospección)... cuando leemos una narración, adoptamos el punto de vista de los personajes para los que el argumento son su propio destino. La vida se vive prospectivamente y se cuenta retrospectivamente (tarea del autor), pero al volverse a narrar puede vivirse otra vez de manera prospectiva (tarea del lector)” (Ryan: 2004:142).

En cambio, la apuesta de la interactividad, sobre todo de la interactividad participativa, es la de garantizar una construcción colectiva de los artefactos, incluso a un nivel técnico, pues si únicamente se trasladara el pacto de la especialización de tareas al espacio de la virtualidad electrónica sólo se logra una obra ineficaz “Los nuevos medios y las nuevas narraciones, sólo están facilitando la satisfacción de necesidades que



estuvieron “con-fundidas” en medio de formatos expresivos limitados y que sólo ahora tenemos la oportunidad de llevarlas a plenitud y con autonomía”

Ziva Ben Porat (2008) insiste en que el nacimiento de las teorías hipertextuales está vinculado a las teorías cognitivas, implícitamente, desde que Vannevar Bush presentó en 1939 su visión de la máquina con mayor capacidad memorística que la humana, y explícitamente, en su famoso ensayo de 1945: ‘Hacia una posible estructura del pensamiento humano’: "Este aspecto, la actualización de una alusión, representa probablemente el punto de encuentro prototípico del enfoque original de Bush sobre el hipertexto (es decir, el enlace mecánico de segmentos textuales por parte del individuo que los asocia para conseguir una fase de recuperación y un almacenamiento permanente garantizado) y el posterior énfasis técnico depositado en distribuir la información y favorecer la interacción entre los lectores y los textos con la teoría hipertextual literaria (la lectura no lineal de un texto; la materialización de la naturaleza abierta e intertextual de los textos según las teoría semiótica post estructuralista del lenguaje y la literatura) y con estudios cognitivos de lectura de textos impresos tradicionales y de aprendizaje a partir de los mismos

Según Landow, los hipermedia ofrecen la manera de llevar a cabo estudios comparativos tradicionales a la vez que enmarca los textos de un espectro de contextos mucho más amplio.

Explica las formas que pueden tomar los estudios comparativos en conjunción con los medios digitales considerando la relación entre la textualidad digital y las tecnologías que la sostienen:

- Corpora lingüísticos, diccionarios, enciclopedias, concordancias, rimarii y otras herramientas y obras de referencia en forma digital, hayan o no aparecido originalmente en forma impresa
- Versiones digitales de textos principales y de comentarios críticos y eruditos que son escritos originalmente para intentar y que preservan en lo posible la forma original de la obra impresa
- Estudio de la literatura digital no hipertextual como textos estáticos con imágenes en movimiento, texto animado, texto sensible a las acciones de los lectores, texto generado por el computador y texto en movimiento interactivo en entornos de realidad virtual.
- Pasando hipertextos: las ediciones y archivos hipertextuales de obras impresas, tanto de textos principales como secundarios.

- Estudios sobre obras impresas escritos en formato hipertextual-estudios-artículos y libros que nacen inicialmente para su publicación impresa pero tratan de las literaturas digitales en dos o más lenguas
- Estudios digitales, pero no hipertextuales, publicados en cualquier medio electrónico transferible
- Estudios compuestos en hipertexto sobre la literatura digital en dos o más lenguas.

En otros casos, la toma de distancia con relación a la tradición va acompañada de la reincorporación de las teorías de Marshall McLuhan.

No obstante gran parte de las profundizaciones se han llevado a cabo en las dos últimas décadas. Uno de los más persistentes es Jay Bolter, quien ha planteado, la necesidad de cerrar la brecha entre uso y teoría, en la perspectiva de una mirada híbrida que integre el trabajo crítico de los teóricos de la cultura con la dinámica de construcción de los diseñadores. Sostiene que la crisis cultural actual -con su rechazo al formalismo presente en el post estructuralismo y ciertamente los estudios culturales, el feminismo y el posmodernismo-han acondicionado la interpretación de los medios digitales.

Esta propuesta ha sido cuestionada en tanto que como señala Rodríguez (2007) no podemos evaluar la aportación de una teoría en función de su capacidad para generar productos. El crítico no tiene que ser forzosamente productor y viceversa.

Sin embargo, los esfuerzos por acercar tendencias (la continuidad crítica frente a la discontinuidad acrítica) han estado signados por la polémica: "Los críticos están sumergidos tan profundamente que ven novelas solas, mientras que los utópicos acríticos están tan sentados en la cresta del aula que no puede ver el océano del cual ésta forma parte" (Lister, 2003:4).

El enfoque crítico, incluso fundamentado en la tradición post estructuralista francesa para cuestionar los paradigmas del ciberespacio, tal y como lo señaló Scolari (2008) considera los medios como una fase de la evolución de un ecosistema privilegiando la continuidad respecto al pasado, mientras que la mirada acrítica considera que las nuevas tecnologías son la revolución que marca una discontinuidad con el pasado y que ese debate debe quedar resuelto por las aproximaciones teóricas; retoman para ello a Marshall Mc Luhan en la dinámica de aplicar encuadres teóricos anteriores a objetos científicos nuevos.

La cibercultura, según Lévy, habría descubierto y puesto en marcha otra universalidad, la del contacto, la de la conectividad, diferente de la universalidad desarrollada por la

escritura (y por la crítica, añadido yo) que exigía la clausura semántica y la autorreferencia diseñada por el autor (o el crítico) como condición de comunicabilidad.

"El mismo medio tendría que formar parte de lo que debemos ver, en el caso del texto electrónico bien podrían ser sus demandas, equivocadas y contingentes, de representar un espacio semántico, surgido de un ciberespacio sin costuras" (2007:68).

Es necesario vislumbrar la interacción entre la práctica discursiva del cibertexto y las empresas dedicadas al desarrollo del software, la edición y la difusión.

"Desplazar el campo estético desde la validación de la calidad a la exploración de la diferencia, desde la novedad del producto a la producción de novedad, podría dar inicio a un proceso de más largo alcance" (Moulthrop, 2006:181).

Es entonces cuando entran en juego otros campos que con sus propias herramientas tengan perspectivas de investigación similares, toda vez que "Esa empresa debería significar la creación de mercados definidos menos por la demografía que por las comunidades de individuos con habilidades lecto-escritoras y de creadores de alfabetizaciones especiales. También supondría la revisión de ciertas asunciones sobre la propiedad, la escasez y la distribución de los beneficios, por lo menos en el dominio de la información". (ibid)

Es manifiesta la necesidad, como expresa Jenaro Talens (2000), de la transversalidad discursiva, a veces esquiva a la 'tradición académica' porque no podemos permanecer ajenos a los cambios, al desplazamiento de nuestra noción de lectura como mera transcripción al de lectura, ni al análisis e intervención lo que hace del comparatismo un trabajo necesario. "Si lo que define el análisis de ese conjunto de prácticas sociales que constituyen el mundo en que vivimos no son los objetos sino la mirada crítica que los enfrenta, es evidente que la aproximación sintáctica, semiótica, sociológica o historiográfica al universo de los discursos globales entrecruzados por cuyos intersticios simulamos es tan urgente y necesaria como lo sería si el objeto de estudio fuese la filosofía del lenguaje o la obra narrativa de Thomas Mann" (2000:402). Incluso la tecnología viene en nuestra ayuda, en los hipermedia académicos, críticos o didácticos, abiertos a múltiples lecturas y significados, los enlaces parecen más eficientes las herramientas de búsqueda ya que implican conocimiento especializado y gran parte de las conexiones es subjetiva y el texto siempre es abierto y en proceso de cambio.

Desde su visión de integración de las teorías actuales, Scolari (2008) propone lo que él denomina contenedores epistemológicos de una y otra tendencia. Es un ejercicio de compilación de esfuerzos que mapea las perspectivas de trabajo conjunto en relación

con las narrativas digitales. Ese mapa incluye por ejemplos los estudios críticos a la razón informática de Maldonado (1998) que utiliza métodos especulativos como el análisis de producción, el análisis ideológico, etc. y trabaja temas como la globalización, la crítica de la razón informática, adicción, pérdida de identidad, divisoria digital, privacidad. También propone trabajar con las teorías de enfoque empírico analítico que con investigación de tipo cuantitativo ha migrado al campo digital, especialmente el análisis cuantitativo de contenido, como los estudios de las audiencias en Internet o las investigaciones sociológicas de la sociedad red de Castells y la usabilidad (Nielsen, 1993) y que utilizan técnicas como el test de usabilidad, las encuestas para analizar temas como interacción persona-computador, competencias, perfiles profesionales, audiencias y usuarios, y usabilidad. Desde los estudios culturales, propone interacción con las indagaciones de Turkle (1995) dedicadas a la confusión de las identidades en la era Internet o los estudios sobre consumo de los medios digitales en la vida cotidiana (Miller y Slater, 2000), que son trabajos de corte psicológico o etnográfico que ha centrado su atención en los dominios multiusuario, parecidos a un juego de rol pero en línea, y en las comunidades virtuales y que trabajan técnicas cualitativas como el diagnóstico, entrevistas, historias de vida, etc., en temas como producción, distribución y consumo de entornos multimedia, subculturas, resistencias y hegemonías, culturas populares y cultura de masas. Y, por supuesto, incluye la perspectiva semiótico discursiva que en algunos de sus estudios plantea la reconfiguración de la narración sin abandonar el contenido narrativo desde el punto de vista gramatical para no renunciar a la fórmula de crear inmersión que ya ha probado su eficacia para trabajar en temas como procesos de producción de sentido e interpretación en entornos multimedia con métodos cualitativos como el análisis textual, el análisis del discurso, etc.

Otros teóricos, con trabajos más recientes podrían, aún sin que se lo hayan propuesto, tener cabida en esta puesta en perspectiva de la literatura como polisistema, por ejemplo, Eyman (2005), quien propone un diálogo entre la teoría y la práctica del hipertexto en cuanto que herramienta de construcción colaborativa de documentos.

Esa propuesta tiene tres niveles que convergen: desde la perspectiva teórica como tal, el que corresponden al aspecto práctico y en el tercero, en el que se puede visualizar una suerte de resultados concretos.

La base del análisis de Eyman se asienta en los hipertextos constructivos, que es una propuesta de caracterización de Michael Joyce. En los hipertextos constructivos el usuario puede unirse activamente a distintos textos, originados por otros "multi-autores". Esos enlaces no están predeterminados por lo que su desarrollo por lo que su desarrollo en forma conjunta reclama capacidades y habilidades para actuar, crear, cambiar y recuperar información.

Es en este punto donde Eyman, tal y como se ha dicho otras partes de esta monografía, resalta la estrecha relación entre hipertexto y la teoría dialógica de Bajtín. Ese diálogo expresado como un una relación dialéctica entre él yo y el otro. Ese otro se legitima, tal y como lo propone Levy, con su conocimiento y lo expresa a través del diálogo, esto es, inteligencia colectiva en la medida en que múltiples voces intervienen en el diálogo dentro del texto y obtienen su significación mediante ese diálogo, que es lo que va llama heteroglosia. Eyman asimila el hipertexto como metáfora de una heteroglosia muy potente que facilita y valida la diversidad de voces y valores, que permite la expresión del pensamiento de una manera más natural.

La voz del otro surge a partir de la apropiación de su discurso en eso que Levy llama negociación de la colectividad inteligente y que Bajtín denomina apropiación, la cual si es adecuada permite mediante el diálogo la reinterpretación del discurso del otro lo que nos introduce en el terreno de la intertextualidad que se concreta mediante el acceso múltiples textos, que son múltiples voces, gracias a una estrategia de conectividad que facilita la expresión de los diálogos múltiples a manera de foros en los sistemas interactivos que facilitan la participación y construcción del conocimiento.

Es en ese proceso de negociación continua y permanente que invoca Levy el que permite la consolidación de la inteligencia colectiva que reivindica que el conocimiento está en todas partes, lo cual exige, según Eyman, compromisos mentales y culturales adecuados para que emerja un diálogo realmente multivocal, en el que se valide la diversidad valores y voces como estrategia de construcción y conocimiento.

En lo atinente a la praxis de los hipertextos colaborativo, Eyman vislumbra cuatro modelos: sistemas sin acceso a Internet y no conectados en red, en los cuales el hipertexto es un medio de composición; sistemas con acceso a Internet sin conexión en red, en los cuales se puede acceder a información externa para mejorar la composición

de sus hipertextos, pero no hay interacción; sistemas en red sin acceso a Internet, los cuales permiten compartir la información en red pero no con el ciberespacio; y el sistema ideal que consiste en computadores conectadas en red y con acceso a Internet, en los cuales el acceso al exterior y la facilidad de interacción interna genera las mayores ventajas para un desarrollo de hipertextos colaborativos.

### **Reconfiguración estructural**

Asumamos que el primer ítem es el cambio de marco en el encuentro con el discurso. En ese entorno se supone la sustitución de propiedades asociadas a la forma impresa por otras pertenecientes al contexto digital: el paso de la letra impresa a la electrónica, de la página a la pantalla, del contacto físico del libro a la presencia virtual, lo que paulatinamente ha llevado a que la obra literaria deje de identificarse con la idea física del libro como unidad significativa. Cambian pues, como lo ha detectado Nuria (2000), las estrategias retóricas y sus correspondientes implicaciones en el estilo “Debemos añadir una nueva unidad de estilo que es la de la configuración estructural, entendiendo como tal una disposición discursiva referida tanto a la división en nodos significativos como a la red de interrelaciones que los vincula”, eso que Bolter denomina ‘a través del texto’.

Sabemos que en el ámbito hipermedial la forma ‘significa’, que tiene intencionalidad, que a su vez construye sentido, que se vale de esas estrategias con el ánimo de impactar significativamente en el lector, "... el estilo es una apuesta de relieve que impone ciertos elementos de la secuencia verbal a la atención del lector, de manera que éste no los puede omitir sin mutilar el texto, y no puede descifrarlos sin encontrar los significativos y característicos. Todo esto lo racionaliza reconociendo una forma artística, una personalidad, una intención etc. (Riffterre 1989: 91).

Como se ve la propuesta es clara, tiene adeptos entre los teóricos y comienza a tener un corpus. Falta echarla a andar sobre proyecciones para comenzar a ver a los primeros análisis. En ese sentido, Nuria propone enfocar los estudios hacia:

- El estudio de los referentes inmediatos, en una relectura de tendencias teóricas y de prácticas literarias aparecidas a lo largo del siglo veinte que se pueden concebir como antecedente necesario de la ficción interactiva.
- El momento presente de la producción, considerando el desarrollo tecnológico.

- Herramienta para escritura-análisis del software informático, desde los instrumentos hipermedia hasta la composición asistida por computador-,
- Las estrategias retóricas que redefinen el discurso-multimedia, hipertexto e interfaz de usuario,
- Los modelos de creación-traslaciones entre protocolos de producción propios de entorno impreso y protocolos propios de entorno digital-,
- Los modelos de recepción-enlazando con una historia de la lectura-, que la literatura electrónica suscita.

## LA CRÍTICA

Pocos autores en cambio se han fijado en la figura del crítico que a manera de mediador en el entorno digital contribuye al estudio, al tiempo que a la participación, interacción y con la búsqueda de criterios de calidad, criterios éstos que no tienen que ver con las rutas o trayectos sino con los “avales” o pistas necesitados en la reconfiguración de roles y referentes, tanto si simultáneamente somos creadores o lectores e incluso ‘medios’ como propone Casacuberta, en ese proceso inextinguible en plena expansión.

En esa medida han trabajado críticos como Landow (1995), pero también en la perspectiva que hemos planteado desde el principio de la convergencia de la teoría, la crítica contemporánea y la tecnología. Uno de sus argumentos es el discurso pluralista o la invitación al diálogo extendido a críticos y teóricos de todas las confesiones con el fin de configurar, como lo hemos entendido en esta monografía, un marco de referencia "no como compromiso práctico de eclecticismo metodológico, sino como conjunto de prácticas discursivas constituido y limitado por la problemática de la persuasión general" (1995:228). No obstante, hay que dejar claro que la responsabilidad la tiene el lector activo, toda vez que es quien escoge su trayecto de lectura. Landow ha tomado partido por el establecimiento de nexos para conectar campos dispares en el sentido de que la teoría puede ilustrar los propósitos e implantación de las nuevas narrativas, pero éstas serían un laboratorio, una comunidad de práctica, un espacio de comprobación. Levy le apuesta en la perspectiva de la cibercultura a "una crítica activa, imaginativa, orientada hacia el futuro, que acompaña el movimiento social" (2007:207).

El crítico debe ir más allá de los prejuicios mediatizados por los teóricos más conservaduristas, en tanto que entiende que la interactividad y los nuevos paradigmas no borran los roles tradicionales sino que los reconfiguran. En ayuda de este argumento viene Bolter con su propuesta de ‘alfabetizaciones especiales’ para ayudar, en vez de

desplazar, a la cultura del libro, por ejemplo contribuyendo a que los escritores profesionales puedan construir comunidades de lectores. Es decir, eso mismo que hemos llamado antes comunidades de práctica.

Para Rodríguez el nuevo rol del crítico apunta a ser mediador, facilitador, acompañante y dinamizador del proceso y a “apreciar las cuestiones importantes que están en juego en el colectivo, lo que es importante compartir, las ideas emergentes y, sobre todo, las personas que forman el colectivo y las relaciones que se crean y se pueden crear entre ellas”. (2000). Paulatinamente se cumplen sus previsiones sobre la reconfiguración del crítico desde su perspectiva funcional o la emergencia de nuevas figuras de mediación en tanto que gestores de intelectos o la emergencia del artista interactivo que “propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una ‘co-creación’.



### **III.- DE LA CREACION COLECTIVA A NARRATOPEDIA**

#### **La narración colectiva**

Dice Kerckhove que vamos irremediamente hacia la conectividad, sin que se pierda la individualidad de los agentes "... (Internet) es el medio que hace explícita y tangible esa condición natural de la interacción humana", (1999:29); la informática hace posible la colaboración incluso al nivel del pensamiento en cuanto que embrión de la expresión. Pero ¿qué es lo que hace que un individuo quiera compartir información con las comunidades virtuales? Rheingold aventura tres respuestas: capital de red social, capital de conocimiento y comunión. Este teórico propone que en la interacción social con vistas a la acción colectiva intervienen aspectos reguladores como la reputación y la presión social. El apoyo mutuo y no sólo la rivalidad, es el estímulo más importante de la evolución humana, permitiendo la simbiosis y la cooperación común desde la célula hasta el ecosistema. Como diría Hobbes "El acuerdo de los insectos es natural, el de los hombres sólo se realiza a través de un pacto, que es artificial", la pregunta es si eso que es artificial no lleva a los terrenos de la tecnología o a sus efectos en la interacción humana.

Rheingold (2004) caracteriza a las multitudes inteligentes desde la reciprocidad, la cooperación, la reputación, la limpieza social y los dilema sociales, pero también avanza en la teoría de los juegos como formas embrionarias o expresivas de narración que parten del dilema entre confianza y engaño, es decir, entre la colaboración y el conflicto. Entonces tendríamos que entender la ludología como una teoría del nuevo siglo que apareció con los primeros intentos de teorizar sobre videojuegos, muchos de los cuales, como el hipertexto, provienen de la literatura. Algunos enfoques tuvieron como objetivo la cualidad representativa de los videojuegos y sus autores aplicaron modelos literarios a la descripción y la comprensión cultural del objeto (Murray, 1997; Radián, 1991; Aarseth, 1997). Juul relaciona estos trabajos con la ampliación del concepto de narrativa tras la modernidad: "el giro narrativo de los últimos 20 años ha visto emerger el concepto de narración como el privilegiado concepto fundamental en la descripción de todos los aspectos de la sociedad humana y la producción de signos" (2001:21).

A este presupuesto se opusieron especialistas de la ludología que trabajaban los videojuegos en tanto que juegos y no como narraciones. Con ello querían significar que las características formales de los videojuegos tenían más trascendencia que las historias que se desarrollaban en su interior. Ese debate entre literatos y ludólogos se ha venido

incrementando puesto que éstos últimos consideran que la literatura no es el único paradigma viable de estudio. Entienden narrativa como narratología, que es un enfoque fundamental para aquellos que estudian la narrativa y los computadores, haciendo énfasis en las propiedades formales literarias.

Ryan cree que "si la narrativa fuese totalmente irrelevante para disfrutar de los videojuegos, ¿por qué pone entonces los diseñadores tanto esfuerzo en crear una interfaz narrativa?" (2001:128). La narratividad de los videojuegos de acción funciona como una 'apoyo en un juego de credulidad'. Puede que no sea la razón de ser de los videojuegos, pero representa un papel tan importante como estimulante para la imaginación.

J. Juul piensa que la inclinación a considerar narrativos los videojuegos se debe a que "el jugador puede contar historias sobre una sesión de juego, que muchos videojuegos contienen elementos narrativos y en muchos casos el jugador puede jugar para ver una minisequencia o contemplar una secuencia narrativa, y que los videojuegos y las narraciones comparten algunos rasgos estructurales" (2001:29).

Como se ve, el problema es de enfoque: Cuando los teóricos del juego hablan de narratividad lo hacen pensando en una sucesión de acontecimientos, mientras que los teóricos de la literatura emplean el término en relación con una historia, un mundo ficticio.

Por otra parte no basta con la tecnologización per se, como apunta Rodríguez (2008), son necesarias técnicas (procedimientos y estrategias que garanticen su movilización y su eficacia) y tecnologías o dispositivos para que realmente funcionen.

En la misma dinámica de la construcción teórica de la participación, Murray (1999:210) argumenta que los entornos digitales son poderosos vehículos para la creación literaria en tanto que son secuenciales y sucesivos porque realizan una serie de operaciones complejas que pueden ser independientes unas de otras. Esa propiedad convierte al computador en un motor creativo de contar historias si le asignamos reglas para interpretar el mundo.

Son espaciales en cuanto configuran el espacio de la navegación marcado por momentos dramáticos en la medida en que permiten hallazgos y experiencias artísticas después de que avanzamos desde lexias desconocidas a lexias quizá fallidas. "La navegación del espacio virtual hace que un usuario sea convertido en una representación dramática del argumento". Son enciclopédicos porque crecen sin límite dejan abierta la posibilidad de la amplitud, el detalle la profundización y el relato minucioso. Y son participativos.

Pueden provocar comportamientos, generar acciones e incluso provocar iniciativas por parte del usuario apropiado de un computador o de una interfaz.

Las características de sucesión y participación configuran la propiedad de interactividad de los entornos digitales. Las cualidades espaciales y enciclopédicas ratifican la condición inmersiva del ciberespacio.

No resulta innecesario insistir aquí que, no obstante las características propias de la literatura digital, la significación sigue siendo la piedra angular de los proyectos artísticos, no obstante las alternativas pendulares entre los contenidos descentrados y la reconstrucción de relatos, entre las líneas narrativas subyacentes y las opciones de lectura seleccionadas, entre el discurso narrado hipermedialmente y la creación constituida mediante relaciones de lecturas externas o de otros lectores convertidos en autores que añaden o restan al relato digital, entre pluralismo y unidad semántica. Esos dilemas en vez de contradecir lo que venimos diciendo enriquecen la creación colectiva en tanto que la mantienen abierta y amplían sus horizontes semánticos que permiten nuevas lecturas, germen de nuevos significados en una espiral sin límite.

La revolución digital, como la bautizó Manuel Castells (1997) y a la que Levy le atribuyó una configuración de sentido, plantea el dilema de la subjetividad frente a la red y ha producido, como dice Vilariño (2006:14) "desestabilizadoras interferencias entre las distintas comunidades a la vez que un caudaloso flujo directo de cultura, de significados y de modos de expresión, lo que indica que estaría apareciendo un nuevo concepto de cosmopolitismo, entendido como predisposición positiva a alcanzar un cierto grado de competencia en el manejo de otras culturas como soluciones de vida, como voluntad, por tanto de comprometerse con el otro". La sociedad que tenía al libro como anclaje y artefacto integrador ha sido desplazada o sustituida para utilizar los términos de Levy por la cibercultura, el sujeto racional por un yo descentrado, disperso y multiplicado. Es en ese entorno donde aparecen las narraciones digitales colectivas, donde actúan y participan múltiples autores humanos o dispositivos técnicos para construir relatos que signifiquen, esto es que, contribuyen a crear sentido mediante el uso de las herramientas idóneas. Así, el ciberespacio "no es un instrumento de difusión a partir de centros, sino un dispositivo de comunicación interactiva de colectivos"(2006:17).

Los entornos hipermediales que hacen posible la intertextualidad, le dan licencia de curso al autor, que bien puede ser un usuario, de conectar sus enlaces a otros nodos, a otros textos o a otros elementos incluso audiovisuales. Queda allanado el camino para

la integración, la creación y hasta la producción en la medida en que evolucionen las mismas tecnologías. Para Nuria (2000:178) ese sería un estadio ulterior de las transformaciones de la literatura digital: “En primer lugar, otra comunicación entre escritor y discurso, lo que implica, de un lado, asumir nuevas responsabilidades estéticas y nuevas funcionalidades que puedan conducir a compartir la creación del producto literario, entrando en un proceso de trabajo colaborativo con profesionales de otros campos, y de otro, establecer un nuevo diálogo con otros textos y otros autores, en el cual escritura se puede concebir como una actividad colectiva”. Que desaparezca o se diluya la autoría no tiene como consecuencia la desaparición ni de la estética ni de la intencionalidad. Al aceptar la experiencia narrativa en un entorno hipermedial, válida es la voluntad creadora así ya no tenga centro o correspondencia con ese centro ni esté bajo su control.

## LA CREACIÓN COLECTIVA

La condición participativa la lleva a su máxima esencia Casacuberta (2002) cuando expresa que la más importante de las revoluciones del entorno digital no está representada en las categorías básicas que ya hemos visto como multimedialidad, interactividad o hipertextualidad, sino en su carácter colectivo, en la medida en que el centro de la cultura digital se ha ido desplazando del autor al usuario, configurando nuevos roles: el autor pasa a ser productor en la medida en que crea y promueve la creación colectiva vinculada a la dimensión social y política. La labor del artista, señala, es dar a conocer herramientas expresivas porque todo el mundo tiene algo que decir. “Es un cambio de paradigma en los sistemas de creación y uso de la cultura que pone por primera vez en la historia, de forma sistemática, los aspectos creativos en manos del público, dejando éste de ser meramente pasivo para convertirse un participante activo en el mundo del arte y la cultura”. (2003: 15). En esta reconfiguración de categorías y de roles, el artista deja de ser creador para convertirse en un medio y a veces hasta en un programador en la medida en que toma importancia la herramienta que el público puede usar para convertirse él mismo en autor. Entonces ese público deja de ser sólo observador para establecerse como creador. Así, la interactividad sería la interacción con el usuario para que sus acciones, de alguna forma, sean necesarias para definir la obra. Ello daría origen a otra figura, la del selector de contenidos, una figura que evoca la autoridad, la orientación y el sentido.

Basados en Scolari podríamos decir que la narración colectiva ha hecho posible una estética audiovisual vinculada a la narrativa hipermedia, las experiencias hipertextuales y las intenciones colaborativas fruto de la interactividad. Se trata de una estética que construye hipertextualidades, construidas por espectadores convertidos en usuarios con competencias interpretativas que, a su vez, generan nuevos usuarios en el proceso de adaptación y aprendizaje en los entornos digitales de carácter interactivo

Pero también los géneros se ven impactados. Como lo dice Dolores Romera (1997), la literatura digital está hoy referida a géneros literarios relacionados con la ciberliteratura: hiperficción, hiperpoesía, hiperperformance etc. La electrónica literature organization los define como "obras con aspectos literarios importantes que sacan beneficio de las posibilidades que aporta un computador solo o en red. En un sentido amplio la categoría de literatura electrónica abarca varias formas y entramados prácticos, es decir, géneros, entre los cuales se encuentran los siguientes:

- Hipertexto de ficción y poético, tanto dentro o fuera de la red
- Poesía kinésica
- Instalaciones artísticas en los computadores
- Todo lo tiene que ver con lo conversacional, por ejemplo los chats
- La ficción interactiva
- Novelas que tienen forma de correos electrónicos, mensajes SMS o blogs.
- Poemas o historias generadas por los computadores de manera interactiva.

Como señala Scolari (2008) un estudio sobre los géneros en la web debería tener en cuenta que su funcionamiento y transformación no obedece a órdenes centralizadas, ya que es fruto de su misma autoorganización, la cual se diluye en miles de actos individuales de creación y uso. "Vivimos una época de recombinaciones; cuerpos recombinados, géneros sexuales recombinados, textos recombinados, cultura recombinada; la recombinación ha sido siempre la clave del desarrollo del significado y de la intervención (Crítica art ensamble, 1995). Retomemos una vez más lo que Murray (1999:197) ha llamado "argumento multiforme" o " sistema de generación de historias: una colección de fragmentos textuales y reglas combinatorias que generan significado narrativo cada vez que se ponen marcha el programa, de la misma manera que la gramática de Chomsky produce un gran número de frases gramaticalmente correctas combinando palabras según determinadas reglas sintácticas". En este " sistema caleidoscópico", como la llama Murray, los actos del usuario crearían insospechadas combinaciones de elementos, pero las piezas siempre formarían un conjunto narrativo consentido. Murray ilustra la idea del sistema de generación de historias con el ejemplo de los bardos de la cultura oral, que componían obras narrativa siempre nuevas utilizando un repertorio fijo de frases, epítetos, símiles y episodios. Sin embargo este ejemplo no puede transferirse automáticamente al dominio del diseño de textos electrónicos porque las épicas orales no eran interactivas en lo que respecta al argumento.

Esas interacciones siguen algunas patrones, si seguimos al economista Olson, que en los años cincuenta pudo construir algunas leyes del comportamiento en comunidad, como que la cooperación de juegos de experimento de manera voluntaria es más notoria en los grupos más pequeños, o que hay un aumento de las conductas cooperativas si el juego es recurrente y hay comunicación entre los participantes. Pero además encontró un elemento que es fundamental en la creación colectiva cuando los más inquietos por el devenir de la estética se preguntan quién tiene el control. Ese elemento es la reputación,

de la cual ya habíamos hecho esbozo, es decir, la manera cómo perciben los otros individuos a un ser humano en sus relaciones colaborativas diseña y configura las actuaciones futuras de ese individuo en las construcciones colectivas. La red hace posible que entre el ingeniero de mundo y el visitante se extienda un continuo. Cada soporte, elemento narrativo, enlace o palabra que se escriba produce una forma interactiva que puede ser nueva por sí misma o lo será en el proceso de significación de una hipermidia abierta y móvil, de la que Levy encuentra tres formas básicas: El dispositivo hiperdocumental de lectura-escritura en red para el texto, el proceso recursivo de creación y de transformación de una memoria-flujo para una comunidad de cooperadores diferenciados y la interacción sensorio motriz con conjuntos de datos que define el estado virtual de la imagen. El proceso evolutivo es fundamentalmente cooperativo y continuo ante un reservorio de información que actúa a la vez como canal y como memoria común. “Se actualiza socialmente a través de la vía de las comunidades virtuales, cognitivamente por los procesos de inteligencia colectiva, semióticamente bajo la forma del gran hipertexto o del metamundo virtual de la web. (Levy, 2007, 122)

Por eso en lo concerniente a criterios de apreciación así como de elementos críticos, si el mediador no entra en la misma dimensión corre el riesgo de entrar en contradicción con la obra que mira y quedarse estancado en la visión vernácula, universalista y totalitaria. Esa crítica debe encontrar puntos de conexión con la tradición de juego y de ritual al mismo tiempo que aprender a participar de las formas de colaboración entre creadores artísticos, creadores informáticos, gestores hasta el punto de llegar a ser uno de ellos, en medio de la heterogeneidad de las comunidades y su interés, la disolución de poderes y centros y las dinámica de autorregulación y auto organización en medio del cambio continuo.

## CATEGORÍAS DE LA CREACIÓN COLECTIVA

Algunos de los lineamientos propuestos por Levy (2007) podrían ser invocarlos como fundamento y génesis de la creación colectiva. Uno básico es la interconexión, la herramienta transfronteriza que genera un continuo interactivo. Otro, es la denominada comunidad virtual, para compartir por afinidad y para intercambiar por intereses. Levy prefiere llamarla comunidad actual por su implicación en la opinión pública y en los procesos de democracia moderna. Expresa los ideales de relación entre humanos más allá de los territorios, es transversal, diversa, sorprendente y libre.

## **La inteligencia colectiva**

La perspectiva que plantea Pierre Levy acerca del papel de la inteligencia colectiva en los procesos de creación resulta tentadora no sólo por lo novedosa sino que constituye en sí misma una propuesta en el cambio de mirada pero también en la reflexión acerca del conocimiento que, según él, está en la humanidad, porque nadie lo sabe todo, porque no existe un archivo de conocimiento trascendente, pero sobre todo porque el conocimiento no es otro que lo que sabe la gente. Así, la inteligencia colectiva está en todas partes, adquiere valor constantemente, está coordinada en tiempo real y su objetivo no es otro que el enriquecimiento mutuo de los seres humanos, lo que distancia esta percepción de la aprehensión de culto hacia las comunidades como fetiche. Pero, veamos en detalle esas categorías.

*Una inteligencia valorizada constantemente:* Estamos frente al despilfarro de conocimiento en todos los ámbitos hasta instancias donde se juega lo económico o lo ecológico y que Levy denomina “una verdadera organización de la ignorancia y de la inteligencia de las personas, a un espantoso desperdicio de experiencia, de competencias y de riqueza humana” (2004). Por esa razón la propuesta de Levy es el proyecto de revalorización de esa inteligencia inveteradamente despreciada y desaprovechada.

*La coordinación en tiempo real de las inteligencias:* Está planteada como un reto para la tecnología y los sistemas de comunicación en el sentido de propiciar los medios o herramientas que les permitan interactuar en el mismo universo virtual del conocimiento, esto es "en un paisaje móvil de significaciones. Acontecimientos, decisiones, acciones y personas estarían situados en los mapas dinámicos de un contexto compartido, y transformarían continuamente el universo virtual dentro del cual toman sentido" (2004:103). Obviamente el ámbito idóneo para conseguirlo es el ciberespacio, en tanto que espacio inestable, que da lugar a las interacciones por donde pasan de manera desterritorializada los conocimientos, al tiempo que los seres humanos ávidos o poseedores de conocimiento, esto es, los colectivos inteligentes.

El desarrollo de este proyecto implicaría el conocimiento o reconocimiento de las competencias reafirmado por su carácter ético-político puesto de manifiesto en la medida en que se reconoce al otro en su inteligencia. Y reconocerlo es valorar su



conocimiento, hace posible su identificación que conlleva a su movilización, su involucramiento en proyectos colectivos.

Se trata pues, de una "valoración técnica, económica, jurídica y humana de una inteligencia repartida en todas partes con el fin de desencadenar una dinámica positiva del reconocimiento y de la movilización de las competencias". (2004: 104). Subraya Levy el riesgo de ser confundida con proyectos totalitarios de subordinación a comunidades fetiche, como las de tipo hormiguero, de estructura fija, segmentada, odiosa y pre-humana. De ahí la necesidad de entender que tiene origen con la cultura y se incrementa con ella, no es programada ni automática, toda vez que es "el pensamiento de las personas lo que perpetua, inventa y pone en movimiento el de la sociedad" (2004: 105).

En ese ámbito de colectividad inteligente, la meta es la negociación en continuo, de manera dinámica del lenguaje, roles, conceptos y reinterpretación de la memoria, de seres humanos vistos en su singularidad, pero múltiples en su nomadismo, pero en proceso de aprendizaje, esto es, en cambio permanente.

Ya no se trata sólo de 'conócete a ti mismo', sino también de 'aprendamos a conocernos para pensar juntos', o de la particularidad del "pienso, luego existo", sino también su pluralización de 'formamos una inteligencia colectiva, luego existimos como comunidad eminente'. Es en todo el sentido de la expresión un proceso de crecimiento en medio de la diferencia, que permite una nueva manera, abierta y positiva, de identificación. Es en últimas, una nueva forma de democracia en la que el objetivo es que "todo nuestro entorno vuelva a ser 'humano', esa es la utopía dentro de la utopía que traza 'la ingeniería del vínculo social'(2004:106)

### ***La refiguración del autor***

Esa utopía conlleva, como se ha dicho lo largo de esta monografía, a una fuerte tensión que se expresa, al decir de Rodríguez (2008:14) no como una animadversión a las tecnologías sino frente al "hecho de que no estamos familiarizados con las exigencias, competencias y posibilidades que abren esas nuevas tecnologías" que tienen la facultad de "potenciar (no de acabar) los propósitos básicos de la práctica, que en el caso de la literatura consiste en la conformación y consolidación de una comunidad alrededor del

hecho expresivo. Lo que sucede es que algunos elementos de la práctica previa pueden verse relativizados, y es el caso de la figura del autor literario”.

Venimos del concepto de función cultural del autor como figura, esto es, como autoridad con privilegios, hasta el de mediador cultural, un rol entre otros, que hace posible la cultura en su dinamismo. Lo primero es la visión de la imprenta y de la empresa que la concibe como paradigma y que entra en conflicto cuando las tecnologías abren las posibilidades de escritura sin necesidad de recibir un visto bueno por una figura de autoridad más allá de los mismos lectores o usuarios. "esa facilidad con la que se pueden ahora publicar las cosas destroza la dinámica de filtros de selección, de calidad, de sublimidad, establecidos por la 'lógica' editorial que siempre ha basado su estrategia en mostrar como escasa la posibilidad de publicar y por eso establecen todos los filtros mencionados. Cuando la figura de la escasez del recurso desaparece, esos filtros desaparecen así como todas las dinámicas amarradas a esa lógica" (Rodríguez, 2008:16).

Así, pasamos de la lógica de reacción diferida del lector frente a la obra, a la intervención del usuario en la creación misma, lo que hace posible el salto de la lógica de producción y consumo al de colaboración, si asumimos como Pierre Levy, la legitimidad de ese conocimiento colectivo que interactúa merced al ciberespacio. "El efecto sobre el creador es que ya no necesita finalizar la obra, ya no necesita anticipar nada, simplemente exponerla a una reacción que va a ser cada vez más inmediata y eso origina una dinámica distinta en términos estéticos, genera la conciencia de que yo construyo, no pensando en la finalización de la obra, sino en la apertura de la comunicación que crea efectos sobre la continuidad o no, de nuevas entradas, de nuevas posibilidades de expresión impactadas por una recepción más inmediata" (Rodríguez, 2008:18)

Lo mencionado previamente con respecto a la retórica hipermedial que ha permitido la reconfiguración de las narrativas digitales mantiene su validez en las creaciones colectivas. Sus abordajes y especialmente sus categorías no sólo mantienen plena vigencia sino que se potencian hacia nuevas construcciones estructurales.

### **Simulación e inmersión**

Los entornos digitales y muy especialmente aquellos que son abiertos, permiten el espacio semántico para la representación de nuestras fantasías literarias que mediante la inmersión hacen posible la traslación a ese lugar ficticio que connota placer estético tanto en su función específica como en su función integral y totalizante. Dice Levy, (2007:138), que la simulación es una tecnología intelectual que multiplica la imaginación individual, lo que deriva en aumento de la inteligencia y dimensiona las eventuales negociaciones con complejos modelos mentales comunes; el resultado es el incremento de la inteligencia colectiva. La simulación, que no sustituye la experiencia o la realidad, se yergue como la posibilidad de formular y explorar rápidamente muchas hipótesis. Desde el punto de vista de inteligencia colectiva “permite fijar una imagen y compartir mundos virtuales y universos de significación de una gran complejidad” (Levy, 2007:153)

### **Interactividad**

En la creación colectiva está definida, siguiendo a Casacuberta, como las acciones por parte del usuario que de alguna forma son necesarias para definir la obra, en la perspectiva de que su creación específica puedan generar contenidos diferentes, como pasa en Gnu Project y la licencia copyleft, en la cual el código fuente circula abiertamente para ser modificado según las necesidades de los usuarios y que luego comparten.

### **Los retos**

Así como los conceptos, categorías y paradigmas reconfiguran su validez en el entorno digital de las narraciones colectivas, sus retos pueden ser trasladados aunque adquieren dimensiones distintas. El primero de esos desafíos, como bien lo anota Lindin, (2008), es la generación de nuevos modelos de creación y difusión de los contenidos con una lógica de libre distribución y colaboración autorial regulada por los usos. Otro, es la instauración autorial en cada una de las instancias del proceso creativo en la perspectiva de narratividad deslocalizada. Los retos restantes tienen que ver con el encuentro de los beneficios individuales en la creación colectiva, “transitar por el presente, el momento, la pantalla que se lee, a la espera de un automatismo codificado, o un clic, que zambulla al lector... y determina que es el autor en las múltiples variantes, quien decide si añade contenido, cómo lo lee, cómo lo comparte, cómo modifica el significado con nuevas

aportaciones, cómo reutiliza los nodos” (2008:12). Es el autor, lector o coautor con plenos poderes frente al dispositivo tecnológico el creador de los nuevos mundos y de sus significados.

Por su parte, Rheingold propone que la creación colectiva debe moverse en torno a tres premisas: la motivación, la coordinación y la complejidad que está distante del caos porque tiene una escritura de participación, una estructura que rescata las mejores contribuciones y evita las subdivisiones.

Eric Von Hippel (1988) habla de una innovación guiada por el usuario y nos recuerda que los usuarios son capaces de generar procesos de innovación mucho más veloces y eficientes que los de las empresas, cualidad que se conoce como innovación distribuida y constituye uno de los pilares de la denominada wikinomics.

Eric Raymond (2001), un hacker convertido en etnógrafo del movimiento de código abierto, opone la lógica productiva de la catedral a la lógica del bazar. Las grandes catedrales medievales son proyectadas y construidas por una estructura jerárquica de ingenieros, técnicos y artesanos coordinados por una autoridad central; en el bazar conviven y se confrontan discursos, propuestas y enfoques, es como una gran conversación de la cual emergen configuraciones colectivas.

### **Reglas y control**

Uno de los grandes dilemas de la creación colectiva es si todo es susceptible de decirse, de escribirse o de circular. Partamos de que este ámbito digital es un universo en construcción y que como tal va haciendo posible la generación de sus propias dinámicas y de sus propias reglas, que, en coherencia con sus postulados, debería tener un germen colectivo. Como señala Scolari el sistema se funda en la idea de distribución y no en el de exclusión, donde lo más importante no es el producto sino proceso en relación con la nueva noción de propiedad que lo sustenta. Es decir que es la misma interacción la que a manera de diálogo, que puede o no formar parte de la misma narración, la que se encarga de regular las temáticas con la intensidad y la proyección de las propuestas para resolver los conflictos. El principio de hablar mucho es fundamental para los proyectos: las negociaciones, conflictos y acuerdos públicos son los que mantienen en vida la comunidad y permiten la evolución del sistema” (2008: 264). Otra de las modalidades de interacción con fines de regulación creativa es el juego, en tanto que ofrezca la función de premio y castigo en la gestión de los recursos comunes. Dice el científico social Robert Wright que la teoría de juegos, validos de tecnologías, puede explicar

fenómenos biológicos y sociales. Rheingold usa la denominación de multitudes inteligentes porque cree que hay que combinar cooperación y entretenimiento, con el altruismo que tienen los seres humanos de forma inconsciente y que puede ser potenciado por las tecnologías de la comunicación móvil y la computación. Wright denomina metatecnologías a las innovaciones culturales que reorganizan y ayudan en la interacción social y destaca entre ellas a la reputación. Se requiere mayor acervo acerca de estas metatecnologías, que Rheingold asocia a cultura o modo de hacer naturalizado que extiende los valores y viabilidades del nuevo poder de la redes sociales y que en últimas es la dimensión cultural.

Por su parte, Levy prefiere hablar de la moral de las comunidades virtuales como un conjunto de leyes de costumbres, no escritas, que regulan sus relaciones y que son expresadas en la reciprocidad. “Si se aprende leyendo los mensajes intercambiados, también hay que proporcionar informaciones que se dispongan cuando hay una pregunta en línea que se refiere a tales informaciones” (2007:65).

Como señala Rheingold, la autorregulación eficaz se basa en la sanción, que a su vez se basa en el control: “sí, pues el control y la sanción cumplen la importante función de informar sobre las acciones de los demás y los niveles de compromiso. Este tipo de actividades parte de lo que se denomina rituales públicos, que para Michael Suk-Youn-Chwe (2003) son "prácticas sociales que generan conocimiento común, no consisten sólo en la transmisión de significado desde una fuente central a cada uno de los miembros del público, sino también en comunicar algunos miembros del público lo que ya saben otros miembros"

De esta manera se configuran los sistemas de prestigio y reputación, especialmente aquellos que se dan entre pares, las categorías de regulación y control en las redes de comunicaciones de colectivos. Rheingold (2004:152) propone tres herramientas para configurar la reputación: identidades duraderas de creadores y usuarios así sean seudónimos, acceso público a la retroalimentación de interacciones, y determinar la reputación como base de decisiones futuras en busca del autocontrol.

De esta manera la reputación en relación con la función social del rumor, la evolución del lenguaje a partir de propuestas de limpieza, el juego, el altruismo y el castigo, integrados de manera estructural constituyen la base para sustentar la creación colectiva. Estas herramientas trabajadas conjuntamente junto con técnicas de comunicación permanente como listas de distribución, chats, correo electrónico e interacción, en

comunidades virtuales en vez de constreñir, pueden contribuir a la aprehensión de nuevas y elaboradas formas de participación y democracia en la red.

### **Código de ética**

Para la creación colectiva sería válida la ética hacker, en su concepción embrionaria: El acceso a los computadores y a las redes debe ser ilimitado y total, prioridad del imperativo práctico sobre enfoque teórico, la información debe ser libre, desconfianza de la autoridad y fomento de la descentralización. Por su parte Casacuberta (2003) propone un reglaje axiológico que se manifiesta en el *Decálogo o manifiesto de la cultura colectiva*

- 1.- No tomar los nombres de los estilos en vano
- 2.-Se trata de crear tecnologías con objetivos definidos y fáciles de usar
- 3.-Ajustar referencias al público al que va dirigida la propuesta
- 4.- Trabajar con la filosofía gnu
- 5.- Evitar el estereotipo del líder de opinión
6. -Evitar la trascendental inserción o justificada
- 7.- No ensalzar lo anodino
- 8.- no tener falsos profetas del mundo digital
- 9.-Honrar la auténtica programación
- 10 Hay que politizarlo todo

### **Ejemplos**

Sin duda, los wikis, los blogs y las comunidades virtuales, con todas sus variantes, es la triada de referencia de la creación colectiva.

Los wiki son espacios colaborativos, fácilmente editables, de publicación automática y de acceso inmediato. Hace posible la creación sin límite de enlaces y nodos de manera constructiva y retroalimentaría, con base en una estructura de contenidos no jerarquizados y ordenados por los mismos usuarios.

Allí nacieron, como lo referencia Lindin, ejemplos de literatura digital colaborativa como Wikinovela y Wikiaventura en las que a partir de las primeras sugerencias, se modifica el texto propuesto, se elige o crea un aventura, manteniendo el control total del proceso.

Los blogs permiten la inserción de aportes o comentarios de manera cronológica y con una jerarquización en relación con la propuesta original que puede proponer categorías,

nodos y enlaces y permitir la sindicación de contenidos en soportes audiovisuales, hipertextualidades y multimedia.

Las redes sociales, que en nuestro medio tienen como exponentes a MySpace, hi5, o Facebook permiten aportes narrativos individuales, integración de herramientas y conexión con otras redes. Allí, los usuarios pueden crear un perfil y generar información para compartir de manera permanente. Ese perfil tiende a ser real y en esto se diferencia de MySpace que comportan un perfil proyectado en busca de afinidades. Sobre esta particularidad hace un llamado Lindin (2008): “Se ofrecen vidas paralelas, narraciones verosímiles que pueden ser utilizadas para la creación, descentrando el contenido y usándolas como relatos de vida”.

### **Mundos virtuales**

Los metaversos o mundos virtuales son proyecciones de narrativas colectivas. Últimamente se han multiplicado por la oferta en la red de plataformas como Active Worlds o Habbo de la tipología de Second life que es una plataforma en la que los usuarios tienen la posibilidad de modificar su mundo virtual y de participar en las acciones y decisiones de la convivencia y de otras atmósferas que son creadas por los mismos usuarios en interactividades que tienen que ver con los juegos, los negocios, las relaciones como tales, jugar, hacer negocios y, en definitiva, comunicarse. Tienen varios competidores entre ellos Los Sims, There, Entropia Universe, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse. CharacterMaker es un proyecto de investigación derivado de la creencia de Murray de que el poder de procesamiento del computador debe ser puesto en manos de los escritores. Este programa permite a los usuarios crear, probar y correr personajes interactivos basados en Web que pueden llevar una conversación en la tradición de Eliza, el programa de computador que conversa con uno.

Pero más allá, las nuevas literaturas digitales colaborativas que tienen asiento en la cultura digital 2.0 y que se han desarrollado como las plataformas wiki y los blogs son según Lindin, el origen de las ecoliteraturas: “Narraciones en entornos web que reaprovechan contenido en línea de otro. Una vía por la cual aumentan todavía más las autorías que concurren al navegar por proyectos literarios, que chupan contenido ajeno para crear un discurso propio, aumentado la liquidez creadora y la disgregación de los significados” (2008:18).

Podríamos hablar aquí de reproducción o de reciclaje uno de cuyos exponentes más afamados es el mashup (mezcla de contenidos de diferentes fuentes), Apis y sindicación de contenidos. Son al interactuar, obras abiertas, obras por acabar, obras en construcción que extienden de manera ilimitada el tiempo de la creación, son, para decirlo en términos de Eco, obras acontecimiento.

### **El rol del crítico en la creación colectiva**

El reto es grande. Acudir a la cita que le plantea la incorporación de la tecnología a la literatura, a sus temas, narraciones, significados y dilemas es entrar también en la inestabilidad que plantea, en tanto que evoluciona, la red socio técnica.

La incorporación de los sistemas, artefactos y herramientas constituye un desafío que reclaman todos los agentes del entorno digital con el fin de establecer un corpus teórico, así sea provisional que, a manera de referencia, permita configurar categorías de análisis que determinen la viabilidad de las nuevas rutas hipermediales, criterios de calidad de las nuevas narrativas y entradas de estudio, “por tanto investigar las posiciones teóricas significa considerar al que habla y con qué fines lo hace” (Cadwell, 2004).

Ese reto no está exento de tensiones, polémicas o encrucijadas como las caracterizó Rodríguez (2000) aludiendo a las atinentes al sentido, la legitimidad y las funciones.

Esas tensiones, como hemos visto, se mantienen en mayor o menor medida. Entrados en los terrenos de la hiperedición sigue latente la puja “entre lo que retóricamente se hace cuando se habla de un obra literaria (texto crítico), de lo que se hace cuando se escribe la obra literaria misma (texto literario)” (2000), más aún si comparten el mismo espacio semántico y están interrelacionados por nodos y enlaces en un contexto significativo. Esos vínculos han hecho no sólo posible sino necesaria la inmersión que propuso Rodríguez, a la manera del juego “como si”, en esa doble dimensión de “escritico”, es decir, escritor y crítico que mira la obra desde adentro, mientras diseña sus propias rutas, desentraña laberintos y contribuye a la reconfiguración de los paradigmas de la literatura tradicional, y al hacerlo, configura los elementos de un corpus guía para quienes habrán de seguirlo o “tropezar” con él en los procesos de lectura o relectura, dejando más posibilidades a los usuarios para que concluyan o abran el juego aun más; se trata, pues, de una crítica que permita, en palabras del último Todorov, (2007), que la “mente, los sentidos, los sentimientos del individuo afronten, no el modelo universal



traído por el profesor o el crítico sino la resistencia obstinada de la particularidades del otro”.

Insistía Rodríguez en que la encrucijada más dramática era la que tenía que ver con el acometimiento de sus funciones en el nuevo panorama planteado por la cibercultura.

Muerta la literatura como nuevas posibilidades de creación, como se anunció de manera sobrecogedora, la legitimidad del crítico desaparecía como no fuera en su papel de hablar acerca del pasado. Superado el punto crítico del desarrollo de la red, es decir el punto de no retorno, si la literatura no se reinventaba en concomitancia con los nuevos desarrollos y con las nuevas expectativas, el rol del crítico como guía y orientador, como delineador de rutas y configurador de explicaciones se desdibujaba por completo. Descartada esa opción y habida cuenta de la reconfiguración de la narración digital, los nuevos desafíos para la crítica han sido el de no ausentarse de las transformaciones recurrentes, el de actuar desde el presente para producir teorizaciones pertinentes y específicas, el de no caer, como lo dice Levy, en discursos ciegos y conservadores "se critica la ideología de la comunicación sin distinguir entre la televisión e internet. Se excita el temor de la técnica deshumanizante mientras que todo se juega en la elección entre las técnicas y entre diferentes usos de las mismas técnicas. Se deplora la confusión creciente entre real y virtual sin haber comprendido nada de la virtualización que es todo salvo una desrealización del mundo, sino más bien una extensión de las potencias de lo humano". (2007:202-203).

La puesta en abismo de muchos de los roles de la ciberliteratura incluye a los críticos, como lo muestra el amplísimo tráfico de textos y narraciones sin mediación, sin lecturas calificadas, sin aproximaciones teóricas que garanticen su idoneidad.

La iconoclastia de la red y de la circularización de lo digital ha puesto a temblar todas las estructuras de poder, todas las jerarquías, todas las tradiciones. Es aquí donde se encuentra la paradoja de la crítica que denuncia el totalitarismo amenazante, que según ella misma entraña la democratización de la tecnología, sin haber rendido cuentas de su posición privilegiada durante décadas, fundamentada en la autoridad y la verticalidad.

Con razón Levy se pregunta si la crítica que era tradicionalmente progresista se está volviendo conservadora, en tanto que es una "crítica refleja, mediática, convencional, conservadora, coartadora de los poderes establecidos y de la pereza intelectual (ibid: 207)

Pide el pensador francés que la crítica no caiga en el reduccionismo de considerar al virtualismo como el "impacto social de las nuevas tecnologías o el advenimiento de una dominación particular, es económica, política o social".

La comprensión del fenómeno de la cibercultura y sus implicaciones en todos los ámbitos, especialmente el que nos compete, el de la literatura, exige pensadores con una comprensión más profunda y fundamentada del quehacer de la creación en los tiempos que corren. Con razón dice Levy que toda crítica no es pensante.

Para Rodríguez, en la reconfiguración de los roles de autor, lector, editor, texto y producción tendiendo a lo colectivo, "el papel del mediador, si lo hay como figura individual, es el de facilitar la tarea de los colectivos inteligentes, de acompañar los procesos, de animar y dinamizar el enriquecimiento mutuo y el intercambio de experiencias, de apreciar las cuestiones importantes que están en juego en el colectivo, lo que es importante compartir, las ideas emergentes y, sobre todo, las personas que forman el colectivo y las relaciones que se crean y se pueden crear entre ellas". (2000)

Esos roles de intermediarios culturales, que han sido tradicionalmente valorados, tanto si fungen como críticos literarios, editores, pares evaluadores o comentaristas, hoy están en tensión y amenazan crisis, que va desde el desplazamiento a su eventual desaparición por los efectos de la cibercultura sobre las figuras de autoridad, jerarquía, poder y univocalismo.

En ese sentido se cumplen las previsiones de Rodríguez sobre la reconfiguración del crítico desde su perspectiva funcional y que obligan a reajustes que permitan la emergencia de críticos dialógicos de obras tradicionales que aplican estudios tanto en su especificidad y actualización como mediante la literatura comparada si esas son vistas a través de plataformas de entornos digitales; o la emergencia de nuevas figuras de mediación desde la perspectiva de gestores de intelectos colectivos en pos de la interacción radical; y la emergencia del artista interactivo que "propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una 'co-creación'. Esta actitud supone ya un cuestionamiento del procesamiento de la obra misma que, de este modo queda 'marcado' y registrado en la obra misma.

Ratificando que las nuevas tecnologías no implican sustitución, el crítico podrá entonces renovar la mirada y encontrar cruces productivos. Así, un corpus crítico debe ayudarlo a dilucidar preguntas como cuáles son las características de una obra que nos permitan calificarla como literatura de calidad.

El crítico elabora el doble rol, en la medida en que hace inmersión, de explicar no sólo lo que debe contener una narración sino también cómo debe hacerlo.

El crítico debe ir más allá de los prejuicios mediatizados por los teóricos más conservaduristas, debe entender como Douglas (1993:35) que la construcción interactiva no borra ni daña la posición del autor, sino que la transforma; que los autores de piezas interactivas de cualquier género se convierten en lo que siempre han sido los dramaturgos: creadores de las condiciones iniciales para posteriores interpretaciones; y que, a diferencia de la revolución moderna de la forma, el cibertexto no tiene como objetivo la impersonalidad sino la intimidad discursiva; no busca el trance, sino la implicación. El cibertexto no es una simple revuelta contra la conexión y la coherencia, sino que solicita que redefinamos estos términos.

El crítico no debe caer en la tentación de concebir el cibertexto como "un método general para la crítica de los métodos generales", (Moulthrop, 2006:177).

Debe ser idóneo y equilibrado en medio de una discusión legítima sobre estética pero también acerca de la explotación del libre mercado en el terreno de las ideas, si hemos de creerle a Moulthrop: "La tecnofobia y el conservadurismo cultural son poderosos nichos de mercado", (2006:178).

Puede ser una paradoja, como ha sido planteada de manera inveterada: La condena de los nuevos medios de comunicación interactivos y transversales ¿no se hace eco del deseo de orden y de autoridad? ¿No se demoniza lo virtual para conservar incambiada una realidad pesadamente instituida, legitimada por el mejor sentido común estatal y mediático?

Acerca de esta pretendida rivalidad, ayuda la propuesta de 'alfabetizaciones especiales' de Bolter (2006) que sugiere que la cultura de la producción en red podría ayudar, en vez de desplazar, a la cultura del libro, por ejemplo contribuyendo a que los escritores profesionales puedan construir comunidades de lectores. Como diría Pfeil: "escribir debería hacernos ver"

## **NARRATOPEDIA, UNA PRIMERA APROXIMACIÓN**

Es un proyecto, avalado por Colciencias, que asimila el concepto de cosmopedia, como nuevo tipo de organización de los conocimientos, y que más que un texto de una sola dimensión, o una red hipertextual, rebosa ampliamente las posibilidades abiertas por la informática para la representación y la gestión dinámica de los conocimientos, en tanto que busca crear una plataforma desde todas las perspectivas, tecnológica, artística, escritural, hipermedial y crítica, desde el paradigma del artista como generador de herramientas para que el público la utilice, la profundice y la comparta independientemente de la voluntad original, así se preserve la intención en el reconocimiento del mismo acto creativo.

El proyecto retoma el concepto de artista como médium para que los usuarios interactúen horizontalmente, se expresen y sean co-creadores.

Como señala su inspirador, Rodríguez (2008), Narratopedia quiere ser una plataforma, un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas y, en paráfrasis a Lévy, el cara a cara de la imagen fija y del texto, característico de la enciclopedia.

En el proyecto están propuestas todas las tipologías y formas de la retórica hipermedial en relación con el uso y aprovechamiento de la cultura digital 2,0: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera. “Tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. Es espera multiplicar los enunciados no discursivos”.(2008: 2)

Propone participación no solamente en la construcción del sentido de las obras que circulan por la red y específicamente por la plataforma, sino también de la coproducción e intervención para actualizarla, en la construcción y detección de los rastros de interacción o trayectos, respuestas, comentarios y complementariedades que dejan de serlo en la medida en que contribuyen desde cada especificidad a la construcción plena de la obra. “Ese es el marco del nuevo reto: reflexión colectiva, conexión, conectividad, interacción de mentes y pensamientos, desarrollo de inteligencias colectivas en la construcción de información y conocimiento, a partir de la comunicación y el desarrollo de redes, grupos y comunidades emergentes" (Nolán, 2006:66).

Este proyecto se inserta en este escenario problemático con una conciencia rigurosa de los nuevos fenómenos expresivos, como un medio que dinamice, haga visible y

extienda la práctica de la narración digital colectiva como una acción cibercultural. En sus primeros avances se ha constituido como un espacio semántico y legítimo para este ejercicio, desde donde poder dialogar tanto con el campo literario como con el de la cibercultura en general.

Por ahora se encuentra en el estadio de promover la intervención y la participación, mediante motivos y estímulos para la narración tanto desde la perspectiva acumulativa, colectiva o por proyectos. Entre los motivos, denominados "motores" narrativos, se encuentran.

- Historias multiformes: a partir de una "provocación" inicial para que el público intervenga multimedial e hipertextualmente.

- Crónicas de viajes. Narraciones individuales o colectivas sobre algún lugar o viaje.

- Cadáver exquisito: la idea de dar continuidad a una historia, según las reglas de juego como el de cadáver exquisito del golpe de gracia.

- Mudanza. Para narraciones individuales o colectivas de historias que hay detrás de objetos rescatados en una mudanza y que pueden ser conservados o desechados.

- Mapas narrativos: para iniciativas de narrar el espacio.

- El Flanner. Recorrido de las calles de una ciudad sin destino prefigurado, llevados de distinto, deambulando.

- Fansfic: para las ficciones de fans, admiradores de una obra o de un autor literario que se atreven a escribir extensiones de sus obras admiradas.

- Narraciones generadas: que buscan ofrecer al usuario el control de las historias: "haga su propia historia". Es un juego en el que los jugadores vean como sus palabras se acomodan con otras que recientemente hayan dejado otros jugadores mediante generación computarizada de textos o generación automática de textos.

De igual manera trabaja, esto es, se actualiza socialmente, mediante comunidades de práctica, a las cuales se han integrado, siguiendo la configuración estructural, voces y aportes transdisciplinares de campos como la literatura, la pedagogía, el diseño, la ingeniería, la comunicación y la información en procura del diálogo y la construcción de una plataforma que permite la interacción en línea de todas las fases del proceso creativo, incluyendo los aspectos críticos que hemos considerado en esta monografía.

## **Hacia un primer análisis de Narratopedia**

Aclaremos, Narratopedia está aún en proceso germinal, discute aún entre sus investigadores el modelo de plataforma, el diseño, los alcances. Pero ello no ha sido óbice para que con tecnologías emergentes haya comenzado a experimentar. La respuesta no se ha hecho esperar, han comenzado a aparecer narraciones, usuarios, creadores, navegantes inquietos que ya mueven el cibermedio y con ellos los debates, las preguntas, las propuestas. Ese nacimiento ha sido concomitante con esta monografía y esos debates con las inquietudes del trabajo. Por eso hemos querido hacer una primera aproximación de análisis, aún muy en ciernes, así no haya estado planeada en el rauta de esta reflexión, pero que apareció útil como efectivamente lo ha sido para entrar en concordancia con lo expuesto aquí tanto en el sentido de hacer converger la teoría con la práctica y con los usos, como el de comenzar a aplicar dos modelos básicos, el de Eyman y el de Nuria, y para comenzar a producir papers que tienten a otros teóricos, creadores y usuarios dentro y fuera del proyecto en busca del diálogo de saberes que plantea la perspectiva de la literatura como polisistema en el entorno digital.

Aún no hay mucho para estudiar y lo que hay se mantiene dentro de cánones escriturales de volcado a la red, no hay aún hipermedia y no hemos llegado al estadio de la creación colectiva, lo que nos permite tener como referencia algunos de los paradigmas que hemos propuesto, pero en concordancia de la propuesta de los estudios no sólo con base en la crítica sino en la mediación, la motivación y la producción arriesgamos esta mirada que, como hemos dicho, en una segunda fase de la investigación será profundizada y ampliada .

Una de las múltiples últimas rutas que podríamos hacer para este análisis inicial de la, aún incipiente plataforma de Narratopedia podría ser el documento de Eyman (2005) que hemos visto antes, y que propone un diálogo entre la teoría y la práctica del hipertexto en cuanto que herramienta de construcción colaborativa de documentos. Y muy especialmente su propuesta de modelo ideal que consiste en computadores conectadas en red y con acceso a Internet, en los cuales el acceso al exterior y la facilidad de interacción interna genera las mayores ventajas para un desarrollo de hipertextos colaborativos.

Así mismo nos son útiles las categorías de Levy, tales como la presentificación, esto es, de interacción en tiempo real, de legitimación del otro como parte de la voz colectiva al igual que las proyecciones que hacen Nuria, que invita a explorar la retórica hipertextual y las estrategias narrativas, y Casacuberta, que trabaja específicamente para la creación colectiva.

## **Diagnóstico**

No obstante su reciente aparición las narrativas que emerge de Narratopedia tiene como características comunes intentos por disolver sus formas y funciones tradicionales, desagregando los elementos primarios que luego se recomponen mediante acciones de conectividad, de relacionar un punto con cualquier otro, utilizando las herramientas como enlaces entre palabras, lexías y episodios.

La intención común de lo que actualmente corre por la plataforma es conseguir unidades coherentes que se manifiestan como expresiones de la heterogeneidad, en tanto que no se fraguan sobre unidades sino sobre dimensiones, no tienen comienzos o finales prefigurados, sus rupturas son significantes, se construye en compás, en líneas de fuga, no necesariamente filiales, como las ramificaciones de un árbol, dando sobre la posibilidad de re-producirse, desmontarse, alterarse. No responden a modelos estructurales o genéricos; aparecen como descentrados, sin confluencia sin exigir reconocimiento de estructuras, sentidos o intenciones, así éstas subsistan en cada una de las propuestas de creación o variación.

La experimentación evidencia una búsqueda (entre el ensayo el error, aunque como sabemos el error en ese tipo de narrativa es una oportunidad de ingresar a otros mundos a través de otras lexías) de una discusión interactiva e hipertextual que combina diferentes soportes y formas expresivas en procura de suplir las limitaciones formales de la literatura impresa, como la imaginación de mundos posibles por parte del lector.

Se deja ver una literatura alborozada, vivaz y dinámica que cumple, en principio, la vieja profecía de Landow (1993) en el sentido de que “La mayoría de los posestructuralistas escriben al crepúsculo de un anhelado día por venir; la mayoría de los escritores del hipertexto (y en general de la cibercultura) escriben sobre muchas de las mismas cosas, pero al alba”.

Son construcciones narrativas abiertas a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, en los cuales el trayecto de lectura y de relectura está a discreción del nuevo usuario, promesa de nuevo autor.

Son narrativas digitales en la medida en que funcionan sobre hipertextos que quieren ser hipermedias, esto es trayectos no lineales del discurso, integran múltiples soportes, exigen interactividad y potencian la conectividad.

Evidencian también las intenciones de experimentación, consolidación y estandarización, al tiempo que una búsqueda de sentido.

Hacen falta más y diversas actuaciones sobre la base misma de la praxis narrativa con acciones ciberactivas que terminen de disolver las fronteras entre productores y consumidores.

Hay un uso incrementado de las plataformas weblog para poder narrar el medio de expresión flexible que oscila como un péndulo entre las escrituras de control completo por parte del autor hasta los primeros pasos de apertura a la colaboración.

Hay un creciente interés de uso de las plataformas media wiki para soportar narraciones que permitan la intervención en tiempo real del usuario en perspectivas como la modificación del texto, ampliación y profundización de los trayectos narrativos existentes, propuestas de ramificaciones de los argumentos a través de la creación de nuevos enlaces y nuevos nodos

Se evidencian dos dimensiones desde lo colaborativo, por un lado la autoría múltiple que viene utilizando dos estrategias básicas: los autores invitados mediante registro previo y mediante los motores narrativos, o motivaciones temáticas que jalonan participaciones concomitantes pero que también hacen posible la propuesta de los motores en la dinámica de la iniciativa de los usuarios convertidos en nuevos autores.

Vale decir que la retroalimentación tanto en los foros como con el correo electrónico y que podemos denominar retroalimentación son ingredientes necesarios en la construcción formal y de fondo de la plataforma que se comienzan a validar en procesos de reconocimiento y reputación.

Narratopedia es un espacio vivo merced a su actividad constante y sostenible que interactúa y se retroalimenta en múltiples direcciones y no sólo en el ámbito literario, con varias actualizaciones diarias.



La participación de los usuarios es diversa y amplia con narraciones de distintas tipologías en trazas de reconfigurarse como cuentos cortos, poemas, ensayos, reseñas, reflexiones personales, artículos, reseñas, diarios, etc. Esos géneros están en proceso de recombinación como diría Scolari (2004).

Prevalen las historias contadas en primera persona, que reconfiguran un género como el testimonio, que hasta la posmodernidad y hasta la aparición de la narrativa en Internet, no ha sido suficientemente valorado por su perspectiva intimista y personal desligada de la autoridad proveniente del reconocimiento de quien crea, aunque ello no es óbice para que se perciban intensiones ficcionales. Si bien la voz es fuerte en estos casos, no están en la vía de validar el autor como figura central que controla la narración como lo demuestra el hecho de cederse la palabra o de buscar provocadoramente el diálogo o incluso el debate.

También es notorio un matiz de tono filosófico en las historias, como expresión de un proceso de formación intelectual de quienes interactúan. La ficción en sentido estricto no aparece en plena forma porque predomina la cotidianidad que paulatinamente se va constituyendo en una categoría de análisis por el interés creativo y de lectura que ello suscita. Aparece pues la voz del otro legitimada (desde la perspectiva de Bajtin y de Levy) tanto por su condición estética como por su inmersión en un substrato común con claves que hacen posible la identificación en tiempo real de los signos culturales y vivenciales de los tiempos que corren.

Ese tono intimista no se disculpa en la levedad, sino que busca justificarse en una notable trascendencia de lo narrado a través de un lenguaje elaborado aunque mantiene su vocación para el impreso.

La perspectiva formal se basa en la acumulación y no en la sustitución. La base de la construcción narrativa está en las formas escriturales pero paulatinamente se viene dando el proceso de apropiación de lo icónico y de los soportes audiovisuales. La proporción en estos últimos ámbitos es todavía inferior al 10% con relación al texto y vale la pena mencionar que la imagen todavía no se consolida como elemento narrativo propio, sino como complemento del texto en tanto que resultado de una larga tradición del impreso.

### *La interacción*

Es posible apreciar en Narratopedia una interacción asincrónica pero efectiva sobre la base del diálogo, la controversia y la retroalimentación. Si bien el ejemplo fue importante en un comienzo, con base en la estrategia de comentaristas profesionales con estudiantes de literatura de la Universidad Javeriana, es manifiesta la participación de nuevos usuarios que se han incrementado en número y en participaciones activas. Asimismo, aunque todavía no es posible concluir que los comentarios hayan entrado a formar parte de la nueva narrativa o que tengan incidencia en la construcción creativa del autor, se comienza a ver el aporte que hacen esas reflexiones de los usuarios y de su puesta en perspectiva que les permite a autores y lectores ampliar la gama de significaciones de los hipertextos que aparecen en la plataforma.

Surge la necesidad de hacer visible en desde el punto de vista narrativo y tecnológico el punto de encuentro entre comentarios y creación, su aporte en la dinámica creativa y la implicación que tiene esa participación, esto es, el uso más allá de la aceptación, al grado o tipo de recepción que suscitó la narración y si constituye una parte de la creación.

Las formas escriturales de los comentarios tienden a ser directas, con escasa construcción retórica pero matizadas con adjetivos que dan lugar a debates y confrontaciones que a veces rozan el texto pero que suelen quedarse más en la polémica que propone cada nuevo post.

En cualquier caso, una de las primeras abstracciones que ya se comienza configurar el espacio dedicado a los comentarios tiene que ver con la detección y valoración de la voz del otro, como ha estudiado Levy, como parte de la narración y del todo como el ámbito colectivo que invita a la participación y que incluye preguntas comunes acerca de por qué ciertas narraciones convocan mayor participación, interés o comentarios que otras. En los comentarios, las razones básicas están relacionadas con el tema expuesto, la forma de contar la historia, o el poder de convocatoria del autor.

Paulatinamente los usuarios van entendiendo que la participación no tiene que ver con la cantidad de palabras o discursos multimediales expresados. Aún resulta temprano

aventurar un juicio en la medida en que hay una mayor reacción frente a las estructuras sencillas, aunque no precisamente por ello de mejor calidad literaria.

Es fundamental tratar de entender cómo esas narraciones y esos comentarios reactivos son apropiados e incorporados a los procesos tanto de reescritura como de relectura, cuáles son los vínculos invisibles, en términos de intertextualidad, que se establecen entre los usuarios y los creadores más allá de su rol predominante.

También es notoria la participación de los usuarios en relación con la fecha de publicación que deja en evidencia nuevamente el precepto de Pierre Levy en el sentido de una tendencia a participar en tiempo real. Así, narraciones y comentarios más recientes concentran un mayor grado de interacción y participación, lo que en principio deja relegados aportes en la medida que pasa el tiempo. Aquí es fundamental encontrar herramientas que como la nube de datos, referencian el interés de los usuarios en relación con palabras clave, permiten recuperar narraciones de calidad más allá de la fecha de su publicación en línea.

Aún los tiempos de conexión con la plataforma son cortos, no obstante el caudal de contenidos que ya existe; aquí valdría la pena incorporar las teorías de la conectividad, usabilidad (como las del Poynter Institute) y uso de los contenidos para entender si los tiempos de conexión corresponden a intereses o a prácticas relacionadas con el soporte es decir, con la red. Vale la pena también profundizar desde los conceptos de tiempo y espacio de las hiperficciones acerca de su incidencia en la participación, así como el uso de enlaces y nodos que llevan a los usuarios hacia otra parte de la plataforma o incluso fuera de ella.

En ese sentido surgen inquietudes acerca de la función de los comentarios en relación con la creación y con su disposición en la interfaz en el sentido de si deben compartir el mismo espacio semántico.

### *Herramientas*

La única herramienta de Narratopedia que hace posible la interacción en tiempo real es el minichat de su página central. Esa sincronía haría posible la interpelación de autores y lectores en la construcción narrativa, esa es su intencionalidad. No obstante, los usuarios la ven como una posibilidad de publicación de contenidos del tipo de aviso clasificado. Si creemos con Eco que las ‘aberraciones’ en el uso tecnológico son en

realidad apropiaciones de las mismas, bien porque la usabilidad está encaminada en ese sentido o bien por la carencia de otra herramienta que haga posible ese otro requerimiento. Habría que entender la dinámica de esta alternativa en la construcción de comunidad antes que de contenidos literarios. Cabe también preguntarse desde la órbita de la usabilidad si los actuales usuarios de la plataforma no tienen las suficientes competencias para apropiarse la herramienta en términos de creación, en la misma perspectiva que, por ejemplo, la página Web Mahou no irando ofrece un software para publicar en la red novelas en construcción, lo mismo que comentarios a las obras de otros usuarios, sugerencias y opinar o agregar fragmentos, todo por medio del chat del celular. Ese fenómeno se ha denominado “narrativa móvil” en la medida en que sea apropiado por los usuarios.

### *Actores*

La dinámica de interacción en Narratopedia ha hecho posible que se comience a identificar los roles en los procesos de creación y publicación. Hay usuarios frecuentes que publican narraciones y escriben comentarios acerca de las publicaciones de los demás. Otros prefieren ejercer su papel de receptores y lectores en sentido estricto.

Paulatinamente comienzan a configurarse dinámicas de reputación, en términos de Rheingold, en la medida en que los más activos hacen presencia en diversos episodios y enlaces y comienzan a ser reconocidos por creadores y visitantes. Hay una marcada tendencia a publicar contenidos sin firma tanto por esa expectativa de reputación que ellos puedan generar, como por la comprensión de la disolución de autor como signatario en los procesos creativos. Y entre ellos figuran los usuarios que prefieren el anonimato para poder decir lo que dicen.

Si bien los nombres o seudónimos parecen necesarios para seguir las rutas que ciertos usuarios siguen en la medida de sus aportes, por otra parte la comprensión de la comunidad con inteligencia colectiva podría estar suscitando, por lo menos en su origen, la idea de obra abierta, en términos de Umberto Eco.

Entre los usuarios identificables, con procesos de aproximación sociológica, es posible comenzar a construir un perfil que involucre los componentes socioeconómicos y educativos en relación con sus gustos, intereses y publicaciones. La frecuencia de las

publicaciones no sólo habla de actividad sino también de inoperancia en la medida en que a mayor uso de la plataforma mayores posibilidades de trazar rutas o derroteros narrativos. Si bien lo más prolíficos en Narratopedia no podrían entrar en el terreno la coautoría, si evidencian una intencionalidad conceptual en los aportes que hacen a manera de comentario con tintes reflexivos, con intenciones filosóficas y lejos de carácter ideológico. Otros han optado por expresar su opinión desde la órbita de la aceptación o el rechazo sin entrar en descalificaciones.

### *Línea narrativa*

Uno de los ingredientes creativos que propuso Narratopedia fue la configuración de los motores narrativos en tanto que motivaciones de orden temático para incentivar la participación. Aunque hay excepciones, la tendencia de los usuarios es publicar en relación con sus intereses o intenciones antes que por las propuestas de la plataforma.

El hecho de que no haya un seguimiento masivo o colectivo en estos ámbitos no implica el fracaso de los mismos, toda vez que así no se participe en ellos, sirven como puntos de referencia a los usuarios que proponen sus propios motores para narrar.

El contenedor que hasta el momento más participación arroja es el de minificciones porque constituye una ancha sombrilla en la que caben múltiples narraciones en relación con los estándares básicos reseñados anteriormente, en cuanto a la extensión y presentación. Otra explicación es que es la categoría por defecto cuando el usuario no aclara en cuál de las especificadas podría estar su narración. Aparece con alguna frecuencia que una narración no está en el ámbito que propone el motor narrativo. Aquí haría falta el aporte de la semiótica y de la hermenéutica para comprender si existen intertextualidades que nos permitan intuir empatía entre lo que se propone y lo que se publica en la red.

### *Narraciones por entregas*

Es quizá la más apropiada de las tendencias de narración colectiva en la plataforma. Siguen un hilo conductor, generan suspenso, contribuyen a una interactividad periódica en busca de desarrollos o nuevos aportes, y sirven de ejemplo a quienes no aciertan a encontrar una forma adecuada de contar aquello que quiere narrar. También ha habido casos en que una imagen o unas breves palabras tentadoras gatillan la creatividad de los usuarios y empujan su participación con el efecto bola de nieve. También se han

presentado narraciones en las que el generador de la historia se convierte espontáneamente en moderador (o selector de contenidos como llama Scolari) y va involucrando apartes de los comentarios de otros usuarios en su hiperrelato, como expresión del concepto de horizontalidad y democracia propuesto por Levy, lo que constituye un paso quizá necesario en la ilustración de habilidades y capacidades que han de tener quienes se arriesgan a crear colectivamente.

### *Estética Digital*

Si tomamos como punto de referencia las seis categorías de análisis que propone Holtzman (1997), y planteadas en otra parte esta monografía, tenemos que decir que con base en este previo acercamiento conceptual, Narratopedia comienza a cumplirlas, no obstante su incipiente producción: en la plataforma se comienzan apreciar los primeros visos de discontinuidad en tanto que no determinan ningún trayecto y promueven, en principio, la elección de los usuarios; también está latente la interactividad en tanto que relaciona narrativamente a esos usuarios en demanda de participación; se resaltan otras dos categorías como dinamismo y vitalidad en tanto que van emergiendo nuevas formas de realización, no obstante que no se rebasa la instancia de textualidad en busca de otros soportes; las comunidades de práctica que se comienzan a configurar van entendiendo el concepto de mundos etéreos en el sentido de inmaterialidad, de experiencia sin límites, vislumbrando desde ya los mundos efímeros, entendidos como experiencia instantánea y de continua actualización en la medida en que borran las fronteras de tiempo y espacio en proporción con la conexión de los usuarios que paulatinamente van construyendo comunidad.

### **Retos**

Se hace perentorio la consolidación de la plataforma, concebida como mutable y autoorganizada, para facilitar mediante la integración de recursos y herramientas digitales, la creación de micronarrativas en un ambiente de red social y comunidad de práctica.

Asimismo las herramientas y modelos del sistema deben propender por una mayor inclusión, implicación, integración e implementación de alternativas narrativas impulsen

el proyecto, moviéndose sobre tres ejes básicos: Convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva.

Las primeras miradas, realizadas a la manera de etnografía digital por el grupo de investigación que trabaja el proyecto aprobado por Colciencias, dejan entrever necesidades funcionales en torno a la división en sus diferentes estadios como creación, embebimiento (inclusión de contenidos de otros ámbitos o plataformas), acopio, acceso a los recursos y su recombinación según las necesidades de los usuarios, para lo cual se requiere la creación de nuevos canales, mejoramiento de la navegabilidad, refuerzo en ámbitos de la red social como encuentros, contactos, dinámicas de comunidad de práctica y ejemplificación de la inteligencia colectiva mediante el diálogo plural o heteroglosia en la perspectiva de construir conocimiento literario.

Ese acercamiento deja conclusiones básicas como la necesidad de promover la brevedad, entendida como concisión en busca de participación, para lo cual se hace necesaria la revisión para su respectiva clasificación de las entradas o posts tanto por longitud como por calidad (en términos de construcción gramatical y sintaxis), por estilos o géneros partiendo de uno básico propuesto como es el de la minificción.

Hay que visibilizar los encuentros, motivos, intereses, cruces, repeticiones y propuestas en relación con lo que los usuarios buscan y con lo que han encontrado en Narratopedia.

En ese sentido es necesario ampliar la gama de propuestas de alternativas en relación con temáticas, herramientas y soportes para dar cabida a lo que quiere la comunidad narrativa. Observar además lo que podría expandir los límites narrativos –partiendo de algo que quizá el usuario mismo de Narratopedia no haya visto o experimentado.

Esto dicho anteriormente corresponde a las tres premisas que propone Rheingold para lograr la inserción y la inmersión en la creación colectiva: motivación, coordinación y complejidad

Es claro que es clave la experimentación con ejemplos propuestos como forma inmediata de configurar trayectos que los usuarios puedan repetir, recombinar y luego reconfigurar en relación con sus intereses.

En la propuesta de narrar digitalmente la minificción, que se concibe como diferente al minitexto (entendido con intención informativa y subsidiario de la realidad a la que tiene que serle fiel), hay unos indicadores básicos como la tendencia de expansión de la

metáfora, su sentido artístico, una extensión entre 7 y 200 palabras, por lo que el elemento retórico se reduce al máximo en cuanto que recurre al sobreentendido.

Pero al mismo tiempo han de aparecer criterios de retroalimentación con los usuarios que les permitan evaluar de qué forma han permitido la participación de otras voces en su proceso de creación y el nivel de distanciamiento artístico que han logrado.

Es necesario buscar fórmulas que provoquen la interacción entre los usuarios tanto desde la perspectiva de la navegación que permita oportunidades de visibilidad alternativa, que se construyan conexiones entre comunidades dentro del proyecto y por fuera de él, y que tienen intereses comunes entre la comunidad estudiantil y otras instituciones.

La motivación también surge de la interacción con las creaciones que ya habitan la red, pero también con las perspectivas críticas o de percepción que esas clases han tenido con la intención de mantener el espíritu participativo permanente.

Conjuntamente con las creaciones se hace necesario establecer mediante el diálogo plural la construcción de modelos que impliquen discusiones acerca de factores como el estilo, la lectura y la relectura de las obras que comienzan a habitar la plataforma.

Por eso resulta pertinente la implantación de talleres creativos con la intención tanto de creación literaria como el acercamiento a la crítica.

Está claro que Narratopedia está en una fase de experimentación, consolidación y estandarización, que se requieren nuevas pedagogías y que son necesarias acciones más agresivas (ciberactivismo) para que lo verdaderamente importante: el borramiento de la frontera entre productor/consumidor, se alcance

Este vistazo inicial a las primeras experimentaciones ocurridas en Narratopedia, no obstante que aún falta por definir el corpus tecnológico sobre el cual se moverá la plataforma, deja en claro algunas tareas para reforzar estos primeros pasos. Lo más importante es mantener la motivación de quienes ya se han involucrado de manera recurrente en la plataforma, independientemente de que algunas herramientas o 'secciones', como los motores narrativos y el minichat, no hayan respondido a las expectativas iniciales. En coherencia con la propuesta de creación colectiva serán los



usuarios quienes de manera dialogada y negociada establecerán no sólo requerimientos sino también los usos a cada uno de los modelos que la tecnología y la formalidad de la plataforma ofrecen.

Por eso es necesario volver a analizar desde esta perspectiva dialógica, tanto formas como contenidos involucrando las teorías pertinentes a fin de encontrar fortalezas y aunar esfuerzos donde son manifiestas las debilidades por escasa participación. La plataforma debe proponer un punto de partida en términos de longitud, de calidad, estilo y género que más que cerrar, promueva la aparición de nuevos elementos que exciten la inteligencia colectiva y propicien la narración y la creación superando los límites de la singularidad y del ámbito personal o autorial.

Es necesario un invocar la participación de la etnografía y la teoría de la recepción para establecer quiénes son los usuarios de Narratopedia con el fin de consolidar las redes sociales existentes y buscar espacios que sean la semilla de comunidades que sean autosostenibles por su dinámica de publicación, interacción y negociación, esto es comunidades de práctica; lo mismo sucede con las comunidades de desarrolladores, de lectura, de relectura y de estudio con fines de crítica en términos de mediadores tal y como lo prevé la creación colectiva.

Se requiere igual manera la implementación de talleres digitales en línea que de manera permanente, y antes que dirigir o configurar lineamientos de creación o lectura, les permitan a los usuarios establecer, mejorar y consolidar cualidades y competencias.

Es importante comenzar a experimentar con la hipertexto, los videojuegos y la realidad virtual para que desde el comienzo Narratopedia sea concebida como un metaverso o mundo virtual en sentido amplio.

Es imprescindible la labor de socialización de los objetivos de Narratopedia con la intención de incrementar las comunidades de práctica.

Pero en todo caso, involucrar de manera inmediata a esos usuarios en los debates propuestos y en las eventuales salidas de solución de una manera dialogada e interactiva que desde el comienzo acerque la realidad a la utopía de la inteligencia colectiva como base de la creación colectiva.

## **CONCLUSIONES.**

-La primera y más importante conclusión para ese trabajo monográfico tiene que ver con la necesidad imperiosa de construir un corpus teórico y un marco de criterio con los cuales mirar los nuevos fenómenos de narración digital hasta su más reciente estadio el de la creación colectiva, habida cuenta de la profusión de abordajes, teorizaciones y conceptos hechos desde disciplinas diversas y con enfoques diferentes.

-El impacto de la tecnología en los procesos de creación literaria ha modificado los paradigmas sobre los cuales se movía la tradición teórica y desde los cuales se comenzaron a mirar las narrativas digitales emergentes, por lo que es necesario comenzar a reconfigurar los paradigmas, entendidos como un conjunto de suposiciones, con el fin iniciar la sistematización de creencias y conceptos de de la nueva narrativa.

-La propuesta es pues recuperar los conceptos, hipótesis y métodos de las teorías tradicionales al tiempo que se debe profundizar en categorías de análisis, como las propuestas acá, u otras, en sintonía con las transformaciones del ecosistema literario.

- Una de las propuestas es dejar de hablar de ruptura, crisis y finales en relación con los elementos que componen la creación literaria a raíz de la aparición e incorporación de los dispositivos tecnológicos. El primer acuerdo en el horizonte teórico parece ser el de integración, reconfiguración y renovación de esos elementos que hacen posible la literatura.

-Al mismo tiempo que es recomendable dejar el eterno optimismo que hablaba de una metaliteratura o literatura en un estadio superior, es aconsejable evitar los prejuicios acerca de la inviabilidad, mediocridad y desconfianza que genera la new thing literaria.

-La lógica que debe primar en la conceptualización y teorización de las narrativas en el entorno digital debe estar fundamentadas en la acumulación, como categoría, y no en la sustitución, lo que permitirá como dice Nuria (2000: 1888) el diálogo entre pasado y presente.

-Resulta enriquecedor a la propuesta de poner a dialogar saberes, teóricos y disciplinas desde la perspectiva de una reconfiguración estructural.

-En este sentido, Scolari propone comprender la narración digital desde una mirada múltiple que incluya la teoría del hipertexto, una teoría de las hipermediaciones, la semiótica, la narratología, la literatura, la filosofía del lenguaje, los estudios culturales, la teoría de las redes, la psicología de la percepción y la etnografía..

- A ello habría que añadir las teorías de la cibercultura, la teoría del juego, las teorías de la realidad virtual, las teorías acerca de la interacción persona- computador y las teorías atinentes a la comunicación mediada por computador.

- Todas esas reflexiones deben inscribirse los estudios que analizan el fenómeno literario dentro del marco de sistema cultural, retomando las aportaciones de las llamadas teorías sistémicas aparecidas en los últimos años especialmente del panorama europeo, que atiende a las condiciones de producción distribución consumo o institucionalización de los fenómeno literarios como lo señala Iglesias Santos (1994:310).

-Es necesario comenzar a proponer modelos culturales alternativos que permitan entender, a alentar y estudiar la creación digital en sentido amplio y la colectiva en lo específico, esto es como polisistema o ecoliteratura.

-Es posible encontrar una solución de continuidad entre los modelos teóricos del siglo XX y los conceptos indiciales de la nueva narrativa asociada a poéticas obra abierta, interactividad e intertextualidad, ruptura lineal y plurisignificación

-Las propuestas planteadas acá y aquellas en las cuales están fundamentadas deben ser tomadas como transicionales toda vez que están inmersas en un proceso en plena evolución, cambiante y sorprendente

-No desaparecen los agentes del sistema, se reconfiguran funcionalmente, al tiempo que aparecen otros modelos de producción, otras pragmáticas de lectura y nuevas hiper-textua-media-lidades.

- Las nuevas narrativas deben ser miradas en su multiplicidad, y por supuesto en su especificidad, de tipologías tanto si son creadas originariamente para el entorno digital o si partiendo de su soporte impreso fuera un objeto de un proceso de transposición o traslación.

-Con la irrupción de la literatura digital se presenta un nuevo desafío para creadores y usuarios en las perspectivas de colaboración, participación y creación colectiva lo que implica nuevas dinámicas de producción, recepción, edición y distribución de los contenidos.

-Es necesario mapear entornos de encuentros y convergencias, de antecedentes y conceptos literarios en relación con sus similares en la tecnología.

-La mirada, seguimiento y estudio de los contenidos en el entorno digital amerita una interlocución desde la teoría de la crítica literaria hasta la asunción de nuevos roles que parten de la función de crítico pero avanzan hacia la de mediador, gestor, productor o médium, como en el caso de la creación colectiva

-Este abordaje analítico es una propuesta desde la perspectiva de la crítica de desplazarse en el campo estético de la validación de la calidad a la exploración de la diferencia, desde la novedad del producto a la producción de novedad, para dar inicio a un proceso de más largo alcance, como propone Moulthrop (2006:181).

-Está claro que el futuro de las narrativas digitales está relacionado, entre otras cosas por su capacidad de construir significado bien sea desde la perspectiva del contenido o de la forma que como vimos, juega un papel significante en el entorno hipermedial.

- La reciprocidad, la cooperación, la reputación, la interacción con la alteridad y la autonomía será la base del crecimiento de la creación colectiva desde la perspectiva de "control y regulación"

-Quizá en este ámbito, en la consideración de roles reconfigurados, ya no sea posible hablar de dilemas, dicotomías o dialécticas en la medida en que la literatura digital las

ha disuelto por su carácter descentrado, dispersado y multiplicado como lo dice Gonzalo Abril (1998)

- Superadas las etapas del escepticismo, la sorpresa y la admiración por la emergencia de la narrativa digital es necesario afrontar el desafío de analizar la creación colectiva en su configuración más reciente que involucra la creación, inversión, realidad virtual, juego y acceso a todo el proceso creativo.

-Finalmente el papel de la crítica debe ser coherente con el campo que mira y aventurarse a la experimentación, tal y como se ha hecho con el proyecto de Narratopedia, en busca de mapear los problemas, ampliar el rango de preguntas, identificar nuevas propuestas y lanzarse a validarlas desde la práctica misma cumpliendo los distintos roles expuestos aquí.

## - BIBLIOGRAFÍA

Aarseth, Espen. J. (2006). *Sin sensación de final: Estética Hiperetextual*. En Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.

Bajtin, Mijail (1990). *Estética de la creación verbal*. México, Siglo XXI.

Barret, E. (1988) (Edt.) *Text, Context and Hypertext: writing with and for the computer*. Cambridge: MIT Press.

Barthes, Roland. (1987a). "La muerte del autor", *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós. P. 65-71

Barthes, R. (1987b). "De la obra al texto", *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós. P. 73-82. [Edició original: (1971).

Bauman, Zigmund. (2007). *La modernidad líquida*. Barcelona: Viena. (2007).

Berenguer, X (1998). *Historias por ordenador*. [http:// www.iaa.upf.es/berenguer](http://www.iaa.upf.es/berenguer)

Birkerts, Sven (1999) *Elegía a Gutenberg, el futuro de la lectura en la era electrónica*. Madrid: Alianza Literaria Editores.

Bolter, Jay.D (2006). *Ficción interactiva*. En: *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica* (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.

----- (1998) *Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura*. En: *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?* (Geoffrey Nunberg, compilador). Barcelona: Paidós.

Borges, Jorge Luis (1997). *Ficciones*. Madrid, Alianza Editorial

Borràs, L. (2006). *Estudis literaris i tecnologies digitals*. Barcelona: EDIUOC.

Bourriaud, N (2004), *Post producción, la cultura como escenario*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo Editora.

Bush, Vannevar (1945). *As we may think*. <http://www.ps.uni-sb.de/duchier>.

Cadwell, Thornton (2004).

Casacuberta, David. (2003). *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Col.1. "Cibercultura". Barcelona: Gedisa.

Coyne, M (1995). *Designing information technology in the postmodern age*. Cambridge, MIT press

Critical art Ensemble (1995) *Sabotaggio elettronico*. Roma. Castelvecchi

Cuenca, M. J.; Hilferty, J. (1999). *Introducción a la lingüística conitiva*. Col.1. "Ariel Lingüística". Barcelona: Ariel.

Dixon, R. W. A. (1982). *Where Have All the Adjectives Gone?* Berlín: Walter de Gruyter.

Dotras, Ana m (1997), *Hipertexto, lectura y aprendizaje en J Romera Castillo y otros. Literatura y multimedia*, Madrid Visor Libros. (pgs 331-338)

Douglas J. (2006). *La red intencional*. En Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.

Even-Zohar, Itmar (1990). *El Sistema literario, en Poética Hoy* 11:1. (Pg 23-44)

Eyman, D (2005). *Hypertext in the computer-facilitated writing class*. Extraído 16 de abril de 2009 <http://english.ttu.edu/kairos/1.2/features/eyman/index.html>

Fish, Stanley (1980) *Literatura en la lectura* HHU University press

Fuster, J. (2005). *Bestiario*. Sueca: Càtedra Joan Fuster de la Universitat de València.

- Genette, Gerard (1989) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus.
- Guillén, Claudio (1985). *Entre lo uno y lo diverso*. Barcelona, crítica.
- Gurak, L (2004), *Internet studies in the XXIst century*. Londres, Arnold
- Holtzman, Steven (1997) *Digital Mosaics, The aesthetics of cyberspace*. New York: Touchstone.
- Iglesias Santas, M, (1994): *El sistema literario*. Univ Santiago de Compostela.
- Iser Wolfgang (1980). *The reading process. Reader-Response Criticism*, JHU, Baltimore.
- Jameson, Frederic (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona. Paidós.
- Joyce, Michael. (2006 ). *Érase una vez en varias veces: relectura de la ficción hipertextual*. En *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.
- Juul, J (2001). *Computer games telling stories*. En *computer game studies*, vol 1 issue 1, julio [Http://computegamestudies.org](http://computegamestudies.org).
- Kerckhove D de. (1999) *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa editorial.
- Kernan Alvin (1993). *La muerte de la Literatura*. Caracas: Monte Avila Editores
- Kerr, Stephen.(1986) *Instructional text. Visible language*. No. 20
- Landow, George P (1995).*Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidos Editores.
- (compilador). (1997) *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós
- Lanham. R. (1993) *The electronic word: democracy, technology and the arts*. Chicago: U. of Chicago Press.



Latour, B (1998), *La tecnología es la sociedad hecha para que dure*. Barcelona, Gedisa

Lévy, Pierre (2006). *Cibercultura*. Madrid: Antrophos.

----- (2004). *Inteligencia Colectiva*. Por una antropología del ciberespacio. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> [Última fecha de consulta: mayo 9 de 2009] .

Lindin C (2008). *La autoría desmoronada*. Cátedra de textualidades electrónicas. Universidad de Barcelona.

Lipovetsky, G. (2007). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Col·l. “Compactos”, 347. Barcelona: Anagrama. [Edició original:

----- (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Col·l. Argumentos, 352. Barcelona: Anagrama. [Edició original: (2004). *Les temps hypermodernes*. París: Éditions Grasset & Fasquelle.]

Lozano Mijares, Ma De la Pilar.(2007) *La novela española posmoderna*. Madrid: arco/libros

Lytard, J-F. (2004). *La condición postmoderna*. Col·l. “Ideas. Assaig Breu”, 5. Barcelona: Centro de Estudios de Temes Contemporaneos

Maldonado, T (1998). *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Paidós.

Mihalache, A (2002) *The cyber space, space-time continuum*. Informating society, vol 18 no. 4

Morley, D (1996), *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Bnos Aires. Amorrortu

Moulthrop S (2006). *Retroceder: la vida y la escritura en el espacio roto*. En Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros

Murray J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa del ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

Nelson, Ted. (1981) *Literary Machines*. Swarhmore.

Nielsen, Jakob. (1990) *Hypertext and Hypermedia*. San Diego: Academic Press.

Pimentel, K y Teixeira, K. *Virtual realty, through the newlooking glass*, Nueva York, McGraw Hill, 1993).

Porto, M. D. (2007). *Poética cognitiva: análisis textual de una fantasía*. Col·l. “Monografías Humanidades”, 22. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

Rheingold, Howard (2004). *Multitudes inteligentes*. La próxima revolución social. Barcelona: Gedisa

Riffaterre, M (1989). *Criterios para el análisis del estilo*. En *Estética de la recepción*, Madrid, Visor.

Rincón O. (2006). *Narrativas mediáticas*. Barcelona: Gedisa

Rodríguez Jaime Alejandro (2000). *Posmodernidad, literatura y otras yerbas*. Bogotá: Universidad Javeriana

----- (2000). *Hipertexto y Literatura, una batalla por el signo en tiempos modernos*, Bogotá: Universidad Javeriana

----- (2006). *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá: Libros de arena

----- (2004) *Trece Motivos para hablar de Cibercultura*, Bogotá: Universidad Javeriana

----- (2007) *La crítica hoy: De los retos de la posmodernidad a los retos de la cibercultura*, Bogotá: Universidad Javeriana

Ruiz, M. C. (2006). “*La inspiración creadora en la narrativa digital*”. III Congreso Online – Observatorio para la CiberSociedad. Edició en línia. [Data de consulta: 10 de juny de 2008].

<<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=80>>

Ryan, Marie-Laure (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós

Scolari, C (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

- Slatin, John (1988). *Hypertext and the teaching of writing*. Mit press, Cambridge..
- Sorokina, Tatiana.( 1999 ) *La estilística desde un punto de vista hipertextual*. La lingüística, la teoría literaria y los problemas del estilo. En Cuadernos de literatura, Volumen V, Número 10, Julio-diciembre. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Suk-Youn-Chwe, Michael (2003) *Rational ritual: culture coordination and common knowledge*. Nueva York.
- Talens, J (2000). *El robot ilustrado y el futuro de las humanidades*. En el sujeto vacío. Valencia, Cátedra.
- Todorov, T. (2007). *La literatura en perill*. Barcelona: Circulo de Lectors en la Galaxia Gutenberg.
- Turkle, Sherry (1995). *La vida en la pantalla*, la construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós
- Vilariño, T y González A (2006). *Historias multiforme en el ciberespacio. Literatura e hipertextualidad*. En Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica, (Ma Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, compiladores). Madrid: Arco/libros.
- Wakeford, N (2004). *Developing methodological frameworks for studyng www*. Londres, Arnold
- ZDNet (2006). *What is a mashup? ZDNet*. Video en línea. [Fecha de consulta: 10 de junio-09. [http://news.zdnet.com/2422-13569\\_22-152729.html](http://news.zdnet.com/2422-13569_22-152729.html)]

### ***Artículos***

- Abril Gonzalo (1998) *Sujetos, interfaces, texturas*, en revista de occidente número 206. Madrid.
- Bou E. (1997). *A la búsqueda del aura. Literatura en Internet*. En: *Literatura y*

*multimedia*. Madrid: Visor Libros.

Camarero, J. (1997) *Escritura e interactividad*. En: *Literatura y multimedia*. Madrid: Visor Libros.

García Jiménez, (1999) *J. El nacimiento de una nueva narratividad*. En: Revista Telos # 34.

Montfort, N. (1995). *Interfacing with computer narratives*. UTexas, Austin

Romera Castillo, J y otros (1997) (eds.). *Literatura y multimedia*. Madrid: Visor Libros, 1997.

----- *Literatura y nuevas tecnologías*. En: *Literatura y multimedia*. Madrid: Visor Libros, 1997.

Rosenberg, M. (1997) *Física e hipertexto. Liberación y complicidad en arte y pedagogía*. En: *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1997.