

**Escrituras Electrónicas en América Latina.
Producción Literaria en el Capitalismo Informacional**

by

Carolina Gainza

Socióloga, Universidad de Chile, 2006

Máster en Estudios Latinoamericanos, Universidad de Chile, 2006

Submitted to the Graduate Faculty of
Hispanic Languages and Literatures in partial fulfillment
of the requirements for the degree of
PhD in Hispanic Languages and Literatures

University of Pittsburgh

2012

UNIVERSITY OF PITTSBURGH
HISPANIC LANGUAGES AND LITERATURES

This dissertation was presented

by

Carolina Gainza

It was defended on

December 5, 2012

and approved by

Aurea María Sotomayor, PhD, Professor, University of Pittsburgh

John Beverley, PhD, Distinguished Professor, University of Pittsburgh

Frederick Evans, PhD, Professor, Duquesne University

Dissertation director: Juan Duchesne-Winter, PhD, Professor, University of Pittsburgh



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0
Unported License

by Carolina Gainza

2012

Escrituras Electrónicas en América Latina.
Producción Literaria en el Capitalismo Informacional

Carolina Gainza, PhD

University of Pittsburgh, 2012

This research analyzes several electronic texts produced in Latin America and/or by Latin-American authors to describe how they affect and how they are affected by the context where they emerge — the society of information, postfordism, informational capitalism, among other names. Having this in mind, the chapters attempt to define the boundaries of a novel mode of literary production characterized by the uses of the new digital technologies that derived into practices of distribution and reception, related to forms of appropriation of these technologies, which are creating cultural meanings and social relationships in the context of informational capitalism.

Índice de Contenidos.

Índice de Figuras.....	vi
Agradecimientos	vii
Introducción.....	1
Prácticas literarias en tiempos digitales.	1
1 Capítulo 1.	11
1.1 Tecnologías y creatividad. Nuevas formas de producción cultural	11
1.2 La Cultura de las Redes.	16
1.3 Textualidades Digitales.	32
1.4 Producciones electrónicas: software, códigos y algoritmos.....	41
1.5 Significaciones, circulación y recepción en la era digital.	46
2 Capítulo 2.	52
2.1 Estéticas Digitales.	52
2.2 Hipertextos y estéticas lúdicas.....	56
2.3 Conexiones textuales: blogs interactivos.....	68
2.4 Narrativas rizomáticas: hipertextualidades.	77
2.5 Literatura hipermedia: narrativas lúdicas.....	91
2.6 Hipermedias colectivos: Experiencias colectivas de escritura.	115
2.7 Ciencias, computadores, biología y literatura: literatura generativa.	134
2.8 Recapitulación: Textualidades parlantes y polifónicas.	143
3 Capítulo 3.	146
3.1 Ensamblajes electrónico- literarios: formas de transmisión del conocimiento y la cultura.....	146
3.2 ¿La ruptura de la jaula de hierro?: El autor y la propiedad sobre la obra.	150
3.3 Políticas autoriales en la literatura electrónica: ¿prácticas subversivas?.....	160
3.4 Literatura digital y cultura libre.	172
(In) conclusiones.....	185
¿Subjetividades post-humanas?. Hacia una agenda de investigación en el terreno de la recepción. .	185
Bibliografía.	200

Índice de Figuras

Imagen 1, Captura de Pantalla Diario del niño burbuja.....	70
Imagen 2, Interfaz de Detective bonaerense.....	71
Imagen 3, Captura de pantalla novela colectiva Milagros Suelos.	74
Imagen 4, Captura de pantalla El primer vuelo de los hermanos Wright.....	81
Imagen 5, Captura de pantalla Condiciones extremas.	85
Imagen 6, Narrativa digital adaptativa.	86
Imagen 7, Captura de Pantalla Pentagonal.....	88
Imagen 8, Captura de pantalla Gabriella Infinita.	94
Imagen 9, Captura de pantalla mapa de Gabriella Infinita.	95
Imagen 10, Captura de pantalla Golpe de Gracia	100
Imagen 11, Captura de pantalla, Mapa de Golpe de Gracia.....	100
Imagen 12, Captura de pantalla interfaz principal y cuentos, Wordtoys.	104
Imagen 13, Captura de pantalla Tierra de extracción.....	110
Imagen 14, Captura de pantalla: Listado de palabras- enlaces Tierra de extracción.	112
Imagen 15, Captura de pantalla La huella de Cosmos.....	118
Imagen 16, Captura de pantalla Antigua Narratopedia.....	123
Imagen 17, Captura de pantalla nueva Narratopedia.	125
Imagen 18, Captura de pantalla de El Libro Flotante.	130
Imagen 19, Redes gramaticales y redes tróficas.....	137
Imagen 20, Captura de pantalla Bacterias Asesinas.	138
Imagen 21, Captura de pantalla Esferas.	139

Agradecimientos

Este trabajo es el resultado de varios años de búsqueda y análisis de la relación existente entre las tecnologías digitales y la literatura. Como socióloga acostumbrada a ciertos métodos de análisis, la literatura y los estudios culturales se presentaron como un campo de experiencias desconocidas, enriqueciendo mis estudios de los fenómenos culturales y sociales asociados a los cambios introducidos por los usos de las tecnologías digitales. Mi tesis es el resultado de ese cruce entre diversas disciplinas.

Considero que todo trabajo de investigación y creación no puede ser atribuible sólo a una persona. En este sentido me siento co-autora de este trabajo, el que ha sido posible gracias al intercambio de conocimientos, opiniones y comentarios provenientes de diversos amigos, colegas y profesores, en diferentes instancias como congresos, clases, reuniones y fiestas. Hay muchos que ni siquiera conozco sus nombres, ya que nos cruzamos en algún congreso o conferencia. Otros han estado muy cerca y han tenido que escuchar los temas de esta tesis una y otra vez. Dentro de este último grupo quiero agradecer especialmente a mis amigos Gina Villamizar, Roberto Ponce, Mónica Barrientos y César Zamorano, por haber colaborado en distintas etapas de esta investigación con sus lecturas, opiniones, correcciones y recomendaciones. Por supuesto, quiero agradecer también a los profesores, a quienes además considero mis amigos, que me han acompañado en la maduración teórica y analítica de las ideas aquí contenidas, Juan Duchesne-Winter, John Beverley, Fred Evans y Aurea María Sotomayor.

Por último, quisiera agradecer a mi familia. A mis padres, cuyo esfuerzo se ve reflejado en la entrega de esta tesis. A mis hijos, Nicolás por mostrarme el mundo de los video-juegos y compartirlos conmigo, y a mi hija Eloísa por alegrarme el día con sus travesuras. Finalmente, agradecer a Marcel por las largas discusiones en torno a las ideas contenidas en este trabajo, por su paciencia y por siempre confiar, incluso más que yo, en la importancia de esta investigación.

Estos agradecimientos forman parte del espíritu de esta tesis, la cual es producto de una red de colaboraciones que dejo a disposición de quienes deseen utilizarla, transformarla, re-escribirla, y, de esta forma, abrir nuevos caminos de investigación e intercambio de conocimientos.

Introducción.

Prácticas literarias en tiempos digitales.

El mundo del texto, ser mundo, entra necesariamente en colisión con el mundo real, para rehacerlo, sea que lo confirme, sea que lo niegue (...). Si el mundo del texto no tuviera una relación consignable con el mundo real, entonces el lenguaje no sería peligroso (...).

Paul Ricoeur (*Del texto a la acción* 21)

En las últimas tres décadas, el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación¹ ha introducido cambios profundos en casi todos los ámbitos de la vida. Los usos y aplicaciones de las TIC en lo económico, la política, la cultura y lo social han producido efectos en diversos aspectos de la vida en sociedad. Redes de capital financiero, de comunicación instantánea, de transmisión de la información, de poder, de resistencia y protesta, cambios en las formas de producción, en las relaciones laborales y el trabajo, entre otros fenómenos, comparten, características como la inmediatez y el traspaso de fronteras espaciales y temporales. Sin embargo, gran parte de los análisis que reflexionan sobre estos cambios se concentran más bien en los efectos que estas tecnologías han tenido en el desarrollo de los aspectos mencionados, y no así en las personas y subjetividades, como si éstas fueran pasivas ante los cambios. El desarrollo de las tecnologías digitales avanza tan rápido que parece paralizar toda capacidad de crítica —de la cual las humanidades y las ciencias sociales en general, al menos en América

¹ De ahora en adelante utilizaremos la abreviatura TIC para referirnos a estas tecnologías.

Latina, han permanecido ausentes— dando lugar al desarrollo y avance de la ideología de la sociedad de la información, la cual remite a una visión instrumental del progreso tecnológico.

Las tecnologías digitales han sido fundamentales en la reestructuración del capitalismo durante los últimos treinta años. Las redes que se producen a partir de las aplicaciones de las tecnologías digitales no sólo constituyen la base estructural que ha permitido el desarrollo del capitalismo, sino que conforman también la estructura social en la que se desenvuelve la sociedad actual. El capital conecta y desconecta individuos, regiones, países y comunidades, organizando los flujos que circulan a través de las redes globales.

Los flujos de información y comunicación, controlados por el capital, juegan un papel fundamental en el cambio en las condiciones y modos de producción. El paso de un modelo centrado en la producción de productos manufacturados a uno en que la producción inmaterial se vuelve cada vez más importante en la generación de ganancias, es resultado, entre otras cosas, de los usos de las redes digitales en la producción capitalista. La generación y manejo de información, las redes de comunicación y la producción de símbolos constituyen los elementos que generan productividad en la era del capitalismo informacional (Castells 1997). Por lo tanto, la producción cultural, como aquella que genera comunicaciones, conocimientos, imaginarios simbólicos, modos de vida y significados, se convierte en una dimensión central. Como señala Jameson, en la época del capitalismo tardío la creación artística y literaria está cada vez más sujeta a los circuitos del mercado y, por ende, la producción cultural tiende a perder su autonomía. La tarea del crítico cultural en este contexto consiste en buscar los espacios donde

estas producciones realizan su crítica, como lo hace Jameson en su análisis del arte postmoderno, lugar donde podemos encontrar su potencial político.

La relevancia que han adquirido conceptos tales como capital cultural, trabajo inmaterial, capital humano “avanzado” (que correspondería a la traducción de *knowledge work*), dan cuenta de la centralidad que la cultura tiene para el modo de producción informacional. En este modelo no son las máquinas solamente las que producen, sino también los cuerpos que producen conocimientos que son privatizados y mercantilizados para su comercialización por parte de industrias tan diversas como la genética, biológica, farmacéutica, agrícola, de la información, de software, la industria editorial y la industria cultural. Dentro de éstas dos últimas se encuentra, por supuesto, la literatura y las artes. En este contexto que acelera el proceso de mercantilización de la cultura, al privatizar los productos del intelecto y conocimientos comunes, nos preguntamos por el status de la creación literaria y por la manera en que se inserta y responde a las redes digitales de capital. Específicamente, las preguntas que se derivan de esta interrogante general se refieren a: ¿Cuáles son las formas de producción literaria que se derivan del uso de las nuevas tecnologías digitales? ¿De qué modo se relaciona la literatura digital con el modo de producción informacional-postfordista? ¿Qué formas de recepción podemos encontrar asociadas a las formas de creación literaria digital? ¿Qué tipos de procesos de percepción y significación se desencadenan como producto de las experimentaciones literarias con lo digital? y, finalmente, ¿Qué tipo de prácticas estético-políticas podemos encontrar en la relación entre tecnologías digitales y literatura?.

En una cultura que se convierte gradualmente en una cultura de la información, comunicación y entretenimiento, las artes y la literatura parecen enfrentarse a una única opción: convertirse en medios de entretenimiento y quedar condenadas a la dependencia del mercado producto de la pérdida de autonomía. Alan Liu señala que “Since the high point of its avowed self-possession (roughly from the eighteenth through the nineteenth century), literature has merged with mass-market, media, educational, political and other institutions that reallocate, repackage, and otherwise “repurpose” its assets” (2). Todo este proceso de mezclas y re-definiciones se han acelerado en la era informacional.

La literatura digital es el resultado de las mezclas, re-localizaciones y re-significaciones mencionadas. La definimos como aquella literatura concebida en un formato digital para ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico interactivo. En ella interactúan y se entrecruzan diferentes textualidades intermediales, reticularmente dispuestas: códigos informáticos, oralidad, escritura alfabética e imágenes, así como también diversas “artes”: música, video, literatura, artes visuales, programación, diseño, fotografía, entre otras. La heterogeneidad intermedial y la estructura de red navegable a partir de enlaces opcionales que potencian una escritura y lectura fundamentalmente digresiva, no lineal, le confiere a la literatura digital una hipertextualidad que despliega todo su potencial conectivo a partir de los usos de las tecnologías digitales en la creación literaria. Si estas textualidades digitales son trasladadas al formato impreso, pierden su singularidad al romperse sus hipervínculos, sus imágenes hacerse estáticas y silenciarse sus oralidades sobre la planilla lineal del texto impreso y la paginación secuencial del libro. En otras palabras, pierden su potencial significador. La literatura electrónica experimenta con las nuevas tecnologías en diversas formas, re-significándolas a través de la experimentación, de la

construcción de imaginarios tecnológico-culturales, de la creación de nuevos circuitos de distribución y circulación, de nuevos formatos de lectura y escritura, y estableciendo puentes entre lo impreso y lo digital. En esta experimentación se imaginan y crean mundos, relaciones y conexiones, donde se reformula la subjetividad del autor/lector. Debemos aclarar que cuando empleamos aquí la denominación de literatura digital no nos referimos a aquella literatura cuya presencia en la red se limita meramente a ser una versión digitalizada del formato impreso. Tampoco nos referimos a obras que simplemente tratan el tema de la cultura digital.

La ideología que se encuentra presente en la era informacional es una basada en el concepto de “creación destructiva”, concepto acuñado por Schumpeter, y utilizado por Castells para señalar el proceso de continua innovación que enfrentamos en el sistema capitalista informacional (Liu 2004). Este término implica que todo lo inventado está condenado a una pronta obsolescencia. Podríamos señalar que la literatura digital, en ciertos aspectos, se inserta en esa lógica: una forma de literatura tan innovadora y cambiante, sobre todo a los ojos de los primeros teóricos de estas producciones como Landow y Bolter, que parecía romper con todas las formas (linealidad, escrituras), subjetividades (autor-lector) y estéticas conocidas. La literatura digital aparecía así como una creación destructiva, que amenazaba con terminar con la figura del autor, la linealidad, el libro, y la literatura misma. Por otro lado, ofrecía una democratización de la capacidad creativa producto de su hipertextualidad, un mayor acceso a las producciones culturales y, finalmente, una nueva oportunidad para la literatura en una realidad donde estaba perdiendo su capacidad de significar.

En este trabajo, nos alejamos de aquellas visiones que entienden la literatura como puro reflejo y representación de la realidad, así como de aquellas visiones trascendentes y progresistas respecto a la creación artística y literaria. El análisis que vamos a presentar entiende la literatura como una práctica cultural que se relaciona con el contexto en que surge de manera contradictoria. Por un lado, da cuenta de su realidad histórica circundante, de sus modos de producción, de sus formas de dominación, de sus discursos y significados. El contexto actual es uno en el cual la literatura tradicional es vaciada de su característica creadora intrínseca, ya que el mundo informacional funciona en torno a una performatividad tecnológica innovadora compulsiva donde es difícil diferenciar lo realmente nuevo de la novelería. La literatura digital, por su parte, se inserta en ese proceso innovador compulsivo que caracteriza al modo de producción dominante, al vincularse con unas tecnologías que se transforman y actualizan constantemente (es cosa de ver las actualizaciones de software y computadoras, teléfonos celulares, televisores, etc.). Sin embargo, por otro lado, se abren caminos que transgreden ese proceso de producción y mercantilización del procesamiento de información y producción de símbolos y conocimientos centrados en la innovación. En este contexto, tiene sentido la siguiente frase de Ricoeur: “De una manera u otra, todos los sistemas de símbolos contribuyen a configurar la realidad” (20). La literatura digital no acaba con la literatura tradicional; la re-significa o la “remedia”, de acuerdo al concepto de Bolter y Grusin (1999). Además, varias de las experiencias no lineales del texto facilitadas por la literatura digital, tales como la hipertextualidad y la interpretación activa o interactiva, ya están presentes en la literatura tradicional impresa y aún la oral; la diferencia es que la literatura digital integra a su estructura una operatividad inmediata de la no linealidad que impacta cualitativamente toda la experiencia del texto. Por otro lado, sus innovaciones, que a los ojos de la producción capitalista son vistas

como “destructivas”, cumplen, contradictoriamente, otro papel. La literatura digital es más bien un proceso, como lo llama A. Liu, de “destrucción creativa” en el cual, “the creative arts as cultural criticism (and vice versa) must be the history not of things created —the great, auratic artifacts treasured by a conservative or curatorial history— but of things destroyed in the name of creation” (8). En este sentido, se trata de una práctica estética viral, donde se re-crean y reformulan aspectos de la literatura impresa en el medio digital, desplegando lo que en el medio impreso aparecía en potencia. El hipertexto digital es un ejemplo de aquello, así como los remixes, ensamblajes, pastiches y mutaciones. El medio digital hace posibles estas “remediaciones” y a la vez genera aspectos nuevos que diferencian a la literatura digital de la literatura impresa. También entraría dentro de esta categoría la reformulación que hacen los seguidores del copyleft y creative commons, como formas de circulación cultural alternativas a las que adhiere la literatura digital. En este sentido, podríamos señalar que la literatura digital se inserta dentro de una práctica de *hackeo* cultural, que consiste en re-significar las prácticas culturales que permite inventar un modo de producción alternativo a partir, al mismo tiempo, de la mimesis y crítica del modelo de creación imperante. Como señala Liu:

(...) we can call this sublime “destructive creation”, the critical inverse of the mainstream ideology of creative destruction (...) In the age of corporatized “creativity”, the modernist and originally Romantic premise that critique goes hand in hand with “renovation”, which is to say “innovation” and “originality”, is now dysfunctional as an overarching aesthetic, no matter how functional creativity may be at lower levels of ideology (...) (325)

Nuestro análisis de la literatura digital parte de la contradicción mencionada, analizada en el contexto de la estética moderna por T. Eagleton, en la post-moderna por F. Jameson y en la digital por A. Liu. La metodología contempla dos aspectos, el de producción y el de recepción.

La dimensión de la producción se relaciona con los usos de las tecnologías y las estéticas que se derivan de esos usos. La recepción tiene que ver con los procesos de apropiación y resignificación de las tecnologías y la literatura, que ocurren a través de formas de experimentación literaria, creación de circuitos de distribución y circulación de textualidades que cuestionan las formas tradicionales, y las transformaciones a nivel de la subjetividad autorial y lectora.

El primer capítulo tiene como objetivo situar al lector en el contexto en que se desarrolla la literatura digital. Es un capítulo de definiciones, donde revisaremos diversos conceptos que nos permitirán dar forma a ese contexto que la literatura digital refleja y a la vez contesta. Una segunda parte de este capítulo se centra en definir qué es la literatura digital y las principales dimensiones a considerar en el análisis.

La presentación y análisis de diferentes tipos de literatura digital en español constituye el foco del segundo capítulo. Aquí revisaremos diferentes aspectos de producción y recepción, pero además destacaremos las particularidades de la literatura digital producida por autores latinoamericanos. Consideramos que los procesos de significación que aquí se negocian son de enorme importancia en una región en que la tecnología se asocia discursiva e ideológicamente a aspectos de dominación y poder.

Esta última afirmación está estrechamente ligada a lo que se discute en el capítulo tercero. Es interesante notar como la gran mayoría de estas producciones en español, de una u otra forma ejercen un cuestionamiento de la propiedad del texto ligada al autor. El circuito de

distribución que crean, al estar disponibles libremente en la red y ser accesibles a quién quiera leerlas, ya significa un cambio importante respecto a las formas tradicionales de circulación. Por otro lado, contribuyen a crear circuitos de producción y comunidades creadoras- interpretativas que escapan al modelo imperante, al crear caminos alternativos que se insertan en redes de relaciones que funcionan como ensamblajes que conectan no sólo a autores y lectores, sino que a otros agentes “actantes” como tecnologías, lenguajes y escrituras. De esta forma, las redes mismas son concebidas de otra manera; en vez de servir como medios de transporte para llegar a puntos finales, funcionan como caminos que conectan y fluyen entre diversos nodos y subjetividades.

El último capítulo cumple la función de una conclusión. Sin embargo, más que cerrar la discusión, lo que buscamos es plantear preguntas en torno a las formas de recepción lectora, tema muy poco explorado en el ámbito de la literatura digital, y de las formas de subjetividad que son delineadas por las prácticas de creación observadas en los análisis desarrollados en el trabajo. En la literatura digital encontramos formas de subjetividad que cuestionan la visión humanista del sujeto —trascendental y basada en la separación de naturaleza y cultura— a partir de una concepción de la subjetividad que relaciona lo humano y lo no humano en un plano de immanencia. Este pensamiento, que se sitúa en la tradición de los trabajos de Spinoza, retomados por Deleuze y Guattari, y actualmente presentes en los trabajos de B. Latour, Manuel de Landa, Žižek, Hardt y Negri, entre otros, es observable en las prácticas creativas ensayadas en la literatura digital. Estos temas delinean, en estas (in)conclusiones, una agenda para desarrollar futuras investigaciones en torno a la literatura digital y las humanidades digitales.

Finalmente, este ha sido un trabajo de búsqueda en torno a obras y proyectos que no se ajustan a las perspectivas tradicionales de las disciplinas artísticas. Son obras irreconocibles si las miramos desde las expectativas que estas tradiciones generan en nosotros, ya que las propuestas aquí desarrolladas son un ensayo y un intento por extraer ciertas características de una práctica nueva dentro de la literatura, que la cuestiona y desafía al mismo tiempo. El estatus contradictorio de la literatura mencionado en estas páginas nos permite buscar las trasgresiones presentes en las relaciones que se establecen a partir de los usos y apropiaciones de las tecnologías digitales en la práctica literaria. Si la literatura ha sido siempre un espacio donde los sujetos se miran a sí mismos, se piensan, se inventan y se reinventan, la forma en que la literatura se está produciendo, en su relación con la tecnología, plantea nuevas formas de construcción de sujetos a partir de la escritura electrónica. Por esto, su estética viral tiene un potencial político que se desenvuelve en la búsqueda de nuevos modos de producción literaria y artística.

1 Capítulo 1.

1.1 Tecnologías y creatividad. Nuevas formas de producción cultural

Alan Liu utiliza la siguiente frase para describir la rapidez de los cambios a los que nos vemos enfrentados en la actualidad: “I went to sleep one day a cultural critic and woke the next metamorphosed into a data processor” (4). Las tecnologías de la información y comunicación han facilitado el desarrollo de una estructura social que impulsa los cambios que enfrentamos desde hace más de tres décadas, los cuales afectan desde el modo de producción hasta la producción de la subjetividad. Esta estructura adquiere la forma de una red, donde circulan información y se producen comunicaciones. Un rizoma, donde, en términos de Deleuze y Guattari (2009), la estructura social es concebida como un cuerpo sin órganos, es decir, como una estructura sin centros, compuesta de múltiples conexiones. Esta concepción no sólo afecta nuestra manera de entender el funcionamiento de la globalización y aquel poder descentralizado (capitalista) que escapa al control de los Estados, sino que además, nos permite reformular nuestra forma de concebir las relaciones sociales, lo humano y las formas de producción de la cultura. Los planteamientos de Deleuze y Guattari, insertos en la tradición spinoziana, adquieren relevancia y una nueva significación en la discusión referida a lo digital, los ensamblajes y lo post-humano, temas que han sido desarrollados por autores como Latour, De Landa, Hayles y Galloway, por nombrar sólo algunos.

El modo de producción capitalista² se ha apropiado de las tecnologías y ha hecho de la información su principal motor de productividad, donde la red es concebida como una red de transporte que conecta diversos nodos, produciendo la estructura que permite conectar a todos los actores involucrados en el funcionamiento del sistema: tecnologías, empresas, trabajadores, capital, recursos naturales, y todos los actores que sirven a los fines del modo de producción (capitalista) y al modelo de desarrollo (informacional). Sin embargo, es dentro de la misma dimensión de la producción que surgen formas de creación y resistencia, que re-significan las redes de capital y poder. En este sentido, estas formas creativas de apropiación de las redes que generan conexiones otras —entre movimientos, actores, formas de producción artística, modelos de producción alternativos—, infectan las redes de poder como un virus, desconectándolas y reconectándolas. Se trata de subjetividades en movimiento, deseantes, si hablamos en términos de Deleuze y Guattari. En vez de producirse una síntesis de relaciones —como sucedería si sólo pusiéramos atención a los nodos— las redes se multiplican como rizomas, como líneas de afectos³, donde se producen multiplicidades de agentes que afectan y son afectados por otros.

² Castells (1997) señala que lo que se ha modificado en la actualidad es el modelo de desarrollo, el cual se refiere a las fuentes de energía del modelo que generan la productividad, y no el modo de producción, el cual continúa siendo capitalista. En este sentido, el modo de desarrollo actual sería informacional, ya que las fuentes de energía que impulsan el modelo son recursos inmateriales, como la información, la comunicación y los símbolos culturales. Hardt y Negri (2000), si bien no contradicen el planteamiento de Castells, es decir, el modo de producción sigue siendo capitalista, plantean que el modo de producción se ha modificado como resultado de un cambio en las relaciones sociales de producción generadas por la importancia adquirida por la producción inmaterial. Ese cambio en las relaciones sociales de producción significa una modificación de las estrategias de poder y control. El modelo postfordista que se basa en la producción inmaterial, busca no sólo apropiarse de la producción material, sino que de aquella producción más abstracta, común e inmaterial: la información, la comunicación, los afectos. Estos cambios significan una transformación en la teoría del valor, ya que, en palabras simples, este tipo de producción es incuantificable en los términos en que se cuantifica el valor y las ganancias en la forma de producción fordista-material. Así, el modo de producción no ha cambiado su carácter capitalista, pero de acuerdo a Hardt y Negri, se trata de un modo de producir que descansa en la explotación del trabajo inmaterial producido por la colectividad, y por lo tanto eso modifica las relaciones de explotación, llevándolas al terreno biopolítico, donde el poder penetra los cuerpos y las mentes de las personas. Para un mayor detalle de los cambios que se han producido en el modo de producción a nivel económico y social, consultar, aparte de los autores ya mencionados, el texto de David Harvey *The limits to capital* (2006).

³ Cuando hablamos de afectos nos referimos al término acuñado por B. Spinoza (2002), el cual se refiere a producir un efecto, a ser afectado por y afectar a otros agentes, en una red de relaciones que se desarrollan en un plano

Así, cada nodo posee una singularidad que está dada por las relaciones con otros, por los trazos que va dejando en esa red de relaciones.

Más que un ciborg, síntesis de máquina y humano, debemos comprender los ensamblajes como compuestos de actores diferentes: máquinas, humanos, animales, ambientes, entre otros diversos agentes, que a su vez interactúan con otros ensamblajes sin perder su singularidad. En este sentido, seguimos la máxima de Latour: “It is as we were saying to the actors: ‘We won’t try to discipline you, to make you fit into categories; we will let you deploy your own worlds, and only later will we ask you to explain how you came about settling them’” (23). Se trata entonces, como señala el autor, de seguir los trazos que dejan las asociaciones entre diversos actores, ensamblar las redes, para entender los procesos de territorialización y desterritorialización que estas asociaciones producen.

En este contexto queremos plantear que la literatura digital introduce un elemento desterritorializador de los cánones relacionados con las formas de producción, distribución y recepción de la literatura tradicional. Establece nuevas y diferentes conexiones entre los actores involucrados, contando con la presencia de nuevos actores: internet, software, códigos y algoritmos. La literatura electrónica o digital es aquella producida para un formato digital, y que sólo puede ser leída en ese formato. Si es trasladada al formato impreso, pierde su singularidad al romperse sus hipervínculos, sus imágenes hacerse estáticas y desaparecer sus oralidades. En otras palabras, pierde su significación. La literatura electrónica experimenta con las nuevas tecnologías en diversas formas, incorporando el imaginario tecnológico en sus narrativas,

inmanente. Esta forma no dualista de concebir las relaciones sociales se diferencia de la concepción establecida desde de Descartes, base de la separación entre naturaleza y cultura que ha predominado en la concepción moderna de lo humano.

generando nuevos formatos de lectura y escritura y estableciendo puentes entre lo impreso y lo digital. En esta experimentación va generando mundos, relaciones, conexiones. Cómo éstos afectan las formas de producción, recepción y distribución del quehacer literario será el objetivo principal del análisis que presentaremos en éstas páginas.

Jesús Martín Barbero, uno de los teóricos latinoamericanos que ha analizado el papel que cumplen los cibertextos en la producción cultural, señala que los procesos de creación y recepción de éstos tienen importantes repercusiones sociales y culturales. En su prólogo al libro editado por C. Taylor and T. Pitman, Martín Barbero sugiere que:

What hypertextuality has to do with here is a new type of cultural experience in which its greater originality lies in the capacity for interaction between writer and reader, between creator and spectator, between experiment and alternative proposals, and therefore between citizenship and political participation, between communities and cultural appropriation. (xiii).

Para explorar las implicancias y la novedad de esta experiencia cultural, es necesario situar estas textualidades en su contexto de producción. Es por esto que en lo que sigue analizaremos el papel que juega la producción cultural dentro del modo de producción postfordista. Para contextualizar la producción cultural en la era digital, utilizaremos el planteamiento de Manuel Castells, poniendo énfasis en el papel que este autor asigna a las redes y la producción cultural dentro de lo que él denomina capitalismo informacional. Recurriremos a Michael Hardt y Antonio Negri para comprender cómo la producción literaria digital se inserta dentro del conflicto en torno a la apropiación del conocimiento y la información, en un contexto donde la producción adquiere un carácter inmaterial, incluyendo temas como el control

biopolítico y la producción de lo común. Para dar cuenta de cómo el contexto dado por los autores anteriores está reconfigurando nuestra forma de entender las relaciones sociales y las formas de subjetividad, incluso nuestra concepción de lo humano, haremos referencia a las teorías del ensamblaje y las redes, presentes en autores como Latour y De Landa, con una clara influencia del trabajo teórico de Deleuze y Guattari. Finalmente, ya en el terreno de la literatura, utilizaremos a diversos críticos de la literatura digital para comprender cuáles son las articulaciones que se dan entre la práctica literaria y el contexto que se ha ido desarrollando a partir de los cambios en el modo de producción (postfordista/capitalista).

Si bien la literatura electrónica se desarrolla en un contexto marcado por el desarrollo de las tecnologías digitales, la globalización y una transformación del modo de producción capitalista, esto no significa que sea un receptor pasivo de éstos cambios. El quehacer literario debe ser entendido como una práctica reflexiva, que es afectada por el contexto en el que se desarrolla y a su vez afecta los procesos sociales y culturales en que se inserta. La literatura se inserta así en un proceso de retroalimentación con el contexto socio-cultural en que se desenvuelven las prácticas creativas. De esta forma, en la literatura digital se negocian la identidad y la subjetividad, a partir de la forma en que se re-significa la tecnología, y, como consecuencia, cómo el imaginario tecnológico entra en contacto con los significados culturales y sociales. Así, las narrativas digitales adquieren la función de un nodo, un ensamblaje que permite articular diversos actores: lectores, autores, tecnologías, códigos, lenguajes, convirtiéndose en un espacio en que se desarrollan conflictos y se ensayan modelos alternativos. En la literatura electrónica se re-significa el conflicto que está en el centro del actual modelo capitalista: aquel relacionado con la apropiación y privatización de la producción común, lo cual puede ser

analizado en las prácticas de creación y recepción contenidas en distintos tipos de cibertextos producidos en el mundo de habla hispana.

1.2 La Cultura de las Redes.

Para comenzar a definir qué es la literatura electrónica, primero debemos situarla en el contexto en que ésta nace. Katherine Hayles, teórica reconocida en el área de los estudios de la literatura electrónica en Estados Unidos, explica muy bien este punto de partida:

(...) Just as one cannot understand the evolution of print literature without taking into account such phenomena as the court decisions establishing legal precedent for copyright and booksellers and publishers who helped promulgate the ideology of the creative genius authoring the great work of literature (for their own purposes, of course), so electronic literature is evolving within complex social and economic networks that include the development of commercial software, the competing philosophy of open source freeware and shareware, the economics and geopolitical terrain of the internet and World Wide Web, and a host of other factors that directly influence how electronic literature is created and stored, sold and given away, preserved or allowed to decline into obsolescence. (*Electronic Literature* 39)

La literatura electrónica se desarrolla en medio del conflicto en torno a la apropiación de los frutos de la producción de lo común, el cual ha sido expresado por diversos movimientos que defienden lo común en diversos ámbitos: la industria farmacológica, la producción de semillas, la tenencia del agua, la producción de software, la educación, la creatividad, la producción de relaciones sociales, la información, la comunicación, y el lenguaje, entre otros. La ética que moviliza a la cultura libre es el poder compartir lo que todos producimos, ya sea de forma

colectiva o individual. Esto no significa que no se pueda lucrar⁴ con lo que se produce. La ética del compartir permite que un individuo venda su producción (novela, canción, software, película, etc.), pero al hacerlo es necesario que ceda sus derechos sobre lo producido, ya que para el movimiento por la cultura libre, toda producción individual es informada por una producción colectiva y común, y por lo tanto, patentar o licenciar una obra es arrancarla de esa “comunidad”. Así, son los derechos de propiedad intelectual, aquellos que ponen énfasis en un propietario individual, que surgen con la época moderna y que son parte fundamental del capitalismo moderno, los que están siendo cuestionados y transgredidos por las prácticas de quienes adhieren a esta filosofía, o, como ellos la llaman, ética del compartir.

La mayoría de los elementos que mencionamos anteriormente como objeto de apropiación de la producción capitalista constituyen productos nacidos de la acción colectiva en torno a la producción de la subjetividad: relaciones sociales, lenguajes, afectos, comunicación. ¿Por qué la producción cultural constituye uno de los focos principales de apropiación y generación de valor en el modo de producción postfordista⁵?

En primer lugar, debemos comprender cuál es el papel que juegan las tecnologías de la información y comunicación en la conformación de las redes que constituyen la estructura que

⁴ El lucro entendido en el sentido de acumular capital, no necesariamente se refiere a pagos recibidos por una labor, tal cual las entidades *sin fines de lucro*, como las cooperativas, remuneran a sus socios y/o empleados

⁵ Hardt y Negri trabajan con el concepto de postfordismo, el cual, como mencionamos en una nota anterior, se refiere a aquel tipo de producción que descansa en fuentes inmateriales, tales como la información, la comunicación y los afectos, donde la producción se organiza en torno a aquello que es producido colectivamente, de lo cual el modo de producción se apropia, re-definiendo las relaciones sociales de producción. El fordismo, en cambio, se refiere a una forma de organizar la producción que descansa en la industria de bienes materiales, donde el valor está contenido en la materialidad del producto, y por lo tanto, la producción se orienta a producir bienes manufacturados. En el sistema postfordista, el valor está en lo que en teoría económica se denomina “valor agregado”, es decir, la información que contiene el producto. Para un mayor detalle de los cambios que se han producido en el modo de producción a nivel económico y social, consultar: Michael Hardt y Antonio Negri, *Imperio* (2000), Luc Boltanski y Eve Chiapello, *El nuevo espíritu del capitalismo* (2002) y David Harvey, *The Limits to Capital* (2006).

permite el funcionamiento de un capitalismo globalizado. Los motores del desarrollo en el capitalismo postfordista —o informacional como lo llama M. Castells (1997)— son las tecnologías de procesamiento de información, generación de conocimientos y la comunicación de símbolos. Las nuevas tecnologías y sus usos por parte del capitalismo postfordista son las que permiten la estructura global del nuevo sistema y la creación de redes para la circulación libre de capitales. Esto no sólo afecta el ámbito económico, social, político y cultural, si no que, como señalan Hardt y Negri (2006) la producción y reproducción de la vida misma. De esta forma, las redes de comunicaciones se convierten en uno de los principales aliados del capital, ya que estas redes son las transmisoras de símbolos y códigos que afectan la cultura, las identidades y la producción de la subjetividad en nuestro tiempo. Es por esta razón que la producción cultural constituye uno de los elementos centrales de la productividad para el modo de producción informacional, una producción inmaterial centrada en formas de comunicación, significados y transmisión de información.

Las TIC permiten integrar diferentes modos de comunicación que antes del surgimiento de estas tecnologías se encontraban separados. Es así como con el surgimiento del alfabeto y el posterior desarrollo de la escritura, la expresión oral y audiovisual quedaron relegadas al terreno de lo irracional e irreflexivo, y por lo tanto fuera de lo considerado “moderno”. Con la actual transformación tecnológica, aquella jerarquía establecida durante siglos se revierte en la integración de varios modos de comunicación diferentes. Como señala Castells, estamos en presencia de “la formación de un supertexto y un metalenguaje que, por primera vez en la historia, integran en el mismo sistema [de enunciación] las modalidades escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana” (360). El cambio en el carácter de la comunicación que

estas tecnologías producen tiene un efecto directo en la cultura, ya que las tecnologías digitales introducen nuevos lenguajes, como el de códigos, que son los que finalmente permiten esta integración de modalidades auditivas y visuales de enunciación. Nuestros lenguajes son los que nos permiten comunicarnos a la vez que moldean la cultura, al constituir una de las bases de nuestros sistemas de símbolos y creencias. De esta forma, si las TIC afectan nuestras formas de comunicarnos y nuestros lenguajes, entonces afectan nuestra cultura, y con esto, el surgimiento de nuevas subjetividades, formas de identidad y el desarrollo de nuevas formas de relaciones sociales.

Para McLuhan, la televisión representó el fin de la galaxia Gutenberg, o del predominio de la escritura. La televisión se convirtió en una pieza central de la nueva cultura de masas, la cual permitió poner en un plano casi igualitario al mundo sensorial con el mundo de la escritura. En torno a la cultura de masas se generaron debates respecto a su influencia negativa en las personas, de ser receptáculos de la ideología dominante y de producir alienación en la población, tal como lo plantearon algunos teóricos de la escuela de Frankfurt, como Adorno y Horkheimer. Sin embargo, Tal como podemos ver en los análisis de Roland Barthes, John Fisk y, en América Latina, con Jesús Martín Barbero, los receptores de las tecnologías y sus mensajes no son pasivos, y por lo tanto interpretan e interactúan con los mensajes enviados por medio de los nuevos aparatos tecnológicos. Sin embargo, para analizar esta cara del fenómeno, primero tenemos que dar cuenta de cómo las tecnologías de la comunicación moldean la cultura, de acuerdo a los intereses de quienes las manejan.

Las tecnologías no son neutrales —cuestión analizada en profundidad por los teóricos de Frankfurt⁶— y por lo tanto sus efectos en la cultura son determinantes en la formación de subjetividades. Los medios de comunicación de masas, desde la radio, pasando por el cine y la televisión y actualmente Internet, telefonía celular y diversos aparatos tecnológicos que nos mantienen conectados gran parte de nuestra vida diaria, penetran nuestra subjetividad y la transforman. En contraposición a esto, es importante tener en cuenta que el sujeto es un ensamblaje de multiplicidades que establece redes de re-significación de los mensajes, códigos e imaginarios dominantes, y por lo tanto, existe un proceso de afectación-retroalimentación, procesos de territorialización y desterritorialización. La interactividad propia de los nuevos medios no es una condición inmediata de mayor participación, sino que por el contrario, la proliferación de los medios de comunicación en el contexto capitalista neoliberal ha llevado a una mayor diversificación e individualización, en dónde se nos hace creer que somos libres de elegir dentro de una variedad de opciones que ya han sido programadas por otros, y que por lo tanto, reducen su aparente variedad a los intereses del capital. Esto forma parte del discurso ideológico que rodea las TIC y volveremos a este tema cuando hablemos del hipertexto. Las nuevas formas de participación en la era digital provienen, en efecto, de las diversas formas de apropiación y significación de las TIC nacidas en torno a prácticas culturales diversas, y como resultado de un proceso de ensamblaje de diversos actores humanos y no humanos que producen espacios de creación alternativos.

Los niveles de interacción que permiten tecnologías de la comunicación como la radio y la televisión son mucho menores que los que permiten las TIC. El “sujeto televisivo”, por

⁶ Para este tema consultar el texto fundacional de la teoría crítica proveniente de la escuela de Frankfurt, “Dialéctica del iluminismo” (1988) de Adorno y Horkheimer.

ejemplo, es un sujeto espectador que interpreta los mensajes, y si bien no podemos dejar de reconocer los aportes de la teoría de la recepción, la verdad es que la participación de los sujetos en este contexto se da en el terreno de la recepción-interpretación de los mensajes. En el ámbito de las nuevas tecnologías digitales, como las redes de internet y telefonía móvil, estamos hablando de una comunicación mucho más interactiva e inmediata, donde la información y comunicación se expande de forma virulenta. Las personas pueden utilizar las redes para opinar, enviar mensajes, interactuar, comentar en tiempo real. Los políticos más importantes, los dirigentes de la clase empresarial y los medios de comunicación, abren sus puertas a la comunicación directa con los ciudadanos, vía twitter y facebook. Sin embargo, la otra cara de esta mayor “interactividad” es la de la vigilancia, donde quienes participamos de estas redes estamos siendo constantemente monitoreados por empresas de marketing y publicidad, y también por organismos de seguridad. Esta interacción es estrictamente regulada por protocolos que no difieren en nada con la censura. Por ejemplo, facebook y youtube aplican estos protocolos, en colaboración con entidades estatales, para búsqueda de personas o control de los contenidos que se difunden (son conocidos los casos de China, EEUU, Inglaterra). Así, la participación e interacción se convierte en la pantalla detrás de la cual se encuentran la vigilancia y el control.

Por otro lado, es claro que la posibilidad de interacción que ofrecen las TIC no se da de forma igualitaria. Como bien señala Castells, la presencia cada vez más grande de producciones multimediales está promoviendo una estratificación creciente entre los usuarios de las tecnologías. La elección de las tecnologías está determinada por el tiempo y el dinero que cada usuario destina a estas nuevas mercancías. Así, de acuerdo a lo anterior, tenemos usuarios

activos, espectadores, lectores y oyentes. El posicionamiento ante el uso de la tecnología determina la división presentada por Castells:

Así pues, el mundo multimedia será habitado por dos poblaciones muy distintas: los interactuantes y los interactuados, es decir, aquellos capaces de seleccionar sus circuitos de comunicación multidireccionales y aquellos a los que se les proporciona un número limitado de opciones pre-empaquetadas (404).

Las empresas de comunicación juegan un papel definitorio en esta división, así como también en la creación de imaginarios y en la creación y reproducción de la subjetividad. El análisis de Michael Hardt y Antonio Negri amplía y a la vez profundiza el análisis de Castells respecto a la importancia de la producción cultural para el desarrollo y fortalecimiento del capitalismo postfordista. Más allá de poner acento en las redes y la tecnología como elementos definitorios del nuevo modo de producción, lo cual constituye el argumento fuerte de Castells, estos autores analizan las redes de poder, las nuevas formas de producción y cómo estos se apropian de espacios de producción común que anteriormente no formaban parte de los mecanismos de generación de valor del capital, y a la vez como se generan nuevos mecanismos de control de la producción de la vida y su reproducción (lo cual se conoce como producción biopolítica). Como señalan los autores:

El poder, al producir, organiza; al organizar, habla y se expresa como autoridad. El lenguaje, al comunicar, produce mercancías, pero además produce subjetividades, las relaciona entre sí y las ordena. Las industrias de la comunicación integran lo imaginario y lo simbólico dentro de la trama biopolítica, con lo cual no sólo los ponen al servicio del poder, sino que realmente los integran en su funcionamiento mismo. (*Imperio* 44)

La propuesta de Hardt y Negri presenta un análisis profundo de las formas de poder y dominación en el capitalismo postfordista, así como también de las formas de resistencia, procesos de autonomización y construcción de sujeto, dentro de un marco teórico-analítico de corte marxista. Los autores consideran que la comunicación constituye uno de los sectores hegemónicos de la producción capitalista informacional, y al actuar directamente en la producción de formas de vida, símbolos, afectos, lenguajes, comunicación e información, determina que la producción biopolítica y el ámbito de la comunicación se conviertan en espacios coexistentes. Las TIC son tan importantes en este modelo porque son las que proveen las herramientas para la construcción de redes, las que podemos considerar como la columna vertebral del sistema de producción, aspecto que, como pudimos ver, Castells ha analizado en profundidad.

Las redes, ya sean de comunicación, producción, sociales, políticas o culturales, son la condición de posibilidad del nuevo orden global. Alexander Galloway y E. Tacker, plantean que las redes no deben ser entendidas sólo desde un punto de vista tecnológico. Como los autores señalan: “By “networks” we mean any system of interrelationality, whether biological or informatic, organic or inorganic, technical or natural— with the ultimate goal of undoing the polar restrictiveness of these pairings” (28). De esta forma, una red es un sistema de relaciones que se establece a través de diversos puntos o nodos, de forma rizomática si usamos la terminología de Deleuze y Guattari. Estas redes son organizadas de acuerdo a protocolos, los cuales, según Galloway y Tacker, son los encargados de permitir que las conexiones entre las redes funcionen, de organizarlas, y de esta forma, funcionan como mecanismos de control de las redes, en cuanto regulan los flujos de información, dirigen el ciberespacio, codifican las

relaciones sociales y conectan/desconectan individuos. Las redes no se relacionan necesariamente con ninguna posición política, forma de resistencia o mecanismo de poder. Son instrumentos que pueden ser usados para distintos fines. Las redes de poder son entendidas como una serie de nodos interconectados, donde Galloway y Thacker agregan que la relación entre los nodos está determinada por protocolos: en el diseño de estos es donde se decide qué conectar, cómo conectar y qué información distribuir. La información es la substancia de los protocolos, señalan los autores. Protocolos, y por ende, redes, funcionan sólo gracias a los flujos de información que corren a través de ellas. En este sentido, tal como las define Castells, las redes de poder son redes que transportan flujos de información. De esta forma, el sistema capitalista produce sus conexiones entre los nodos funcionales al sistema mediante la creación y uso de estos protocolos.

Entonces, según Galloway y Tacker, las redes globales están produciendo nuevos mecanismos de vigilancia y control que afectan los mecanismos de apropiación y generación de formas de comunicación, lenguajes y códigos, lo cual se presta a la manipulación simbólica. El conflicto que estos modos de control generan se expresa en la lucha contra la propiedad privada⁷ en el ámbito de las producciones inmateriales, es decir, contra la privatización de ideas, información y conocimientos.

Así, por medio de las redes y protocolos, manejadas principalmente por las industrias de la comunicación y software, los mecanismos de poder controlan los imaginarios, los ordenan e intentan direccionar la producción de la subjetividad. Este ordenamiento se produce insertando al

⁷ Cabe distinguir entre propiedad privada y propiedad personal; se designa como propiedad privada aquella que individuos detentan sobre bienes de naturaleza y alcance colectivo, mientras que es *personal* la propiedad de un bien destinado al uso estrictamente individual.

sujeto en estas redes como un nodo dentro de redes múltiples y flexibles, que conectan a estos nodos-sujeto con otros, generando redes de control y explotación. Como es bien sabido, estos nodo-sujeto pueden ser desconectados o conectados por quienes manejan una red determinada, a través de los protocolos descritos. El clásico ejemplo es Facebook, donde el sistema sugiere con quién puedes conectarte y te entrega las herramientas para ello, pero a la vez posee un sistema de vigilancia, manipulación y censura, dónde no sólo entregan ofertas y productos personalizados de acuerdo a la información que las personas proveen a través de la publicación de su información personal, sino que además pueden desconectar individuos considerados peligrosos para el sistema o para otro organismo de poder⁸.

Esta forma de control ejercida desde el manejo de las redes por parte del sistema capitalista, es lo que Michael Hardt y Antonio Negri, con obvias influencias de Foucault, describen como control biopolítico. La sociedad actual es una sociedad de control en la que el poder busca controlar la trama biopolítica a través del control de las redes de información y comunicación, en un proceso en que los mecanismos de dominio penetran los cuerpos y los cerebros de las personas. Como señalan los autores:

El poder se ejerce ahora a través de maquinarias que organizan directamente los cerebros (en los sistemas de comunicación, las redes de información, etc.) y los cuerpos (en los sistemas de asistencia social, las actividades controladas, etc.) con el propósito de llevarlos hacia un estado autónomo de alienación, de enajenación del sentido de la vida y del deseo de creatividad (*Imperio* 36)

⁸ Por ejemplo, los intentos de intervención de la información privada de los usuarios para descubrir posibles participantes o instigadores en las protestas organizadas en Londres en agosto de 2011.

De este modo, el poder, al penetrar las conciencias y las vidas de las personas, produce y reproduce la vida misma, en cuanto la dominación se ejerce a través de la apropiación de lenguajes, símbolos, códigos, formas de comunicación y relaciones sociales producidas por los mismos sujetos dentro del sistema. Las redes dentro de los mecanismos de biopoder funcionan como redes de velocidad y movimiento que, sin embargo, tienden a la repetición en la interconexión de puntos o nodos. El alcanzar ciertos nodos o formas de interconexión se convierten en los fines del sistema y hacia donde nos guían —qué comprar, ver, leer, pensar. Las formas de resistencia provienen de la apropiación de las redes y su re-significación, al utilizar las redes como caminos, concebirlas como líneas que se cruzan y se afectan. Eso es un rizoma. De esta forma, las subjetividades que generan redes alternativas están en constante devenir, en un movimiento y cambio constante. Los nodos no son puntos de llegada o salida, sino que actores del proceso creativo-productivo-alternativo, donde la red adquiere la forma de un ensamblaje, una red de emergencias interconectadas, una red de afectos, en la cual cada nodo, cada línea, afecta y es afectado por otros/otras. Así se enfrentan dos formas de concebir las redes: una que funciona como circuito de transporte de información y otra en que las subjetividades surgen de un tejido de caminos producido en la relación y devenir de actores humanos y no humanos.

Los medios de comunicación y la industria cultural, como ya mencionamos, juegan un papel central dentro del nuevo modo de producción. Estos actores, al transmitir y organizar los símbolos y significados socio-culturales de la sociedad capitalista globalizada, afectan la producción de la subjetividad y las ordenan, afectan nuestra identidad y los imaginarios culturales. Como señalan Hardt y Negri:

El desarrollo de los medios de comunicación tiene una relación orgánica con el advenimiento del nuevo orden mundial; es en otras palabras, el efecto y la causa, el producto y el productor. La comunicación no sólo expresa, sino que también organiza el movimiento de la globalización. Organiza el movimiento multiplicándolo y estructurando conexiones a través de redes. Expresa el movimiento y controla el sentido y la dirección de lo imaginario que se transmite a lo largo de esas conexiones comunicativas; en otras palabras, guía y canaliza lo imaginario dentro de la máquina comunicativa... Las industrias de la comunicación integran lo imaginario y lo simbólico dentro de la trama biopolítica, con lo cual no sólo los ponen al servicio del poder, sino que realmente los integran en su funcionamiento mismo (*Imperio* 43-44)

Los mecanismos de poder actuales no sólo se apropian de los productos materiales producidos por el ser humano, sino que además el poder se alimenta y genera valor a partir de aquellas producciones inmateriales de los sujetos que tienen que ver con la producción de la vida. Para Hardt y Negri la producción inmaterial se ha convertido en el centro de la producción de valor en el capitalismo postfordista. Cuando hablamos de producción inmaterial nos referimos a todos aquellos productos intangibles de la producción humana, aquellos producidos por el intelecto, la comunicación entre sujetos, los afectos y las relaciones sociales. A esto debemos agregar el factor colectivo, ya que los bienes comunes siempre se producen de forma colectiva. Estos bienes no formaban parte de los circuitos capitalistas de producción, o al menos, no formaban parte del sistema de generación de ganancias. En la actualidad, lo anterior ha comenzado a entrar al terreno de la privatización, por medio del fortalecimiento de las leyes de propiedad intelectual. Un claro ejemplo de lo anterior es la privatización de ideas (lo que faculta a autores corporativos de acusar de plagio), colores, información genética, gestos físicos (como ya lo han hecho Microsoft, Samsung y Apple)⁹ y recursos naturales¹⁰. La operación que realizan

⁹ Este tipo de patentes ha sido muy utilizada desde el desarrollo de aparatos con pantallas táctiles, desde teléfonos hasta tablets. Acciones como “pinchar para acercar” o “desplazar o arrastrar” en los IPods y iPhones para abrir pantallas o desbloquear, han sido patentadas y por lo tanto, transformadas en propiedad de una empresa particular.

las industrias en el marco del capitalismo informacional consiste en apropiarse de la producción común¹¹ e introducirla dentro de sus circuitos de ganancia, por medio de patentes y concesiones legales que favorecen la privatización del conocimiento y los productos del trabajo inmaterial.

Así, la producción social analizada por G. Deleuze y Felix Guattari, aquella donde se produce relaciones sociales, valores, afectos y creatividad a partir de la “afectación” entre diversos agentes actantes humanos y no humanos, es incorporada en el análisis de Hardt y Negri a través de ejemplos sobre cómo se genera plusvalía en la época actual a partir de mecanismos de apropiación y privatización de los conocimientos generados en esas interacciones y redes. De esta forma, tal como planteó Marx en su análisis del capital, el capitalismo sigue funcionando como un vampiro que se alimenta de la creatividad y de la producción social, por medio de la privatización y mecanismos de explotación, enfocándose ahora en bienes que hasta ahora pertenecían al terreno de la producción común.

En consecuencia, los actores capitalistas estructuran las redes de manera que existan flujos conectados entre las formas de producción de la subjetividad, los mecanismos de biopoder y la producción de lo común. Así se construye la ideología de la sociedad de la información, enmascarada en torno a nuevos discursos sobre el progreso. Las redes de afectos producidas por

¹⁰ Con esto nos referimos, por ejemplo, a la entrega de derechos de agua, construcción de termoeléctricas, el sistema de patentes de semillas y especies naturales y entrega de concesiones a empresas multinacionales para la explotación de recursos naturales como el cobre, litio, petróleo, entre otros.

¹¹ Las ideas nunca son el producto de una sola mente brillante, sino que corresponden a un trabajo colectivo. Jorge Luis Borges por ejemplo, basa su obra en la intertextualidad construida en base a lo escrito por otros autores, donde los utiliza para ir construyendo su propia obra. Sin embargo, sus propias obras están protegidas por derechos intelectuales que no permiten a otros utilizarlas sin ser acusados de plagio. En el ámbito de los recursos naturales, tenemos variados ejemplos de privatización del agua por medio de la otorgación de derechos exclusivos de uso a empresas, o la aplicación de patentes a semillas, que muchas veces han sido utilizadas libremente por comunidades indígenas y que ahora ya no las pueden utilizar producto de que ahora tienen “dueños”. Lo mismo sucede con la investigación en el terreno de la genética, donde se patenta material e información genética, que luego es utilizada para generar medicamentos que son vendidos a precios exorbitantes.

los sujetos en su devenir, sin embargo, actúan como “máquinas deseantes”, es decir, las redes son producidas en el proceso de producción de la subjetividad y para producir más producción. Por lo tanto, se trata de multiplicidades que siempre escapan de alguna manera a las fijaciones operadas desde las redes de control. En efecto, Hardt y Negri señalan: “Immaterial labor tends to take the social form of *networks* based on communication, collaboration, and affective relationships. Immaterial labor can only be conducted in common, and increasingly immaterial labor invents new, independent networks of cooperation through which it produces” (*Multitude* 66). De esta manera, la forma de trabajo inmaterial funciona dentro de la lógica colectiva, donde actúa una multiplicidad compuesta por actantes diversos y singulares, la cual se ramifica constantemente generando nuevas formas de cooperación y creatividad. Así, si bien los sujetos son afectados por el proceso de consumo de bienes culturales e insertos en redes de control e información, por otro lado, estos mismos sujetos son quienes se apropian de las redes y la tecnología, produciendo nuevos circuitos, códigos, relaciones e imaginarios. Es aquí donde la dinámica de “interactuantes v/s interactuados” se rompe. Estas nuevas formas de producción generadas desde los sujetos modifican la relación unidireccional existente entre las empresas de medios de comunicación y los actores sociales en el actual contexto capitalista. En otras palabras, los sujetos se apropian de la tecnología y dan forma a nuevas prácticas de lo común, las que si bien están en riesgo de ser apropiadas por el capitalismo, dan cuenta de que las capacidades creativas se encuentran en los sujetos, y no en el capital. Hardt y Negri describen este proceso de la siguiente manera:

Subjectivity, in other words, is produced through cooperation and communication and, in turn, this produced subjectivity itself produces new forms of cooperation and communication, which in turn produce new subjectivity, and so forth. In this spiral each

successive movement from the production of subjectivity to the production of the common is an innovation that results in a richer reality (*Multitude* 189).

Un conflicto en relación con nuevas formas de propiedad se levanta en torno a la apropiación por parte del sistema capitalista de los bienes comunes de la humanidad, sean estos elementos de la naturaleza, conocimientos, información, relaciones sociales o cualquier producto que provenga del trabajo colectivo de los sujetos que genera bienes comunes. Ese conflicto ha sido expresado actualmente por varios movimientos, entre ellos el movimiento ecologista en el terreno de la naturaleza y el movimiento por el software libre, en el ámbito de la producción de tecnologías. También lo encontramos en las formas de compartir conocimientos, música y libros en la red, la lucha contra las patentes en la producción genética, biológica, agricultura y otras áreas científicas, y que veremos que forma parte también de la producción cultural digital, y específicamente de la obras literarias digitales. Todas estas prácticas se insertan en el movimiento por la cultura libre, donde las redes cumplen la función de un camino, de trazos que producen más y nuevas conexiones; a diferencia de las redes de capital, que actúan como medios para llegar a fines programados por protocolos que manejan el funcionamiento de redes y nodos.

Luego de revisar el contexto actual, debemos instalar nuestras preguntas en relación con la producción de cibertextos. ¿Cómo se expresa el conflicto recién analizado en la producción cultural, específicamente en la producción literaria? ¿Cuáles son las estéticas que generan las nuevas tecnologías? ¿Qué tipos de singularidades-multiplicidades se generan en torno a las prácticas de producción/recepción de la literatura electrónica? Queremos llevar el planteamiento de Hardt y Negri (2009) en torno al “Commonwealth” o la producción de lo común, como

elemento que constituye el corazón del conflicto actual entre fuerzas resistentes y los poderes dominantes, al análisis específico de un tipo de producción cultural particular como es la literatura. La literatura se posiciona aquí con una doble función: inserta dentro de una forma particular de sociedad, a la vez devela sus conflictos y genera espacios de transgresión. Terry Eagleton describe esta función contradictoria al analizar la construcción de la idea de estética moderna en relación con la ideología, en lo que constituye la tesis de su libro sobre el tema:

La construcción de la noción moderna de artefacto estético no se puede por tanto desligar de la construcción de las formas ideológicas dominantes de la sociedad de clases moderna, así como, en realidad, de toda una nueva forma de subjetividad humana apropiada a ese orden social. Es este fenómeno —y no tanto el hecho de que los hombres y las mujeres descubrieran súbitamente el supremo valor que supone el hecho de pintar o escribir poesía— el que provoca que lo estético desempeñe una función tan singular dentro de la herencia intelectual de nuestro presente. Mi tesis, sin embargo, es que lo estético, entendido en cierto modo, también proporciona un poderoso e inusual desafío y una alternativa a estas formas ideológicas dominantes, razón por la cual se revela como un fenómeno eminentemente contradictorio (53-54)

De esta forma la literatura, si bien se produce dentro del sistema de relaciones sociales dominantes, a la vez abre espacios que generan otras redes de relaciones y asociaciones entre sujetos. En la línea del planteamiento de Eagleton, nos quedamos con la pregunta planteada por Fredric Jameson: “Is the text a free-floating object in its own right, or does it “reflect” some context or ground, and in that case does it simply replicate the latter ideologically, or does it possess some autonomous force in which it could also be seen as negating that context?” (*Political Unconscious* 38).

1.3 Textualidades Digitales.

¿De qué forma lo digital afecta la producción cultural? Como hemos visto, la literatura no es ajena a los cambios que ocurren en la sociedad y, por lo tanto, a la luz de las transformaciones actuales es posible observar que las técnicas digitales han abierto múltiples espacios para la literatura experimental. Sólo algunos ejemplos: la aparición de nuevos formatos que quitan la exclusividad al libro impreso como soporte, el hipertexto digital, inclusión de imágenes, video y audio en los textos, publicación y difusión electrónica de los mismos, transformación del papel del autor y el lector, entre otros elementos que abren espacios para la creatividad y la innovación. Respecto al estudio de la cibercultura en América Latina encontramos que autores como Beatriz Sarlo y Jesús Martín Barbero han realizado valiosas aproximaciones teóricas a la relación entre tecnología y cultura. También contamos con el texto escrito por J. Andrew Brown, quién analiza una selección de narrativas contemporáneas donde la tecnología aparece como tema central en la construcción de la identidad posthumana (o ciborg). Por otro lado, tenemos las compilaciones de artículos críticos sobre la producción cultural en la era electrónica realizados por Edmundo Paz Soldán y Debra Castillo (2001), Claire Taylor y Thea Pitman (2007), así como los números especiales de revistas especializadas, como el número 221 de la *Revista Iberoamericana* preparado por J. Andrew Brown (2007) y la sección especial incluida en el *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* (2010) preparado por Luis Correa Díaz y Scott Weintraub. Las líneas de análisis son variadas: algunos textos identifican y analizan nuevas formas de producir literatura, y alrededor de esto, nuevas formas de comunidad, lo cual está ligado al uso de las nuevas tecnologías en la producción literaria; otros textos realizan un tipo de crítica “arqueológica” que busca identificar textos y escritores que de alguna manera adelantaron las estéticas asociadas a la tecnología. Así tenemos por ejemplo que, en la literatura en español,

Jorge Luis Borges y Julio Cortázar han sido nombrados como precursores del hipertexto, en forma teórica en Borges, por ejemplo, en su *Jardín de Senderos que se bifurcan*, y en Cortázar con la experimentación del hipertexto en la construcción de *Rayuela*. Incluso, las propuestas teóricas occidentales se han apropiado de estos nombres y estas producciones culturales, convirtiéndolos en ejemplos globales de proto-hipertextos, desarraigándolos de su contexto de escritura. Finalmente, encontramos análisis que se centran en analizar el impacto que tiene la tecnología en la literatura tradicional, en términos temáticos. Aquí el ejemplo es el análisis de J. Andrew Brown en su *Cyborgs in Latin America*, quien teoriza la construcción de la identidad en el diálogo existente entre la cibercultura y la producción literaria tradicional impresa, en autores/as latinoamericanos contemporáneos como Eugenia Prado, Edmundo Paz Soldán y Mike Wilson.¹²

Nosotros estamos interesados en la primera de las estrategias teóricas, es decir, analizar las producciones literarias y las prácticas de lectura que han surgido a partir del uso de los nuevos medios tecnológicos. Sin embargo, nos interesa otro fenómeno que está asociado a la producción literaria digital. Es interesante observar que las producciones digitales son difundidas de forma gratuita en la red, donde generalmente no hay editoriales de por medio, lo que habla de nuevas formas de difusión y de gestión de la producción cultural. Esto genera variadas interrogantes: ¿Qué pasa con los derechos de propiedad intelectual en estas producciones si cualquiera puede tener acceso a ellas, copiarlas y plagiarlas? ¿Cuáles son las motivaciones para publicar un trabajo en la red de forma gratuita y libre? ¿Qué tipo de producciones y relaciones sociales se construyen a partir de autores y lectores que se relacionan en torno a un intercambio

¹² Valga aclarar una vez más que obras como las analizadas por Brown, que tematizan la cultura digital, si bien inciden en la reflexión general sobre el asunto, no son *literatura digital* tal cual la hemos definido en la introducción.

de ideas no limitado por la imposición de derechos sobre la obra creada? Estas preguntas se dirigen a lo que planteamos con anterioridad en este capítulo: si la literatura de alguna forma refleja lo que sucede en una sociedad concreta, debemos pensar que la literatura electrónica revela de distintas formas el conflicto que se representa en nuestra sociedad en torno a la privatización de la producción cultural. Doménico Chiappe (2007) señala que con los cambios introducidos por la tecnología digital la producción literaria se ha hecho más compleja y por lo tanto los procesos creativos en la creación hipermedia requieren de un colectivo en el cual el autor es sólo un actor más. De esta forma, la literatura electrónica debe ser comprendida como una producción intrínsecamente colectiva y colaborativa, ya que necesita de la intervención de diversas disciplinas y numerosos actores, tales como diseñadores, programadores, artistas plásticos, músicos, fotógrafos, entre otros. Por otro lado, dado el acceso que tienen las personas a diferentes producciones culturales disponibles de forma gratuita en la red, el fenómeno del *sampling* o plagio creativo se ha convertido en un fenómeno creciente, en el cual los sujetos “re-usan” textos, imágenes y videos para crear otros nuevos. La red está plagada de estos ejemplos: los videos que podemos ver en youtube donde la gente hace su propia versión del último video de Lady Gaga hasta las fans-fictions (fans que crean versiones de sus obras literarias favoritas).

¿Cómo interpretar estas prácticas? La producción cultural actual que experimenta con lo digital tiene un importante componente colectivo, y por lo tanto, sus resultados quedan en el terreno de lo común. Estas producciones colectivas se insertan en un proceso de “afectación”, en el cual la producción cultural y nuevas relaciones sociales se insertan en un proceso de retroalimentación que van generando a su vez nuevas líneas de creación y producción. Así, la producción cultural en Internet —espacio ícono de la era digital— es virulenta, se expande como

un rizoma. Hardt y Negri definen esta producción de la siguiente forma: “We consider the common, also and more significantly, those results of social production that are necessary for social interaction and further production, such as knowledges, languages, codes, information, affects and so forth” (*Commonwealth* viii). De todas formas, como señala Eagleton respecto a la estética, así como esta producción de lo común deriva en nuevas formas de gestión, relaciones sociales y formas de autonomía, también puede ser apropiada, y lo está siendo en muchos ámbitos, por el modo de producción capitalista para su fortalecimiento. Sin embargo, aunque conscientes de la relación de las nuevas formas sociales y culturales con la ideología, esto no debe impedirnos ver las semillas de transgresión que portan las producciones culturales digitales.

En el ámbito de las textualidades electrónicas esta práctica de lo común y del trabajo en red se ha hecho cada vez más intrínseca a la producción literaria y a las prácticas de recepción. Desde fines de los años noventa en Latinoamérica hemos visto un uso creciente de las nuevas tecnologías en el ámbito de la producción cultural, en el arte, poesía, música, narrativa y cine. Sin embargo, a diferencia de lo que sucede en otros lugares del mundo con la producción literaria electrónica, en la región no se ha producido una teorización del fenómeno desde las humanidades, en contraste con la creciente teorización que se está produciendo en los Estados Unidos y en España, para mencionar el único país de habla hispánica con algún destaque en este renglón.

Una de las teóricas más prominentes en los Estados Unidos que ha analizado el fenómeno es Katherine Hayles. En su libro *Electronic Literature*, Hayles plantea que en la actualidad todo texto existe de forma digital antes de convertirse en un libro, ya que gran parte de la producción

literaria tradicional se escribe y se edita en el computador. Por otra parte, la literatura impresa y la literatura digital se influyen mutuamente, y de esta forma podemos ver las marcas de la literatura tradicional en la digital y vice-versa. Sin embargo, donde la naturaleza computacional de la literatura del siglo XXI es más evidente es en la literatura electrónica. La literatura electrónica no está sólo marcada por lo digital, sino que lo digital forma parte de su estructura, y por lo tanto ha sido concebida en un formato digital y/o para ser leída en un formato digital. La literatura electrónica no se refiere sólo a colocar libros en la plataforma digital ni a maneras de disponer el texto como hipertexto, lo cual implica un mero cambio de formato, sino que se refiere a novelas y poesía que han sido pensadas para el formato electrónico, donde el hipertexto y otras técnicas ensayadas en la literatura impresa (como la incorporación de imágenes) adquieren dimensiones nuevas por estar integradas a una operatividad inmediata, accionada directamente por el autor/lector. Por lo tanto, una narración o un poema integralmente digital en el sentido pleno del término, pierde sus características hipertextuales y lúdicas, en fin, su sentido, al ser trasladado al formato impreso. Así como uno de los elementos distintivos de la literatura moderna es el formato impreso, donde parte del placer de la lectura consiste en dar vuelta las páginas de un libro, en la literatura digital encontramos como característica distintiva un formato que nos transporta a un mundo de percepciones diferente basado en la apertura de ventanas y bandas de audio, a veces simultáneamente en un orden opcional o aleatorio.

Lo anterior plantea varias interrogantes. ¿Puede la literatura electrónica ser llamada “literatura”? ¿Cuál es el impacto de textos que se publican en Internet y que son de libre acceso? ¿Qué efectos produce este tipo de literatura en el lector? ¿Es posible hablar de “calidad” literaria en el ámbito de la creación digital o debemos preguntarnos si realmente importa el tema de la

calidad o cómo se transforma? ¿Debería evaluarse el estilo o calidad de una obra multimedia en su aspecto estrictamente textual o incluirse el diseño audiovisual, incluyendo la calidad de los videos o la música, como parte del "estilo literario"? ¿Cómo se incorporaría a la crítica "literaria" el hecho de que la programación y diseño digitales constituyen un arte por sí mismos? ¿Quiénes/cómo son los lectores de este tipo de literatura? ¿Qué tipo de transformaciones está introduciendo la diseminación de la cultura digital y que impacto tiene esto en las formas de escritura, interpretación y lectura?. Pensando específicamente en Latinoamérica, surgen preguntas tales como: ¿Cómo podemos insertar estas producciones en la tradición literaria latinoamericana? ¿Se trata de textos que producen un reto a la ciudad letrada o que generan una nueva ciudad letrada "digital"? ¿Cómo podemos hablar de literatura electrónica en una región donde existe una alarmante brecha digital? ¿Quiénes tienen acceso a esta literatura? ¿Es la literatura electrónica latinoamericana una copia de las producciones digitales foráneas (como se acusó al modernismo latinoamericano)?.

De acuerdo a la propuesta de Hayles (2008), no podemos contestar a estas preguntas sin primero comprender qué es la literatura electrónica. Para esto consideramos necesario una teorización no sólo de las formas de producción de la literatura electrónica, sino también analizar las prácticas de recepción de este tipo de creaciones. Lo primero que se debe establecer es que no es posible comprender la literatura electrónica sólo desde los elementos interpretativos y analíticos de la literatura tradicional. Por ejemplo, la especificidad del medio que compone su estructura determina la manera en que clasificaremos el texto. La clasificación de textos electrónicos que realiza Hayles está basada en la materialidad de los textos, es decir, en la tecnología utilizada para su creación. De esta forma, por ejemplo, Hayles identifica, entre otros,

la ficción digital, que se basa principalmente en hipertexto, la ficción interactiva, cuya interfaz es la de un juego de video, narrativas cuyo soporte material es el email o el teléfono celular, narrativas “generativas” (generative texts), las cuales usan algoritmos que crean textos a partir de palabras seleccionadas aleatoriamente o entregadas por el lector o autor, y narrativas flash, que son programadas con Actionscript (lenguaje de programación de la plataforma Adobe Flash), entre otras.

Dependiendo del tipo de tecnología utilizada, Hayles (2002) divide los textos electrónicos en textos de primera y segunda generación. Los textos de primera generación se refieren a aquellos textos digitales que son principalmente verbales y que utilizan hipertexto en sus formas más simples, es decir, como lexías que conectan palabras o párrafos. Es como si lleváramos *Rayuela* al medio digital, pero añadiendo todo tipo de medios audiovisuales y múltiples enlaces y comandos de interactividad. Los textos de segunda generación son aquellos denominados como Hipermedia, es decir, que incorporan algoritmos más complejos y distintos tipos de software, donde utilizan imágenes, sonido, video, juegos, entre otros.

La forma en que los lectores interactúan con el texto determina también estas clasificaciones, y a la vez genera otras. Es necesario incorporar la dimensión de la participación porque de otra forma dejaríamos fuera de la caracterización de la literatura electrónica un aspecto que es fundamental para comprender las formas de interacción que ahí se generan y que, si bien es determinante de la forma de participación/interacción, no están limitadas al tipo de tecnología que se utiliza. Esta dimensión va más allá del efecto que las tecnologías utilizadas producen en el lector, por ejemplo, a nivel cognitivo, sino que se enfoca en los procesos de retroalimentación

que se producen a través del contacto de los diversos elementos que componen la acción receptiva: tecnologías, sujetos, medio, contexto, lenguajes. En este sentido, una obra puede ser muy innovadora en cuanto a la tecnología incorporada, pero la participación de los lectores puede estar limitada a seguir algunos enlaces. De esta forma, la obra es interactiva, pero no participativa. Sin embargo, la relación que se establece con lo digital supone dimensiones diferentes en los niveles de lectura e interacción con ese formato. Así, se hace necesario reconocer que se trata de una experiencia estética distinta, que, al incorporar dispositivos digitales caracterizados por su interactividad, plantea preguntas en torno a las formas de percepción, estimulación cognitiva y la relación que establecemos con lo digital.

Es importante recalcar que queremos alejarnos de aquellas propuestas que señalan que la literatura hipertextual en su versión digital convierte al lector en autor, y que plantean que el hipertexto hace realidad la muerte del autor anunciada por Roland Barthes, M. Foucault y J. Derrida. En la gran mayoría de los textos digitales hipertextuales e hipermedia, aunque exista un mayor nivel de interactividad con el texto, los caminos de lectura, si bien múltiples, están determinados por las conexiones realizadas por el autor. La experiencia del lector en este contexto es la de armar su propia historia y así ocupar de alguna forma el lugar de poder del autor-creador. Sin embargo, se trata de una ilusión, donde se nos da múltiples opciones con reducidos desenlaces, elegimos ciertos caminos, la forma de leer es diferente, pero los puntos cruciales de la narrativa ya han sido decididos por su autor. Más que enfocarnos en si el lector es autor o no, nos interesa analizar cómo las formas de percepción y recepción se transforman a partir de las relaciones que se establecen con los textos digitales.

Una de las primeras dimensiones a considerar para caracterizar la literatura electrónica es su producción y cómo esto afecta las formas de creación literaria. En este aspecto el contexto en que se inserta la literatura es muy importante, ya que la producción literaria digital está marcada por las formas de apropiación de las tecnologías digitales por parte de los creadores. Lo digital abre un espacio que expande formas de experimentación ya ensayadas en lo impreso —el caso de las vanguardias, Oulipo, la hipertextualidad enciclopédica o las narrativas de Calvino o Cortázar, por sólo nombrar algunas—, pero que además genera espacios nuevos de experimentación que están dados por las posibilidades mismas de lo digital: interactividad, conectividad, espacialidades múltiples y simultáneas, la atemporalidad, entre otras cosas. En segundo lugar, entre las formas de producción y recepción de la literatura, se encuentra la dimensión de la distribución y circulación de los textos, donde Internet se ha convertido en un circuito alternativo de circulación y publicación de obras, modificando al mismo tiempo las formas en que leemos, interactuamos y creamos, e incluso afectando las formas de propiedad intelectual. Una tercera dimensión es la de las prácticas de recepción de los lectores. Como señala D. Chiappe (2007), si bien la autoría de una obra electrónica es colectiva en la mayoría de los casos, este equipo creador tiene la opción de generar obras cerradas, donde la participación del lector se concentra en descubrir distintos itinerarios de lectura, o abiertas, donde el lector puede proponer ideas o párrafos y participar activamente en el proceso creativo. Sin embargo, muchas veces en las obras cerradas, como es el caso de *Golpe de Gracia o Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez, los autores abren espacios a la participación activa del lector, por ejemplo, en blogs. En este caso, observamos comunidades interpretativas en las cuales los lectores interactúan con el autor, para criticar y muchas veces influir en la dirección de un argumento. Un caso distinto son las producciones colectivas, o abiertas como las define Chiappe,

donde los lectores pasan a formar parte del equipo creativo. Aquí podemos observar prácticas colaborativas, en las cuales si bien existe un director o “facilitador” del proceso creativo, el resultado final es producto de varios participantes. Se trata de experiencias colaborativas que tienen como inspiración el experimento surrealista “cadáver exquisito”, el cual se ve facilitado por la interacción en tiempo real que permiten las redes de comunicaciones actuales. Finalmente, el lector se construye como un lector-dj, o lector-jugador, que pone en práctica distintas estrategias de lectura y participación en el uso de los recursos que ofrecen las tecnologías disponibles. Estas formas de recepción están marcadas por la interacción con las tecnologías digitales y las maneras en que las re-significamos a partir de sus usos e incorporación en prácticas de creación.

1.4 Producciones electrónicas: software, códigos y algoritmos.

Como se ha adelantado, la dimensión de la producción corresponde a la materialidad del texto, es decir, a las decisiones tomadas por el/los autores respecto a las tecnologías y software a utilizar en el proceso creativo. Katherine Hayles (2008) señala que para comprender la literatura electrónica debemos poner atención al lenguaje de códigos que componen su estructura, lo que la convierten, además de un objeto literario, en una producción tecnológica. En el contexto de la literatura electrónica en español, la gran mayoría de las producciones electrónicas están construidas como hipertextos o hipermedias. Las ficciones hipertextuales generalmente se estructuran en torno a un lenguaje (html principalmente) o software (*Storyspace* ha sido uno de los más utilizados). Por otra parte, sólo enlazan palabras o información verbal, donde el lector debe ir armando su cadena de significados para armar su propia narración. Este es el caso de

Pentagonal, incluidos tú y yo de Carlos Labbé, construida en base a lenguaje html, dónde se incorporan muy pocas imágenes (sólo en la interfaz principal) en una red de enlaces no secuenciales. Las novelas que incorporan más recursos tecnológicos por lo general son más interactivas. Sin embargo, como señala G. Landow (2006), un hipermedia es un hipertexto que en vez de ligar sólo palabras, produce vínculos entre palabras, imágenes, videos, entre otros recursos, así como también genera enlaces con recursos externos. Un hipermedia “expands the notion of text beyond the solely verbal” (3). Por ejemplo, los hipermedias *Gabriella Infinita* y *Golpe de Gracia* utilizan aplicaciones como adobeflash y quicktime player, que permiten construir imágenes con movimiento y videos. De esta forma, el autor busca crear una experiencia mucho más interactiva en el lector al enfrentarlo a una narrativa que él debe activar, basada en la utilización de algoritmos que despliegan múltiples enlaces, recursos multimedia y lenguajes (verbal, visual, oral), que él/ella está invitado a explorar y conectar.

Otro tipo de modalidad son las blognovelas. Aquí se utiliza el formato blog, que tiene como funcionalidades permitir un intercambio entre autor y lectores a través de un espacio que permite dejar comentarios. *Diario del niño burbuja* de Belén Gaché y *Detective bonaerense* de Marcelo Guerrieri son obras presentadas en este formato. Sin embargo, gran parte de las diferencias están en el tema de la participación del lector. *Diario del niño burbuja* está pensada para ser leída de forma lineal y no existe gran diferencia entre esta producción y la experiencia de leer un libro. Por el contrario, *Detective bonaerense* utiliza el recurso de la novela detectivesca, donde el lector debe jugar un papel activo en el descubrimiento del misterio propuesto. Esto explica que podamos observar comentarios en la obra de Guerrieri a diferencia

de la interacción casi nula que existe, a nivel de comentarios, en el blog del *Diario del niño burbuja*.

Existen otro tipo de obras que pueden ser clasificadas como “generative art”. Hayles utiliza este concepto para caracterizar aquella literatura que experimenta con la combinación de narrativas y algoritmos aleatorios. De esta forma, vemos como las obras de Santiago Ortiz experimentan con la programación computacional de narrativas que arrojan textos construidos en base a la interacción entre sujeto-computador. Así, en el caso de Ortiz encontramos obras como *Esferas* y *Bacterias asesinas*, donde el lector y el programa computacional van creando redes semánticas que configuran diferentes narrativas y poéticas. En este tipo de obras, donde confluyen diversos lenguajes y artes —literatura y arte digital— incluso nos preguntamos por el estatus de las divisiones entre arte, poesía y narrativa.

La incorporación de estas tecnologías en la producción literaria implica un cambio en la materialidad. La experimentación literaria con el medio digital y las técnicas digitales ha derivado en la creación de otras estéticas, que se caracterizan por su multiplicidad y estructura rizomática, insertarse en espacio-tiempos diferentes, ser lúdicas y demandar acciones diferentes de los lectores, como activar códigos, navegar y sumergirse en el cruce y convergencia de diversos lenguajes. Esta estética da cuenta de alguna manera de las lógicas que encontramos en el corazón del modo de producción informacional: descentralización, innovación continua, redes, flexibilidad.

En efecto, la materialidad digital hace mucho más visible la estética que Nicolás Bourriaud ha llamado “relational aesthetics” (2002). Su planteamiento coincide con la caracterización que hemos realizado hasta aquí respecto a la forma de producción cultural en la era informacional. En esta estética relacional, “the role of artworks is no longer to form imaginary and utopian realities, but to actually be ways of living and models of action between the existing real” (13). La interactividad que se genera en las obras electrónicas crea relaciones sociales y a la vez genera espacios para que los actores ensayen otras nuevas más allá de lo propuesto por la interactividad de la obra misma, creen mundos alternativos y subjetividades transgresoras del orden imperante. Así, la literatura electrónica, en esta estética relacional, porta una semilla de transgresión, al establecer una relación de ambivalencia con el capital y sus tecnologías, al utilizar sus formas de producción pero a la vez abrir espacios para la producción de mundos, éticas y relaciones sociales alternativas. Insistimos en que esto no es sino una característica intrínseca de la práctica literaria misma, como analiza Eagleton en relación con la literatura moderna.

El autor de novelas electrónicas nos entrega las piezas de un puzzle que el lector debe armar. Este tipo de producciones generan diversos tipos de interacción, desde aquellas en que los lectores arman los puzzles y otras, obras de creación colectiva, donde el lector participa en la creación de los rompecabezas. En estos tipos de interacción, los lectores no son los consumidores de una obra donde su intervención se limita sólo a la interpretación. Este tipo de obras electrónicas, como dijimos, necesitan un lector que no sólo interprete, sino que además explore, re-construya caminos, que juegue, que active códigos, de otra forma, la narrativa no se despliega. En este sentido, los ciudadanos consumidores de Canclini no funcionan. Sí quizás, los

“receptores” de Jesús Martín Barbero, discípulo de los teóricos de la recepción como Barthes o Foucault, pero ahora con un papel re-significador que además de incorporar la interpretación de los textos, llama a los lectores a ejercer otro tipo de funciones. Así el acto interpretativo se une al acto de activar, jugar y re-componer.

Por otro lado, una narrativa hipertextual, un hipermedia o una narrativa generativa tienen distintos efectos en el lector y a la vez implica distintos grados de participación. Así, se hace necesario explorar las formas de producción, ya que las decisiones del autor respecto a las tecnologías a utilizar determinan los niveles de interacción. Si bien podemos pensar que esta estética lo que hace es replicar el modelo de producción adecuado, y generador, de necesidades individuales de cada consumidor, donde cada lector arma su propia narrativa, hay que considerar también que estas obras generan espacios colectivos de creación de sentido a partir de las nuevas formas de acercamiento al texto que abre lo digital. De esta forma, en los diferentes tipos de participación activados por la producción de textos electrónicos, con sus enlaces y redes, podemos explorar formas de transgresión a la estética promovida por el capitalismo informacional.

1.5 Significaciones, circulación y recepción en la era digital.

El hipertexto fue una de las primeras técnicas teorizadas en el ámbito de la literatura electrónica, debido a que implica una participación más activa del lector en su interacción con la narrativa. George Landow en su libro *Hypertext (1991)*¹³ analiza cómo el hipertexto presenta múltiples caminos de lectura que permiten al lector convertirse en autor de la obra, al producir sus propias combinaciones y una historia personalizada de acuerdo a sus intereses. Por otro lado, el hipertexto superaría la linealidad del libro justamente por la combinatoria de distintos caminos de lectura que derivan en la posibilidad de leer varias historias dentro de una misma narrativa, con distintos desenlaces. Esta idea del fin de la linealidad y de la “muerte del autor” fueron bastante criticadas por teóricos de la literatura digital en años posteriores, como E. Aarseth y K. Hayles. En las ficciones hipertextuales e hipermedia, aunque podemos ver un mayor involucramiento del lector, quien, como hemos descrito, es llamado a activar los códigos que conforman la estructura tecnológica de una narrativa y que a su vez permiten decodificar la narrativa misma, podemos observar también que las combinaciones de los diferentes caminos de lectura han sido predeterminados por el/los autor/es y plasmados en los códigos ejecutados por el lector en su interacción con la narrativa. De esta forma, detrás de la multiplicidad de lecturas, y al observar el código fuente de estas producciones, podemos ver que el lector elige dentro de las opciones de lectura predefinidas por el autor.

Sin embargo, a pesar de estas críticas, debemos reconocer que existe una diferencia entre un lector de libro y un lector de textos electrónicos, plasmada en la respuesta del lector y el acto

¹³ Este planteamiento suscitó múltiples críticas que derivaron en la publicación por parte del autor de dos revisiones de este texto, *Hypertext 2.0* de 1997 y *Hypertext 3.0* publicado en 2006.

necesariamente performativo que éste ejerce en el proceso de lectura. Con esto nos referimos a lo que plantea Espen J. Aarseth (1997) cuando señala que si bien el lector no se transforma en autor como plantea George Landow (2006) respecto al hipertexto, su presencia es fundamental en cuanto es él quién activa los códigos que dan vida a la narrativa. Al comparar al lector de un libro impreso con el lector de literatura electrónica, Aarseth señala que el lector de literatura impresa no puede tener el placer de influenciar el texto, puede estudiar e interpretar un texto, pero no tener el placer de jugar con el texto, de decir “veamos dónde me lleva el enlace contenido en esta palabra o párrafo”¹⁴. Aarseth describe esta experiencia de la siguiente forma:

Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure. The tensions at work in cybertext, while not incompatible with those of narrative desire, are also something more; a struggle not merely for interpretative insight but also for narrative control: “I want this text to tell *my* story; the story that *could not be* without me. (4)

De esta manera, el lector no sólo interpreta el texto, sino que además juega con él, se pierde en la multiplicidad de enlaces, descubre caminos secretos, activa lenguajes y códigos. Esta idea de lector performativo puede ser aplicada a la gran mayoría de los hipertextos e hipermedias. Aunque los múltiples caminos del hipertexto ya hayan sido trazados por el autor a partir del uso de lenguajes y/o software especializado, debemos explorar cómo esta forma de

¹⁴ Si bien se puede argumentar que en este sentido todo texto es un hipertexto, ya que todo texto hace referencia a otro, aquí nos referimos al acto de activar un código que despliega enlaces múltiples dentro del mismo texto, así como también lo conecta con otros textos, imágenes y videos que ocurren fuera de él, como observaremos en la literatura digital que examinaremos en los próximos capítulos. Así, la dinámica del hipertexto digital modifica la creación de significado, ya que si bien el autor programa las conexiones del texto, esto no implica que se terminen ahí, sino que el lector puede seguir ampliando esas conexiones, como sucede por ejemplo en el experimento hipertextual que encontramos en la web de *El libro Flotante de Caythran Dolphin*. Además, sabemos desde los análisis post-estructuralistas, que aunque el autor escriba o, en el caso digital, además programe el texto, la creación de significado a través de la interpretación y activación va más allá del poder autorial y su autoridad moral sobre el texto.

lectura afecta la noción tradicional de lector. Por otro lado, es necesario explorar qué formas de recepción del texto plantea esta forma de lectura, la cual a nuestro juicio va más allá de la estética de la recepción de Roland Barthes o M. Foucault, centrada principalmente en las formas de interpretación de los textos.

Para clasificar las obras electrónicas de acuerdo a los niveles de participación del lector, es útil la clasificación realizada por Susana Pajares (1997). Las producciones electrónicas que se construyen en base a enlaces y redes de lectura que deben ser exploradas por el lector son conceptualizadas por la autora como *hiperficción explorativa*. Ésta se refiere a aquella que tiene un autor o un colectivo de autores que construyen una obra cerrada con lo cual no permiten a los lectores intervenir la narrativa. La obra adquiere significación en los caminos de lectura que toma el lector, es decir, es necesario que el lector actúe como un jugador que explora y activa códigos. La gran mayoría de la literatura electrónica latinoamericana puede ser clasificada bajo este parámetro. En las novelas hipertextuales más simples, el lector debe elegir entre varios enlaces que se le presentan, donde el texto leído varía de acuerdo a las elecciones realizadas por el lector. Dentro de estas novelas encontramos: *El Primer vuelo de los hermanos Wright y Condiciones extremas* de Juan B. Gutiérrez; *Pentagonal: incluidos tú y yo* de Carlos Labbé; y *El diario del niño burbuja* de Belén Gaché, por nombrar algunas. Luego tenemos los hipermedias como *Gabriella Infinita* y *Golpe de Gracia* de Jaime Alejandro Rodríguez o *Tierra de extracción* de Doménico Chiappe y Andreas Meier. Aquí el lector ya no se enfrenta sólo a palabras interconectadas, sino que también a imágenes, sonido y video. Incluso, en *Golpe de Gracia* el lector se enfrenta a varias interfaces, dónde podemos ver personajes hablando, un juego de video y salas con distintos elementos de exploración. En las novelas basadas en algoritmos, como *Esferas* de Santiago Ortiz, podemos ver que el lector puede entregarse a la arbitrariedad de lo

que generan los códigos programados por el autor o elegir una relación de palabras la que luego va siendo conectada a otras por medio de algoritmos que generan narrativas y poéticas.

Sin embargo, en algunas ocasiones, los lectores-jugadores van más allá de los límites impuestos por el autor y las tecnologías utilizadas. Es así como podemos ver en algunas obras la creación espontánea o inducida por el autor, de espacios de interacción con el autor y entre los lectores que permiten que éstos intercambien opiniones, interpretaciones, críticas e incluso sugerencias en torno al desarrollo de la trama de la narrativa. Por ejemplo, en *Gabriella Infinita* existen espacios para comentar la novela o continuar la narrativa. En *Golpe de Gracia* el autor también abre en un espacio para que los lectores continúen la narrativa, haciendo referencia explícita al experimento *cadáver exquisito* de las Vanguardias. En *Escribe tu propio Quijote*, incluido en *Word Toys*, Belén Gaché también hace referencia a la experiencia de las vanguardias, así como también a la posibilidad abierta por Borges y su cuento *Pierre Menard* respecto a la reescritura de *El Quijote*. En estas experiencias se está ensayando la creación de redes de relaciones sociales, donde la dimensión cultural actúa como un espacio de mediación desde el cual podrían surgir subjetividades y formas de acción a partir de la creación de imaginarios y significados colectivos. De esta forma, aunque el hipertexto sea criticado por reflejar de alguna manera la ideología dominante que promulga la falacia de la multiplicidad de opciones donde el consumidor elige de forma libre su propia vida —la cuales, como bien sabemos, son limitadas por los intereses del capital, o texto en el caso de nuestro análisis— por otro lado, veremos cómo los sujetos escapan a aquella lógica a través de acciones autónomas en que ellos crean nuevas relaciones sociales y significados culturales a través de diferentes acciones de transgresión.

El otro elemento en la clasificación de Pajares es lo que ella denomina *hiperficción constructiva*. En este tipo de literatura se requiere de varios participantes, donde la novela se crea en la colaboración de distintos actores. Generalmente encontramos en este tipo de obras un “facilitador”, es decir, una persona que actúa como impulsor de la iniciativa y que genera los espacios de colaboración. Si bien este tipo de escritura o creación colaborativa ha sido ensayado en tiempos pasados, sobre todo por las vanguardias del siglo XX (cadáver exquisito es un ejemplo de esto), hoy este proceso creativo se hace más fácil producto de las características de las nuevas tecnologías, que permiten la comunicación instantánea. La colaboración se puede hacer vía email o ser realizada en algún espacio virtual, como por ejemplo un blog o un sitio de discusión. En la obra colectiva *la Huella de Cosmos*, proyecto coordinado por Doménico Chiappe, podemos ver el proceso colaborativo en el sitio web de la novela, en el espacio de discusión. En *Narratopedia*, cuyo coordinador es Jaime Alejandro Rodríguez, se busca explorar las posibilidades de la creación colectiva a través de diversas instancias de colaboración, tales como la creación de narrativas y poesía, el mejoramiento de la web, la discusión teórica en torno a la cibercultura, elementos de diseño del sitio web, entre otros. Este tipo de producción literaria ha sido criticada en cuanto a su calidad literaria, lo cual es de partida una crítica problemática, ya que la calidad de un texto es una apreciación subjetiva, y el imponer una noción de calidad a las obras artísticas es claramente un acto ideológico. Respecto a esto, Doménico Chiappe (2007) señala que en la escritura colaborativa generada en la red internet, el fin no es la calidad literaria de la narrativa producida sino que la experiencia de colaborar en un proyecto común. Considerando que la calidad literaria no es un criterio metodológico válido en los estudios culturales, lo que nos interesa aquí es enfocarnos justamente en ese carácter colectivo y la experiencia que genera. Debido a que la escritura colaborativa es un fenómeno que se ha visto

potenciado con las nuevas tecnologías de la comunicación, es necesario comprender cuál es su significancia en el contexto actual y cuál es su papel en la “producción de lo común” que se ha discutido con anterioridad.

El hecho de que estas obras se publiquen en Internet y que sean de acceso fácil para los lectores, sin intermediarios de la industria cultural tradicional, también es un aspecto importante de esta literatura, ya que se modifican los circuitos de distribución de los textos. El conflicto en torno a las formas de propiedad intelectual se hace patente aquí, ya que si bien los autores protegen la propiedad “moral” sobre su obra en las diferentes formas que acabamos de revisar, por otro, la característica material de la obra permite que sea posible saltarse la industria cultural tradicional, como las editoriales, y hacer sus obras accesibles a quienes quieran leerlas. Aquí también hay formas de recepción de las tecnologías a través de las prácticas literarias digitales que producen procesos de significación cultural asociados a formas de transgresión de las formas de propiedad intelectual tradicionales.

De esta forma, es necesario explorar las formas de producción, distribución y las prácticas de recepción para poder responder a la pregunta que nos planteamos al principio, ¿Qué es la literatura electrónica?. La estética relacional que introduce la literatura electrónica posee diversas aristas y formas dependiendo de las decisiones del autor respecto a las tecnologías utilizadas y las respuestas de los lectores. Las dimensiones mencionadas nos permiten analizar en qué sentido este tipo de literatura refleja el modo de producción informacional, y al mismo tiempo, cuáles son los espacios de contestación y transgresión que surgen de las relaciones sociales e imaginarios colectivos que estos textos contribuyen a crear.

2 Capítulo 2.

2.1 Estéticas Digitales.

Walter Benjamin, Marshal McLuhan, Marx y tantos otros estudiosos nos recuerdan que las formas de percepción humana cambian de acuerdo a circunstancias históricas, en relación con los modos de existencia creados socialmente, entre estos, la tecnología. Considerado este axioma generalmente aceptado, no cabe sino asumir con toda puntualidad la premisa, a riesgo de incurrir en una trivialidad, de que las transformaciones en las formas de producción y los cambios tecnológicos han afectado históricamente la creatividad literaria. A través de la experimentación con las nuevas tecnologías, la literatura se ve enfrentada a prácticas diferentes que transforman los modos de percepción. En este sentido, las prácticas de escritura y lectura que podemos observar en la literatura electrónica nos hablan de formas de sociabilidad que provienen, por un lado, de un cambio en las condiciones de producción y, por otro, de un cambio tecnológico. La literatura expresa la sensibilidad de una época, y se transforma a partir de la experimentación con los medios tecnológicos. El modernismo latinoamericano y las vanguardias son ejemplo de aquello: la ruptura con las normas artísticas establecidas, la conexión con otras artes (visuales por ejemplo) y la utilización de las tecnologías disponibles para experimentar en el terreno de la escritura y la lectura. Sin embargo, ese nodo que es la literatura, donde convergen diversas formas de expresión y creación narrativa y poética, también genera, como señalamos en el capítulo anterior, líneas de fuga y prácticas culturales alternativas en los cuales las redes adquieren otros significados culturales.

De esta forma, si bien la esfera de la cultura se ve afectada por los cambios históricos, mantiene su autonomía al no constituirse como un puro reflejo de lo que sucede en otras dimensiones de la sociedad. En el caso específico de la literatura, ésta afecta la realidad social en la cual aparece y se desarrolla, y, en consecuencia, constituye un espacio donde las culturas se piensan a sí mismas, generan relaciones sociales, difunden conocimientos y crean imaginarios sociales que finalmente influyen en los procesos de construcción identitaria y la producción de la subjetividad. Lo anterior se ejemplifica admirablemente en la literatura latinoamericana, en el trabajo de Ángel Rama y su análisis sobre la “ciudad letrada”, así como en tantos estudios acerca del rol de la literatura decimonónica en la construcción del imaginario nacional en el siglo XIX, el papel del modernismo en la construcción de la cultura moderna, y la literatura indígena y su preservación de los imaginarios simbólicos, entre otros. John Beverley, en la línea de Ángel Rama, señala que en América Latina la literatura constituyó un elemento fundamental en la articulación imaginaria de las clases dominantes, “Literature (...) not only had a central role in the self representation of the upper and upper-middle strata of Latin American society; it was one of the social practices by which such strata constitutes themselves as dominant” (ix). Además, en momentos de crisis social, la literatura desempeñó un papel importante en la construcción de los imaginarios revolucionarios. Beverley señala que un cambio en la noción de literatura significa no sólo el cuestionamiento de la formas hegemónicas predominantes en la disciplina, sino que también la liberación de fuerzas sociales y culturales que son especialmente creativas, las cuales pueden convertirse o no en hegemónicas al institucionalizarse o ser cooptadas por relaciones de poder.

Nos encontramos en uno de esos períodos de crisis, períodos en los cuales la pregunta sobre el quehacer literario se escucha recurrentemente ante la aparición de nuevas narrativas, la liberación de narrativas reprimidas, formas de creación, lenguajes y experimentación literaria. Estas formas de creación al mismo tiempo que dan cuenta de una realidad cambiante, también se convierten en espacios donde surgen relaciones sociales, donde se piensa la sociedad y donde se crean nuevas prácticas culturales y subjetividades. De esta forma, la literatura no solo constituye un espacio de práctica estética o un reflejo de prácticas sociales, sino que las estéticas se producen en relación simbiótica con prácticas socioculturales y procesos de creación de subjetividades. Se puede decir, entonces, que la literatura *retroalimenta* los propios procesos sociales que la determinan relativa o parcialmente.

La práctica literaria está siendo profundamente transformada por la incorporación y uso de las tecnologías digitales en la creación de narrativas y poesía. Esta transformación se inserta en un proceso de cambio global en el cual las TIC han afectado profundamente nuestra manera de hacer las cosas, en ámbitos como la comunicación, la política, la economía, las relaciones sociales e incluso sirven a la organización de prácticas revolucionarias y protestas, tales como la revolución zapatista o, durante el 2011, la denuncia de los abusos en Egipto y Siria, y movimientos como el iniciado en Chile por los estudiantes universitarios y secundarios. Finalmente, estas tecnologías y sus usos afectan nuestra construcción como sujetos y los imaginarios simbólicos que influyen en la forma en que habitamos el mundo.

Si bien la literatura ha experimentado numerosos cambios durante el siglo XX, la transformación que enfrentamos actualmente puede ser comparada con la introducción de la

imprensa, soporte tecnológico que revolucionó la práctica literaria. Jesús Martín Barbero (2005) va incluso más allá de esto y compara el fenómeno de cambios abierto por las tecnologías actuales y su lenguaje de códigos con la invención del alfabeto, ya que ambos procesos modificaron las formas de producción y circulación del saber y la información. Sin embargo, la imprenta como técnica que permitió la masificación de los textos, junto al fenómeno histórico de la modernidad, significan también el surgimiento de una nueva subjetividad, basada en la libertad individual y en filosofías como el humanismo. Fenómenos en literatura como la figura del autor, como subjetividad creadora original e individual, y el sistema de derechos de propiedad intelectual que afirman esta subjetividad, constituyen actos que contribuyeron a la definición de la literatura moderna. El surgimiento de cambios tecnológicos obedece a un cambio de época que revoluciona las formas de pensar, hacer y crear. Así, por ejemplo, la imprenta corresponde a las invenciones y espíritu de la época moderna y las TIC se enmarcan en las transformaciones capitalistas de posguerra durante el siglo XX. Si bien técnicas tan características de lo digital, como el hipertexto, habían sido utilizadas con anterioridad por diversos autores en el medio impreso, la letra digital hace del hipertexto su formato característico y lo amplía al establecer enlaces con otros lenguajes y artes. Son las líneas de continuidad, desplazamientos y discontinuidades las que van delineando las particularidades de la escritura digital.

Cuando hablamos de literatura electrónica no nos referimos sólo a una transformación producto de experimentaciones o estilos estéticos, como el romanticismo, modernismo, futurismo o vanguardias. Más allá de lo estético, enfatizamos una revolución en la producción literaria y en las formas de recepción, donde no solamente observamos un cambio de temáticas,

estilos o estéticas, sino que además se refiere a la introducción de un soporte de escritura diferente, que afecta la práctica literaria en su conjunto. Así como la literatura moderna se define en parte por el formato que utiliza, la impresión y la escritura que se plasma en el formato libro, la literatura electrónica no es sólo una práctica que incorpora tecnologías en su producción. Se trata de un ejercicio escritural que es digital en su definición: utiliza un soporte distinto, el cual mueve a la escritura alfabética del centro que ocupa en la literatura impresa, y permite establecer relaciones con escrituras no alfabéticas —pictóricas, auditivas, gestuales e informáticas.

¿Cómo se produce la literatura electrónica? ¿Cuáles son las tecnologías y recursos estéticos utilizados en su producción? ¿Qué efectos producen en el lector las tecnologías digitales incorporadas en la literatura electrónica? Las respuestas a éstas y otras preguntas relacionadas con la producción de la literatura electrónica serán exploradas a continuación.

2.2 Hipertextos y estéticas lúdicas.

Borges describe un texto infinito, compuesto de múltiples referencias a otros textos. *El jardín de senderos que se bifurcan* constituye la imagen de aquel texto-red, compuesto de múltiples nodos y relaciones. También Borges hace referencia a la escritura colectiva en la práctica literaria, entendida como aquella que se construye en base a la referencia a otros autores y textos. Incluso pensó un autor, *Pierre Menard*, quién sería el encargado de reescribir *El Quijote*, misión imposible, ya que toda copia nunca es igual a su original, y toda escritura es una re-escritura. Las vanguardias fueron más allá de pensar estilos textuales distintos, y directamente experimentaron con nuevas técnicas de generación de textos, como el “cadáver exquisito”, en

que una obra se construye colectivamente en base a los fragmentos escritos en un papel por varias personas. Una experiencia estética diferente construida en torno a la creación colectiva y la posibilidad de la hipertextualidad.

Mencionamos que una cuestión inherente a la literatura electrónica es el hipertexto. Sin embargo, también hemos señalado que se trata de un formato que se había ensayado con anterioridad en la literatura impresa. Las enciclopedias y los diccionarios, la intertextualidad es una forma de hipertexto, las novelas que han experimentado con este formato (Cortázar, Calvino, Perec, entre otros), y los experimentos de las vanguardias y de otros grupos como Oulipo son igualmente ejemplos de aquello. En efecto, lo que se ha definido como “intertextualidad” no es sino una forma de hipertexto que describe la interacción entre diversos textos, tradiciones culturales e ideologías. ¿Cuál es la diferencia entonces? De acuerdo a Laura Borrás (2005), la diferencia entre las textualidades digitales y un libro impreso radica en que en la literatura electrónica el lector debe armar un rompecabezas en un proceso de lectura donde el itinerario es desconocido y ensamblado por el lector. A lo largo del siglo XX y comienzos del XXI, junto con el desarrollo de las tecnologías digitales, se han propuesto diversas definiciones de lo que es un hipertexto. Una de las primeras definiciones de hipertexto que encontramos es la de Theodor H. Nelson, quién en los años sesenta, definió el hipertexto como una forma de escritura no secuencial, que permite al lector elegir itinerarios de lectura y cuya lectura funciona mejor en una pantalla de computador interactiva (Landow 2006). Sin embargo, es a principios de los años noventa, en los Estados Unidos, donde comienzan a discutirse las implicancias del hipertexto en

referencia a una forma de creación que en ese momento estaba recién articulándose: la literatura electrónica¹⁵.

Uno de los teóricos más importantes en esos comienzos es George Landow. En su texto, *Hypertext. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, publicado por primera vez en el año 1992 y reeditado en inglés en 1997 y 2006, Landow analiza las posibilidades y usos del hipertexto en el medio digital, donde se aprecian claras influencias de R. Barthes y J. Derrida. Landow define el hipertexto como bloques de texto conectados por enlaces electrónicos. La noción de hipermedia extiende la noción desde lo puramente verbal hacia la conexión con imágenes, audio y video. Un aspecto importante de esta definición, y que fue la causante de la controversia, corresponde a las transformaciones que el hipertexto introduce en los roles del autor y el lector. Muy en la línea de la muerte del autor de Barthes y del concepto de descentramiento de Derrida, Landow ve en el hipertexto electrónico un aspecto democratizador, una forma de escritura y lectura que desplaza las diferencias entre autor y lector existentes en el medio impreso. Este aspecto democratizador se observa en la demanda de un lector activo que establece el hipertexto, uno que es llamado a activar y crear su propio camino de lectura, o en el caso de blogs u otros formatos que permiten editar o dejar comentarios, a responder el texto. Esos caminos de lectura y esas respuestas, según Landow, convierten al lector en un autor: uno que al elegir, crea¹⁶. Esta misma visión centrada en la novedad del hipertexto digital, además

¹⁵ Es importante señalar que si bien la discusión teórica que hoy se ha convertido en canónica dentro de los estudios de la literatura digital comenzó a desarrollarse en Estados Unidos en esos años, a la luz de producciones electrónicas como *Afternoon* de Michael Joyce, en América Latina, dicha discusión ya se producía desde mediados de los años setenta en Brasil en torno a la poesía “holográfica” y la poesía electrónica propiamente tal. Sin embargo, se ha teorizado muy poco sobre el tema.

¹⁶ Sin embargo, Landow establece una diferencia entre aquellos formatos, como el blog, que permiten al lector comentar o publicar enlaces, y aquellos formatos de “sólo lectura”, donde el lector elige su camino de lectura de forma consciente, pero dentro de opciones pre-determinadas, como sucede en muchas novelas hipertextuales e

como realización del “sueño post-estructuralista”, la podemos encontrar en el texto de David Bolter *Writing Space* (2001) ¹⁷, otro teórico de esta etapa inicial de teorización de la literatura digital.

Si bien la importancia del hipertexto en el contexto digital es innegable, la visión de Landow y Bolter fue matizada en los años posteriores por los aportes de autores como Espen Aarseth y K. Hayles. Aarseth, en su *Ergodic Literature* (1997), señala que el hipertexto en sí mismo no posee ninguna cualidad política más allá que la dada por lo usos de los sujetos. Entonces, en primer lugar, más que mirar la tecnología hipertextual debemos poner acento en sus usos. En segundo lugar, Aarseth califica que la propuesta de Landow adquiere tintes problemáticos cuando plantea que “hypertext blurs the boundaries between reader and writer”(4). Aarseth describe en su análisis, a partir de la revisión de varias obras digitales, que el empoderamiento del lector en los hipertextos digitales no es tal debido a que la participación del lector/usuario se limita a seguir los caminos previamente trazados por el autor. Para el autor, la interactividad que Landow y Bolter describen como característica liberadora intrínseca al hipertexto, y como característica también de la literatura digital, no es más que “a purely ideological term, projecting an unfocused fantasy rather than a concept of any analytical substance” (51).

hipermedia. En el primer caso, el lector puede asumir el rol de autor, al publicar sus propios comentarios y enlaces como extensión de otro, En este caso, el lector se convierte en autor al escribir una respuesta al texto primario y así construir caminos y lecturas alternativas. Mientras en el segundo caso, como señala Landow, “Still, no matter how much power readers have to choose their ways through a hypertext, they never obtain the same degree of power — or have to expend as much as effort— as those who write their texts in response to another’s” (9). En las obras que vamos a revisar en las páginas que siguen, generalmente vamos a ver combinadas estas dos estrategias hipertextuales. Poner atención especialmente a las obras de Jaime Alejandro Rodríguez, Belén Gaché y a las obras colectivas.

¹⁷ David Bolter, citado por Aarseth de la primera edición de *Writing Space* (1992), señala, que: “When the deconstructionists emphasize that a text is unlimited, that it expands to include its own interpretations —they are describing a hypertext, which grows with the addition of new links and elements. When Roland Barthes draws his famous distinction between the work and the text, he is giving a perfect characterization of the difference between writing in a printed book and writing by computer” (Aarseth 83)

Retomando la crítica de Aarseth, en *Electronic Literature* (2008) Hayles plantea que autores como Landow y Bolter cayeron presos de la novedad que implicaban los primeros hipertextos digitales —como “*Afternoon.: a Story*” de Michael Joyce— donde los hiper-enlaces y la interactividad se convertían en elementos que, según ellos, transformaban radicalmente lo que entendemos por literatura. Al respecto, Hayles señala que:

Early hypertext theorists, notably George Landow and David Bolter, stressed the importance of hyperlink as electronic literature’s distinguishing feature, extrapolating from the reader’s ability to choose which link to follow to make extravagant claims about hypertext as a liberatory mode that would dramatically transform reading and writing and, by implication, settings where these activities are important, such as the literature classroom” (*Electronic Literature* 31)

Ambos autores, Aarseth y posteriormente Hayles, desvían la atención del hipertexto como característica distintiva de la literatura electrónica hacia otros elementos. En el caso de Aarseth éste pone acento en el lector, entendiendo que la lectura en la literatura digital se transforma al convertir al lector en un jugador, que debe no sólo interpretar, sino que activar enlaces y textos. En los cibertextos o literatura ergódica, “nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text” (Aarseth 1). Sin embargo, para el autor, este tipo de literatura ergódica ha existido desde que existe literatura, y en este sentido, sitúa a la literatura hipertextual e hipermedia en diálogo con la literatura ergódica impresa. En este sentido Aarseth señala que “Cybertext, then, is not a ‘new’, ‘revolutionary’ form of text, with capabilities only made possible through the invention of the digital computer. Neither it is a radical break with old – fashioned textuality, although it would be easy to make it appear so” (16).

En este punto se detiene la crítica de Hayles, quien señala que Aarseth, en su búsqueda por no caer en el determinismo tecnológico de los primeros críticos del hipertexto, termina por no tomar en cuenta las especificidades del medio en que se produce la literatura digital. Para Hayles es importante reconocer que la literatura electrónica si establece un quiebre con la literatura impresa, más no una ruptura del diálogo entre ambas, donde además de las diferentes funciones ejercidas por el lector descritas por Aarseth y el hipertexto analizado por Landow y Bolter, es necesario entender la relación existente entre el código y la performatividad del texto, como característica intrínseca de este tipo de literatura. Así como el libro constituye un artefacto tecnológico que contiene sus propios códigos y forma parte de lo que entendemos por literatura, para comprender la literatura digital es necesario también poner atención al código que la transforma en un artefacto cultural diferente al libro, pero que dialoga con la literatura impresa en múltiples instancias.

En la literatura en español observamos ese entusiasmo inicial por el hipertexto en críticos como Laura Borrás, Susana Pajares y Jesús Martín Barbero. Los estudios sobre la literatura digital en español son escasos, y no han superado la barrera del “entusiasmo”. Jerry Hoeg, en su postdata a la sección especial de literatura digital preparada por Luis Correa- Díaz y Scott Weintraub para el *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* (2010), afirma que el problema de los estudios de literatura digital en español y portugués es justamente el que mencionamos, lo cual queda expresado en que los trabajos analíticos sobre literatura digital no pasan de “lo anecdótico y de la especulación subjetiva” (364).

De acuerdo a lo que hemos discutido hasta ahora, si bien el hipertexto funciona de manera diferente en el formato digital, esto no se debe a que la hipertextualidad sea propia del medio digital, sino a la especificidad del medio en que éste se desarrolla. Las tecnologías digitales amplían las posibilidades del hipertexto para establecer múltiples conexiones, a partir del desarrollo de una escritura, la de códigos, que entra en contacto con otros tipos de escritura ya conocidos (alfabética, oral, etc.). Esa escritura de código es propia de lo digital, la cual cambia la naturaleza del hipertexto que encontramos en la literatura impresa.

El juego con diversos lenguajes y escrituras permite situar la literatura electrónica en el terreno de la literatura experimental. La literatura experimental produce desconcierto por la ruptura que instala, la cual lleva a que en ocasiones la crítica la reciba de forma negativa e incluso que eventualmente sea ignorada por ella. En América Latina, la literatura experimental está ligada a la ruptura con las formas y modelos tradicionales de representación —el “realismo”—que podemos ver en las vanguardias y luego en la literatura del boom. De hecho, *Rayuela* de Julio Cortázar, una narrativa claramente experimental en cuanto a la forma, se ha convertido en un texto denominado como precursor de la literatura electrónica, por su utilización de la técnica del hipertexto. Como casi todas las corrientes literarias en algún momento, la literatura electrónica ha sido acusada de ser una copia de la producción foránea, en este caso particular, de la literatura electrónica que se está produciendo en Estados Unidos. El modernismo latinoamericano fue acusado del mismo mal, señalado como una imitación y como forma de colonialidad cultural, subyugado a las tendencias literarias europeas. Sin embargo, debemos tener en cuenta la siguiente frase de José Martí cuando analizamos la literatura latinoamericana “Injértese en nuestras repúblicas el mundo, pero el tronco ha de ser el de nuestras repúblicas”

(*Nuestra América* 34). Esto, llevado al análisis de la literatura electrónica, significa poner énfasis en las formas de apropiación y recepción de las tecnologías digitales en el terreno de la creación literaria y en las prácticas particulares y las formas de percepción que se generan a partir de los usos locales de estas tecnologías.

¿Qué sería de *Rayuela* si Julio Cortázar hubiera empleado las tecnologías de escritura hoy disponibles? La innovación que introduce la literatura electrónica no se relaciona con textos tradicionales que han sido digitalizados y reproducidos en el medio digital, sino que hablamos de textos que han sido concebidos digitalmente en el punto de su generación, desde una materialidad otra que la combinatoria alfabético-gramatical¹⁸. Se trata de textos que han sido concebidos no solo para ser leídos en soportes electrónicos, sino que por la naturaleza de los medios con que han sido producidos, experimentan con diversos recursos post-alfabéticos y post-gramaticales (imágenes pictóricas, animación, video, sonidos, secuencias graficas, símbolos dinámicos) que el soporte alfabético impreso no permite. *Rayuela* fue un intento de experimentar con el hipertexto, pero se enfrentó a los límites alfabéticos impuestos por la materialidad del libro y la cultura de la imprenta. Cabe decir que en la actualidad, el texto infinito pensado por Borges o el texto-red escrito por Cortázar, proponen, a pesar de sus límites, la estructura abstracta esencial de los textos electrónicos, ampliada gracias a la nueva materialidad que provee el medio electrónico.

¹⁸ Es importante destacar, sin embargo que, si bien la mayoría de las obras digitales han sido concebidas para el formato digital, también existen otras que fueron creadas para el soporte impreso y que, por sus características, fueron utilizadas posteriormente para crear una versión digital. Es el caso, por ejemplo, de *Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez. Pero como señalamos en este párrafo respecto a *Rayuela*, este tipo de obras presentan una característica que hace posible tal transformación: la existencia de ciertos parámetros, que se discutirán en la sección sobre los hipermedias, que permiten su adaptación al medio electrónico, desarrollando esas potencialidades limitadas por la escritura alfabética y el formato impreso.

Es importante establecer que si bien la literatura digital produce discontinuidades con la literatura impresa, esto no significa que la escritura alfabético- impresa no ilumine la producción cultural en el medio digital. Hemos mencionado que el hipertexto es una técnica de enlaces que había sido ensayada en la literatura impresa. Por otro lado, como señala Hayles, los lectores se acercan a la literatura digital con expectativas formadas en lo digital. Las prácticas culturales consideradas “nuevas” siempre emergen en contextos culturales que las iluminan e informan. Bolter y Grushin (2000) ilustran brillantemente este argumento en su estudio de las prácticas culturales de “remediación” llevadas a cabo en la cultura occidental. Por “remediación” los autores entienden los procesos a través de los cuales las producciones culturales emergentes, las digitales por ejemplo, se apropian de técnicas y saberes desarrollados en otras épocas y las adaptan a las nuevas necesidades que les plantean sus contextos culturales y de expresión, Al respecto, los autores proponen que “New digital media are not external agents that come to disrupt an unsuspecting culture. They emerge from within cultural contexts, and they refashion other media, which are embedded in the same or similar contexts” (19). Esta práctica de remediación es claramente visible en los primeros hipertextos digitales, los cuales imitaban la página de un libro. En estos casos, como en *Afternoon: a story* de M. Joyce o, en la literatura en español, *El primer vuelo de los hermanos Wright* de Juan B. Rodríguez, la estructura del libro es traspasada al formato digital, donde los enlaces electrónicos en cada página reemplazan el acto de la mano que cambia de una página a otra. Cuando comenzaron a desarrollarse técnicas cinematográficas, las primeras filmaciones fueron de obras de teatro llevadas al nuevo formato, y luego, con el paso del tiempo, se comenzó a experimentar con las posibilidades específicas del medio cinematográfico. De esta forma, la “remediación” no sólo es observable en la literatura, sino que, como ilustran Bolter y Grushin, está presente en pintura, fotografía, radio, televisión,

cine y otras formas de producción cultural que los autores rastrean hasta la época renacentista, e incluso, medieval. Volviendo a la literatura, citamos a K. Hayles:

When literature leaps from one medium to another —from orality to writing, from manuscript codex to printed book, from mechanically generated print to electronic textuality— it does not leave behind the accumulated knowledge embedded in genres, poetic conventions, narrative structures, figurative tropes, and so forth. Rather, this knowledge is carried forward into the new medium typically by trying to replicate the earlier medium’s effects within the new medium’s specificities (...) A similar pattern of initial replication and subsequent transformation can be seen with electronic literature. At first it strongly resembled print and only gradually began to develop characteristics specific to the digital medium, emphasizing effects that could not be achieved in print. Nevertheless, the accumulated knowledge of previous literary experiments has not been lost but continues to inform performances in the new medium (*Electronic Literature* 59).

Sin dejar de lado las continuidades, es igualmente importante reconocer las especificidades y transformaciones que desencadena el medio digital, lo cual exige desarrollar perspectivas críticas y analíticas que nos permitan dar cuenta de ellas. Katherine Hayles señala que nuestras capacidades cognitivas están siendo “re-programadas” al interactuar con el medio informático, en un proceso que puede equipararse al efecto producido en las capacidades cognitivas de los seres humanos con la introducción de la imprenta y la masificación del libro. En este sentido, la autora señala lo siguiente: “The book is like a computer program in that it is a technology designed to change the perceptual and cognitive states of the reader (...) a book functions as a receptacle for the cognition of the writer that are stored until activated by a reader, at which point a complex transmission process takes place between writer and reader, mediated by the specificities of the book as a material medium” (*Electronic Literature* 57). Los recursos digitales que utiliza la literatura electrónica en su producción, así como los niveles de

interactividad que estos comportan, requieren un lector capaz de activar los códigos que componen la estructura-red de las narrativas y la poesía electrónica. Por otro lado, una literatura basada en estructuras supra-lineales, como el hipertexto, con dispositivos visuales y auditivos añadidos, necesariamente plantea nuevas demandas a los modos de percepción de quienes se enfrentan a ella. Si bien faltan estudios empíricos concretos respecto a los posibles cambios cognitivos y neurofisiológicos que se producen en la interacción con el medio digital, es un hecho innegable que las transformaciones de los últimos años en relación con los usos de las nuevas tecnologías han transformado las formas de circulación del saber y la información. El libro no ha sido desplazado como repositorio de saber, pero sí ha perdido su centralidad. Existen múltiples estadísticas respecto a cómo los medios digitales han ocupado un espacio importante como fuente de información y transmisión de conocimientos y saberes¹⁹. Este cambio necesariamente implica formas otras de organizar la información, de comunicación y de creación, que podemos observar de alguna manera en la literatura digital. En cuanto a los usos del hipertexto, la ampliación de sus posibilidades conectoras en el medio digital permite entrelazar “las sonoridades del relato oral con las intertextualidades de la escritura y las intermedialidades del audiovisual” (Martín Barbero, “Cultura” 20). De acuerdo al autor, los usos del hipertexto digital permiten reintegrar culturalmente el mundo de los sonidos y las imágenes, relegados a la dimensión de las emociones y las expresiones por la racionalidad dominante occidental que dio primacía a la escritura alfabética. De esta forma, los lectores y autores, al trabajar interactivamente con todas estas escrituras y lenguajes, son cognitivamente desafiados

¹⁹ Ver reportes de las cumbres mundiales de la sociedad de la información (2003 y 2005) y los informes disponibles en su página web <<http://www.itu.int/wsis/index-es.html>>. Además, recomiendo revisar los datos e informes de OSILAC (Observatorio para la sociedad de la información en Latinoamérica y el Caribe), perteneciente a la CEPAL(<<http://www.cepal.org/cgi-bin/getprod.asp?xml=/socinfo/noticias/paginas/5/44765/P44765.xml&xsl=/socinfo/tpl/p18fst.xml&base=/socinfo/tpl/top-bottom.xml>>).

por una forma diferente de organizar la información. Martín Barbero, citando un estudio de Thompson y E. Rosch, afirma que “el hipertexto (en el medio digital) hibrida la densidad simbólica con la abstracción numérica haciendo reencontrarse las dos, hasta ahora “opuestas”, partes del cerebro” (“Cultura” 21). Finalmente, nos encontramos en un período de interacciones entre “los viejos y los nuevos modos de habitar el mundo” (19).

Para Hayles, la literatura electrónica se forma en la relación de retroalimentación que se establece entre las tecnologías y los sujetos, donde estas tecnologías interactúan con las estructuras cognitivas de los seres humanos, así como estas subjetividades afectan la tecnología y sus producciones mediante sus usos y las formas de recepción. El lector se siente desafiado por nuevas formas de enfrentar la lectura, por los nuevos lenguajes y los efectos perceptuales que ésta genera. Los desafíos que las tecnologías digitales plantean a las formas de cognición humana, estimulan a su vez nuevos usos de la tecnología y prácticas culturales asociadas a ellas, que permite darles un nuevo sentido dentro del imaginario simbólico cultural. De esta forma, el mundo de percepciones que abre la estética de los textos electrónicos permite la aparición de diversas prácticas culturales en relación con la creación literaria.

2.3 Conexiones textuales: blogs interactivos.

Dentro de los textos electrónicos que podemos encontrar en América Latina están las blognovelas. Éstas utilizan el formato blog, que permite que el lector interactúe con la obra a través de los enlaces e imágenes que se incluyen en el texto, pero además a partir de un espacio para dejar comentarios. Los blogs, una de las plataformas textuales más utilizadas en la web, fueron estrenados en el año 1999 por Pyra labs para crear y publicar bitácoras en línea y luego adquirido por Google en el año 2003. El usuario puede crear su propia página web a partir de un menú de opciones preestablecidas, de forma sencilla y fácil, sin necesidad de escribir su propio código HTML. El servicio de blogger provee al usuario de plantillas web, efectos audiovisuales y diseños predeterminados, la posibilidad de compartir fotos e imágenes, generar enlaces con otros sitios web y archivar sus textos, todo en un contexto amigable para el usuario. De ahí se extrae su popularidad para publicar textos de toda índole.

Diario del niño burbuja (2004), es un blog creado por Belén Gaché. Gaché es una escritora y crítica literaria argentino-española que ha escrito varias obras en las que experimenta con la tecnología y la literatura, entre ellas *Wordtoys (2006)*, una colección de poemas que analizaremos más adelante, y *Góngora wordtoys (2011)*. En *Diario*, la autora utiliza el formato de bitácora para escribir un diario, en que el niño burbuja describe acontecimientos de su vida en cien post o entradas. En la descripción que realiza la propia autora sobre el proyecto, señala lo siguiente:

(...) Se estableció que la obra constaría únicamente de cien post, durante cien días consecutivos. Cada uno de ellos constaría de una imagen y un texto breve. Las

imágenes, por su parte, serían encontradas a partir de buscadores de imágenes en la red. El proyecto *Bubbleboy* duraría, entonces, cien días. El Diario del Niño Burbuja se constituyó como un texto en proceso que se fue desarrollando en el día a día, sin una trama o dirección preestablecida. (“Acerca de los wordtoys”).

Como expresa la cita, no existe un argumento pre-existente, sino que el niño burbuja cuenta su historia en relación con las imágenes elegidas por la autora. En *Diario* observamos un “yo” autorial fuerte, que no puede ser evitado y que dirige los posts del niño burbuja, a través de las imágenes elegidas. Como en todo blog, la participación del lector se observa en los comentarios, lugar en el cual, como señala Landow, el lector puede contribuir con enlaces, opiniones, imágenes, entre otras escrituras que establecen extensiones y abren una red de relaciones entre diversas subjetividades. Si bien discrepamos de la afirmación de Landow de que esta práctica convierte al lector en autor, porque de todas formas existe la obra primaria de Gaché que no es modificada por los comentarios de los lectores, es interesante explorar como funcionan estas comunidades dialogantes. Sin embargo, a diferencia de lo que sucede en otros blogs, en el blog de Gaché no se generó un diálogo con los lectores, lo que se aprecia en la ausencia de comentarios.

Diario utiliza una estructura hipertextual simple, es decir, una en que los enlaces sólo nos llevan de un post a otro, lo cual es típico de las primeras experimentaciones con el hipertexto digital. De esta forma, la experiencia del lector no es diferente a la de dar vuelta a las páginas de un libro, donde la acción de presionar los enlaces para pasar de un post a otro serían la “remediación” del medio anterior. Si bien existen algunos estímulos visuales, la experiencia de lectura es lineal en cuanto se trata de pasar de un post a otro como en las páginas de un libro. Como en todo blog, existe la opción de dejar comentarios, pero estos son casi inexistentes, ya

que el experimento no busca establecer una relación interactiva directa con el lector y, de esta forma, el blog es utilizado como formato de experimentación estética con las nuevas tecnologías de expresión, sin utilizar todas sus potencialidades²⁰.



Imagen 1, Captura de Pantalla *Diario del niño burbuja*

²⁰ Como mencionamos en el capítulo anterior, esto constituyó una práctica habitual en las primeras producciones literarias digitales.



Imagen 2, Interfaz de *Detective bonaerense*.

Otro tipo de blognovela es *Detective Bonaerense*, escrita por Marcelo Guerrieri y publicada en el año 2006. Desde distintas estrategias textuales, enlaces e imágenes, el lector es invitado a resolver un misterio. Landow (2006) señala que la ficción detectivesca es la más adecuada para las producciones hipertextuales, ya que el lector de novelas de misterios es un lector-jugador, que busca pistas y descubre enlaces. Aristóbulo García, quién es el personaje que narra la historia, es un detective a cargo de la división de crímenes de la Interpol latinoamericana. García busca a arañita, un criminal acusado de asaltar un banco y que huyó a Europa. El detective viaja a Suecia, específicamente a Uppsala, donde establece su búsqueda y decide publicar sus notas en un blog. De esta forma, nosotros, los lectores, podemos seguir el

caso y ayudar a buscar pistas o a resolver misterios y, al mismo tiempo, García puede esconderse de “arañita” bajo la figura de un escritor de novelas detectivescas. En este proceso de devenir escritor, García redescubre su pasión por la literatura, pasando el caso de arañita a un segundo plano frente a otras narraciones provenientes de notas de casos policiales en los que el detective trabajó con anterioridad. El lector es invitado a comentar la historia así como también a colaborar con Aristóbulo en la resolución de los misterios. Para esto, se provee a los lectores varias pistas a través de las entradas que el autor publica en el blog.

En los dos blogs presentados, si bien en ambos estamos ante la presencia de un sólo autor, existen diferencias respecto al rol que estos ejercen derivado del uso de las posibilidades que ofrece el formato blog. En el caso de *Diario*, encontramos una presencia autorial que requiere de un diálogo interactivo con el lector para el desarrollo del argumento narrativo que presenta. En *Detective*, la situación es diferente, ya que el formato de narración que construye el autor demanda un diálogo con sus lectores. Por lo tanto, en *Diario* se aprecia una subjetividad autorial fuerte, donde la autora toma todas las decisiones y, de esta forma, las funciones interactivas del blog no son aprovechadas. El dialogo entre autor y lector es igual al que se produce en un libro, es decir, mediante la interpretación. En el caso de *Detective* podemos apreciar a un lector que debe involucrarse de forma más activa en el desarrollo de los acontecimientos. El autor busca que este lector sea más participativo y que se involucre en la novela como un jugador, a diferencia del lector convencional que vemos en *Diario*. Esta característica de “lector-jugador” es esencial en el género electrónico (Landow 2006; Aarseth 1997; Galloway 2007), hecho que podremos comprobar en los capítulos que siguen a través de la revisión de obras digitales que experimentan cada vez más con las potencialidades interactivas y

participativas que contiene el formato digital, mediante el uso de software y lenguajes de programación más sofisticados.

El formato blog también facilita la escritura colectiva. Es así como en Costa Rica se realizó un proyecto de escritura colectiva que resultó en la novela *Milagros Suelos*. Como señala Doménico Chiappe, el autor/autores de novelas electrónicas tienen la opción de generar obras cerradas (donde el lector no puede modificar el argumento) y abiertas (donde el lector participa como autor). *Milagros suelos* se inscribe en el primer caso. La escritura de los capítulos se hizo entre los participantes del grupo, donde la dinámica de escritura del grupo no puede verse en la web (como sí es el caso de otras novelas colectivas como *La huella de Cosmos*). Se trata de una obra en que, si bien participan varios escritores, una vez entregado el producto final, no es posible modificarlo. Esta escritura “cerrada” a la participación del lector no disminuye su valor estético dentro de la experimentación digital. De hecho, la gran mayoría de las obras que presentaremos en esta investigación pertenecen a esa categoría. Lo interesante, sin embargo, es explorar las experiencias que se generan a partir de los usos de las tecnologías digitales en relación con la posibilidad de interacción inmediata entre autor-lector, del lector como colaborador- comentarista, las formas de relaciones sociales que se producen y la formación de comunidades interpretativas, lo cual afecta las formas de subjetividad autorial y la subjetividad misma del lector.



Imagen 3, Captura de pantalla novela colectiva *Milagros Suelos*.

La obra fue escrita por ocho autores, y se publicó en cuatro entregas entre julio del año 2007 y Mayo del 2008, en el marco del proyecto "Mesa de palabras" auspiciado por el Centro Cultural de España en Costa Rica. Tal como sucede en *Diario*, la novela se estructura en capítulos que siguen un orden lineal, tal como una novela tradicional. Cada autor se encuentra a cargo del desarrollo de un personaje, cuyas acciones dentro de la novela dependen de lo que hacen los otros personajes y de cómo se desenvuelve el argumento. En este sentido, la dinámica de trabajo colectivo no difiere de la práctica ya realizada en varias escrituras a dos manos en el formato impreso, tales como las obras de Bioy Casares y Borges, Gilles Deleuze y Felix

Guattari, Michael Hardt y Toni Negri, entre otros/as. Con esto queremos demostrar que esta forma de escritura colectiva no es particularmente propia de la era electrónica, sino que ha sido ensayada por varios autores en el medio impreso. Aunque, como demuestran los análisis de Bakhtin (2008), una obra aparentemente monologante puede contener muchas voces dialogantes, la conectividad e interacción simultánea que ofrecen los medios digitales hacen evidente y amplían el espectro dialógico que ya se encontraba presente en la literatura en formato impreso.

La experiencia de lectura es similar a la de *Diario*. La estructura de la novela imita las páginas de un libro, donde los enlaces existentes nos llevan de forma lineal de una página a otra. En este sentido la función del hipertexto es la de conectar bloques textuales, donde existe sólo un camino de lectura. El lector interpreta y comenta la novela —comentarios en los que podemos observar una interacción más directa entre autores y lectores—, pero no se trata de un lector que “juega” con ella, como es el caso de otras narrativas hipertextuales que revisaremos más adelante.

La participación más significativa de los lectores se puede apreciar en la sección de comentarios. En *Milagros*, encontramos una cantidad importante de comentarios en algunos capítulos, pero en su mayoría son felicitaciones y sólo algunas críticas al argumento. En *Diario* los comentarios son inexistentes. Lo anterior puede explicarse por las decisiones del autor/autores que replican la estructura del libro y buscan un lector-interprete, pero no un lector-dialógico o un lector participante que intervenga en su obra.

Se podría pensar que el caso de *Detective* es diferente en cuanto utiliza mejor las posibilidades del medio digital, al presentar más recursos visuales y enlaces. Además entrega declaraciones de testigos y pistas para que los lectores lo acompañen en la resolución del caso. Sin embargo, pareciera que los lectores percibieran que, hagan lo que hagan, aquel misterio ya está resuelto. Así, su participación, al igual que en las otras blognovelas, se limita a seguir enlaces. Los comentarios de los lectores se limitan a felicitar al autor y, en menor medida, sugerencias respecto a la obra, tal como podemos ver en *Milagros*.

La réplica del formato impreso en el medio digital es característica de textos que comienzan a experimentar con las nuevas tecnologías. El replicar los conocimientos desarrollados y plasmados en el medio anterior constituye una práctica que podemos observar entre lo oral y lo escrito, entre la escritura manuscrita y la escritura impresa, y entre la literatura impresa y la electrónica. De esta forma, aquellos análisis que enfatizan la pura novedad de la literatura electrónica están desconociendo las imbricaciones que existen entre las formas tradicionales de producción literaria y las que surgen motivadas por el medio digital. Los blogs que mostramos aquí son un ejemplo de aquello. Las tres blognovelas presentadas se han construido a partir de la réplica de las formas de escritura impresa en el medio electrónico. En este sentido, el medio impreso, la literatura tradicional, sus narrativas, prácticas, convenciones y construcciones, informan las producciones desarrolladas en la especificidad del nuevo medio.

2.4 Narrativas rizomáticas: hipertextualidades.

Las narrativas hipertextuales son como laberintos. “Laberintos de símbolos” diría Jorge Luis Borges. Un libro compuesto de laberintos semánticos es descrito de la siguiente forma por el autor: “Ts’ui Pên diría una vez: *Me retiro a escribir un libro*. Y otra: *Me retiro a construir un laberinto*. Todos imaginaron dos obras; nadie pensó que libro y laberinto son un sólo objeto” (*Jardín de senderos* 137). Borges describía una estructura no lineal, una red de palabras y textos interconectados que se arman como series de encrucijadas y digresiones vertiginosas. Cada lectura significaba una experiencia nueva, una lectura diferente con personajes diferentes. La historia nunca iba a ser la misma, precisamente porque los senderos se entrecruzan hasta el punto de impedir que se pueda recorrer cualquier trayectoria más de una vez.

Cortázar utilizó esta estructura laberíntica en *Rayuela*, el primer hipertexto latinoamericano. Esto afirma el planteamiento derrideano de que el hipertexto ya se encontraba contenido potencialmente en el formato impreso y, por lo tanto, descarta aquellos planteamientos que sitúan al hipertexto como excepcionalidad de las formas de escritura digital²¹. Sin embargo, las posibilidades del hipertexto inherentes al concepto abstracto del libro, chocan en la novela de Cortázar con las limitaciones concretas propias del medio impreso. Los caminos de lectura no podían ser infinitos más que en un sentido potencial, ya que la estructura libro-impreso dificulta la operatividad de múltiples combinaciones debido a la condición estática de la página impresa. La idea de Cortázar se hace más viable y se multiplica a partir del uso de las nuevas tecnologías

²¹ Sobre el tema de la no exclusividad de las escrituras digitales y las continuidades existentes con la literatura impresa, recomiendo revisar *Ciudadano Insano* de Juan Duchesne Winter, especialmente el ensayo titulado “Metamorfismo de la escritura y devaneo tecnocrático en la universidad”.

en la producción literaria, pues éstas hacen inmediatamente operable, con sólo un click a cada enlace, el salto a distintas ventanas con secuencias alternas, más repertorios opcionales de imágenes, sonidos y objetos interactivos diversos, que a su vez contienen enlaces a otros repertorios y, así, en potencial progresión geométrica del número de alternativas.

Como señalamos en páginas anteriores, George Landow define el hipertexto como un texto compuesto por bloques de texto interconectados a través de enlaces electrónicos. Esta definición, tal como lo establece Landow, proviene de la tradición crítica post-estructuralista: Barthes, Derrida y Foucault conciben el texto en términos de una red de conexiones textuales y semánticas. En el formato impreso, el libro contiene enlaces a otros textos que permiten generar un diálogo intertextual, pero esos enlaces funcionan como referencias que no están presentes materialmente en el libro mismo. O, como en el caso de *Rayuela*, una novela hipertextual en formato impreso no permite que si un capítulo referencia a otro dentro del texto, éste pueda aparecer inmediatamente ante nuestros ojos. En este sentido, el formato impreso establece otro tipo de redes textuales, que requieren un tipo de acciones diferentes del lector, que se desarrollan en un espacio- tiempo diferente: pasar de una página a otra, consultar los textos referenciados en un espacio concreto llamado biblioteca, dialogar interpretativamente con el texto. Un hipertexto digital replica esta estructura, pero también la mueve hacia otros espacios y experiencias; se estructura como una red, donde cada bloque de texto es un nodo de aquella red que se conecta con otro o con varios otros, permitiendo múltiples combinaciones, en un espacio-tiempo que se ha llamado virtual, donde las conexiones se realizan de forma inmediata ante los ojos del lector.. En este sentido, el hipertexto digital se asemeja más bien a la estructura rizomática descrita por G. Deleuze y F. Guattari (2009), donde no existe un centro que opera las conexiones, sino que

los enlaces entre textos, sujetos, cosas, existen en un plano inmanente que produce relaciones de multiplicidad; también podríamos mencionar a Bakhtin (2008) y su concepción del texto como una conexión de múltiples discursos y hablas dialogantes; o la red relacional que describe F. Jameson (1991), cuando llama la atención sobre la necesidad de posicionar los hechos históricos particulares en la red contextual de relaciones sociales en que estos se desenvuelven. Lo anterior unido a las redes tecnológicas que transmiten información entre distintos artefactos electrónicos (computadores, celulares, video-juegos, e-readers, entre otros), hacen de las redes el paradigma de nuestra época. Esta forma de entender la producción cultural dentro de una red de relaciones que incorpora sujetos humanos y no humanos constituye la base de la teoría del actor red de Bruno Latour que discutimos en el primer capítulo. La literatura electrónica, al incorporar (se) a las redes y experimentar en la relación con ellas, da cuenta de este cambio de época.

El texto electrónico es un texto que demanda ser activado para cobrar sentido. Así, el lector de textos electrónicos debe saber jugar con ellos, debe ejecutar sus códigos. Lo anterior no es exclusivo de la literatura electrónica y, al decir esto, queremos dejar claro que no estamos diciendo que el lector de literatura impresa es pasivo y aquel que lee literatura electrónica es activo. Roland Barthes (1987) señala que el acto de leer no puede ser entendido como consumo, sino que como una acción de interpretación activa, un proceso de apropiación donde el lector “pone en marcha” el texto y, en este proceso, lo produce. En este sentido, el autor señala:

De hecho, *leer*, en el sentido de *consumir*, no es *jugar* con el texto. Hay que tomar la palabra “jugar” en toda su polisemia, en este caso: el texto en sí mismo “juega” (como una puerta, como cualquier aparato en el que haya un “juego”); y el lector juega por su parte dos veces : “juega” al texto (sentido lúdico), busca una práctica que le re-produzca; pero para que esta práctica no se reduzca a una *mímesis* pasiva, interior (el texto es precisamente lo que se resiste a esta reducción), *ejecuta* el texto (...) (80).

Sin embargo, la materialidad de los textos electrónicos requiere de manera más inmediata y concreta de un lector-jugador como un imperativo práctico. Cuando Barthes habla de la ejecución, se refiere probablemente al acto de interpretación y a los procesos de re-significación de los textos, lo cual ocurre a través de las prácticas de apropiación que están asociados al proceso de lectura. En una narrativa hipertextual, el lector está obligado a jugar con la obra. No tiene la opción de ser un “consumidor pasivo”, ya que para que la obra aparezca ante sus ojos debe activarla, debe ejecutar un código informático. En todo caso, en este sentido, en cualquiera de los dos modos, en el impreso o el cibernético, se presenta una paradójica ambigüedad: el texto impreso otorga la opción de la actividad imaginaria como reverso de su aparente pasividad concreta, pero el texto digital obliga a la actividad concreta como reverso de su aparente pasividad imaginaria. En cualquier caso, la obra ha sido producida en la interacción de dos lenguajes, el de códigos, que permite producir redes semánticas, y el lenguaje de signos tradicional, que nos permite leer e interpretar la obra, el lector debe activar el lenguaje de códigos para poder leer el texto. De otra forma, no es posible entrar en ella. Por otro lado, el lector se enfrenta a un mar de posibilidades que requieren de la activación de distintas formas de interpretación. En el fondo, la pregunta es: ¿Cómo enfrentar una obra que se presenta diferente en cada lectura?.

Partiendo con los ejemplos, Juan B. Gutiérrez, colombiano, escritor y experto en sistemas de modelación matemática, ha producido dos novelas hipertextuales en las que podemos ver el desarrollo de la aplicación de las nuevas tecnologías en la producción literaria. La primera, *El*

primer vuelo de los hermanos Wright, es considerada el primer hipertexto electrónico producido por un latinoamericano.

The screenshot shows the homepage of the 'Literatrónica' website, which is dedicated to 'Narrativa Digital Adaptativa'. The site features a navigation menu with 'Inicio', 'Libros', 'Foros', and 'Acerca de...'. The 'Libros' section is active, displaying the title 'El primer Vuelo de los Hermanos Wright'. A red-bordered box contains a registration notice: 'No se ha registrado. Los usuarios no registrados tienen acceso a una funcionalidad reducida. Pulse aquí para registrarse como nuevo usuario. Si no desea registrarse, utilice nombre de usuario "invitado" y contraseña "clave". Pulse aquí para entrar como invitado.' Below this, the book title is shown with a 'Mapa | Acerca de...' link. The main content area is titled 'Página: El Hipnotista' and contains two paragraphs of text. The first paragraph describes the appearance of Leonardo Baz in Villapintada. The second paragraph describes his sister Magdalena's reaction to his trance. A yellow box highlights 'Vínculos Adaptativos (Mayor porcentaje indica mayor continuidad narrativa)', followed by a 95% link to 'El Hipnotista' and a brief description of the scene.

Imagen 4, Captura de pantalla *El primer vuelo de los hermanos Wright*

Su producción tuvo dos etapas. La primera comenzó en 1995, con una novela hipertextual compuesta de bloques de textos comunicados entre sí por medio de enlaces. Como las primeras producciones de este tipo, la estructura imita a un libro donde los enlaces sirven para pasar de un bloque de texto a otro. De esta forma, se crea una secuencia lineal de eventos

narrativos y, por lo tanto, de lectura. En cada bloque textual encontramos palabras que contienen enlaces a definiciones que corresponden a un “diccionario zurdo” creado por el autor. Por ejemplo, “soledad” es definida como “etapa de la vida en la que predomina la fotosíntesis sin compañía”.

En el año 2006, la hipernovela es re-escrita para ser incluida en el proyecto del autor llamado *Literatrónica*. En este sitio web podemos encontrar varias de sus producciones, donde desarrolla su trabajo en torno a un modelo de *narrativa digital adaptativa*. Este modelo requirió el rediseño de la obra para experimentar con un modelo informático que optimiza los caminos de lectura para adaptarse a las decisiones de lectura tomadas por el lector. Sin embargo, debido a que la novela fue pensada desde un principio como una secuencia lineal de eventos narrativos, donde existe una trama central y donde el camino de lectura es sólo uno y el lector no posee más opciones que pasar de una página a otra, el modelo no puede generar muchos cambios respecto a la obra en su primera versión. De esta forma, así como en la primera versión los enlaces nos llevaban de una página a otra, el modelo adaptativo no puede sugerir más de un camino de lectura en la segunda versión, ya que el diseño lineal de lectura no fue modificado. La única diferencia con la versión anterior radica en que cuando se retrocede en los capítulos, los enlaces sugeridos para continuar la lectura cambian, y por lo tanto se lee un texto diferente al que se venía leyendo antes del cambio. Sin embargo, en mi experiencia de lectura de la obra, la adaptatividad argumentativa de los enlaces afecta la coherencia del relato al producirse este cambio.

La obra presenta una novedad que muchos otros hipertextos no contienen. Se trata de una novela que guarda en su “memoria” la lectura que estaba haciendo el lector. Lo anterior es posible porque el usuario debe registrarse antes de leer la obra, de modo que el sistema guarda el camino seguido por el lector y así, este puede dejar la lectura y volver en el futuro al mismo punto donde la dejó. El sistema indica también el porcentaje que se ha leído del libro. Lo anterior es muy importante, ya que en general los hipertextos e hipermedias que revisaremos aquí no poseen esta función y, por lo tanto, cada vez que uno vuelve a un texto se retorna al punto de partida, es decir, cada vez que se lee, se comienza y se prosigue en un argumento diferente, lo que hace más pesada la lectura.

Lo mismo podemos observar en la otra obra del autor, aunque, sin embargo, existen diferencias en cuanto al papel del autor y el lector. *Condiciones extremas* es una novela basada en una estructura hipertextual que posee múltiples combinaciones de lectura, diseñada para ser leída de forma no-lineal, a diferencia de lo que sucede con *El primer vuelo*. La novela se inserta en el género de ciencia ficción, a diferencia de su primera novela. Sin embargo, no se separa de los temas que conciernen a la cultura latinoamericana. El argumento nos sitúa en una Colombia convertida en un poder económico mundial gracias al manejo y producción de nuevas tecnologías. Sin embargo, lo anterior no se condice con las teorías del progreso, ya que su estatus de potencia mundial no ha significado mejoras en las condiciones económicas y sociales de su población. Por el contrario, las ganancias obtenidas del progreso se han concentrado en las manos de quienes ostentan el poder, dejando a la mayoría de la población en condiciones de extrema violencia y contaminación ambiental y viviendo en un sistema de vigilancia y control. De esta forma, su novela desarrolla una crítica al discurso del progreso, hoy asociado a la

importación de tecnologías y al discurso de la sociedad de la información. Más específicamente, se trata de una crítica al poder, ya que éste cambia de manos, pero las condiciones estructurales no se modifican. Las tecnologías en Latinoamérica, asociadas a la implantación sin consideraciones culturales en distintas sociedades, se vinculan a un discurso prevalente en la región consistente en la idea de que la importación de tecnologías significa mayor desarrollo. Sin embargo, este discurso ha probado, como quiere mostrar la novela, que se generan sociedades “de dos velocidades”: una que disfruta de los progresos del desarrollo tecnológico y económico, y otra que recibe el impacto de la dependencia y de la inoperancia del sistema de goteo proclamado por el sistema neoliberal imperante.

Rodríguez señala que esta novela fue su “conejillo de indias” para experimentar con el modelo adaptativo. *Condiciones extremas* fue publicada en versión historieta impresa en 1998. Luego de esto, pasó por varios procesos de transformación y re-escritura. La primera versión electrónica (1998) resultó en un hipertexto muy rústico, que según su autor, sirvió como método de aprendizaje. La segunda versión se publicó en el año 2000, donde se mejoró la interfaz de usuario y la navegación del texto. Esta versión fue analizada por Susana Pajares en un artículo publicado en *Latin American Literature and Mass Media*, editado por Edmundo Paz Soldán y Debra Castillo (2001). Finalmente, en el año 2005 se publica la tercera versión, a la que podemos acceder en *Literatrónica*.

No se ha registrado. Los usuarios no registrados tienen acceso a una funcionalidad reducida. Pulse aquí para registrarse como nuevo usuario. Si no desea registrarse, utilice nombre de usuario "invitado" y contraseña "clave". Pulse aquí para entrar como invitado.


Libro: Condiciones Extremas

[Mapa](#) | [Acerca de...](#)

Página: **Décima Década**

*«En una noche tan breve
 que dos hombres hubieran podido darse la mano
 estando uno en el martes y el otro en el miércoles»*
 Diccionario Jázaro, por Milorad Pav



El descubrimiento de una anomalía desprendida del género humano no fue el único incidente que removió la historia de la segunda mitad del siglo. Un hecho más se produjo; de éste, sin embargo, pocos tuvieron noticia. Cada uno de los involucrados fue una pieza de un inextricable rompecabezas, con todo lo que implica ser un segmento de la realidad: conocimiento de la propia forma y contenido, pero ignorancia sobre el acoplamiento y el paisaje final. Miranda Macedonia era consciente de ello.

A pesar de que ella debía llegar a su trabajo ese día a la hora acostumbrada, había salido con dos horas de anticipación. Se encaminó hacia el centro de la ciudad desde su casa en las afueras, en el sector occidental, pero tan pronto inició el viaje decidió desviar el rumbo para entrar por el norte. Las nubes marrones, menos espesas que de costumbre, le dieron la esperanza que la luz mortecina de ese día soleado le mejorara el ánimo. Cuando viajaba en línea recta desde su casa en el Desierto del Trigo tenía permanentemente sobre ella una nube marrón. Entonces, los potentes faros de su automóvil se activaban, aunque no era necesario porque el piloto automático no necesitaba luz para conducir, sino como una atención al pasajero. Pero debajo de ella no veía el suelo, ni encima el cielo. Sólo una mancha marrón herida por los haces de luz en rotación.

La ciudad presentaba un aspecto sucio. El término había evolucionado para conjugar en un sola palabra su carácter urbano y de porquería: *Suidad*. En el terreno y en la cúpula de los edificios, cientos de metros sobre él, la contaminación gaseosa era la misma; pero más cerca del suelo las partículas se pegaban a la superficie exterior de los edificios como a una costra marrón de constante crecimiento.

Vínculos Adaptativos (Mayor porcentaje indica mayor continuidad narrativa)

90% [Décima Década](#)

Miranda detuvo su automóvil cerca a una estación de servicio. Tenía aún combustible para cientos de kilómetros, pero le interesaba ganar tiempo antes de llegar al Centro de Inves

85% [Finales de la Novena Década](#)

Laboratorio Central. Miranda a sus 22 años entra por primera vez al templo más admirado del Centro de Investigaciones. Afuera dicen que allí Índigo inventa algo para revertir el proceso de mierdificación del planeta, pero en aquel sitio...

85% [Octava Década](#)

Los niños avatares salieron en tropel de la escuela. La vida era simple para ellos. Libre. Todas las tardes prometían una aventura en los domos que estaban construyendo los avatares adultos...

85% [Octava Década](#)

Miranda sólo una vez antes en su vida había mirado a un avatar de frente, cuando era niña, en uno de los parques cercanos a su casa. Los domos peatonales estaban recién construidos...

Imagen 5, Captura de pantalla *Condiciones extremas*.

Condiciones Extremas, en su tercera versión, es una obra que forma parte de un sistema de información que interactúa con el lector. A diferencia del sistema adaptativo de *El primer vuelo*, este sistema optimiza los caminos de lectura de acuerdo a las decisiones del lector, sugiriendo rutas de lectura que resultan en un argumento coherente. Así, cuando el lector avanza en los capítulos, en la parte inferior de la página se le ofrecen varias opciones de continuación, donde cada opción tiene un porcentaje de adaptabilidad (coherencia). El vínculo que muestra un

mayor porcentaje es aquel que mejor se adapta a la línea argumentativa de lo que se ha leído hasta ese momento. Esta sugerencia se hace en base a lo que los lectores en general han escogido, donde el sistema realiza un proceso de optimización de la lectura basado en las decisiones de los lectores, es decir, selecciona las lecturas más recurrentes y desecha aquellos enlaces que no han sido populares en la lectura. Estos caminos de lectura más “populares” son informados al autor, quién devuelve información al sistema luego de evaluar si estos caminos son suficientemente coherentes con el argumento de las diferentes historias que se entrecruzan en la novela.

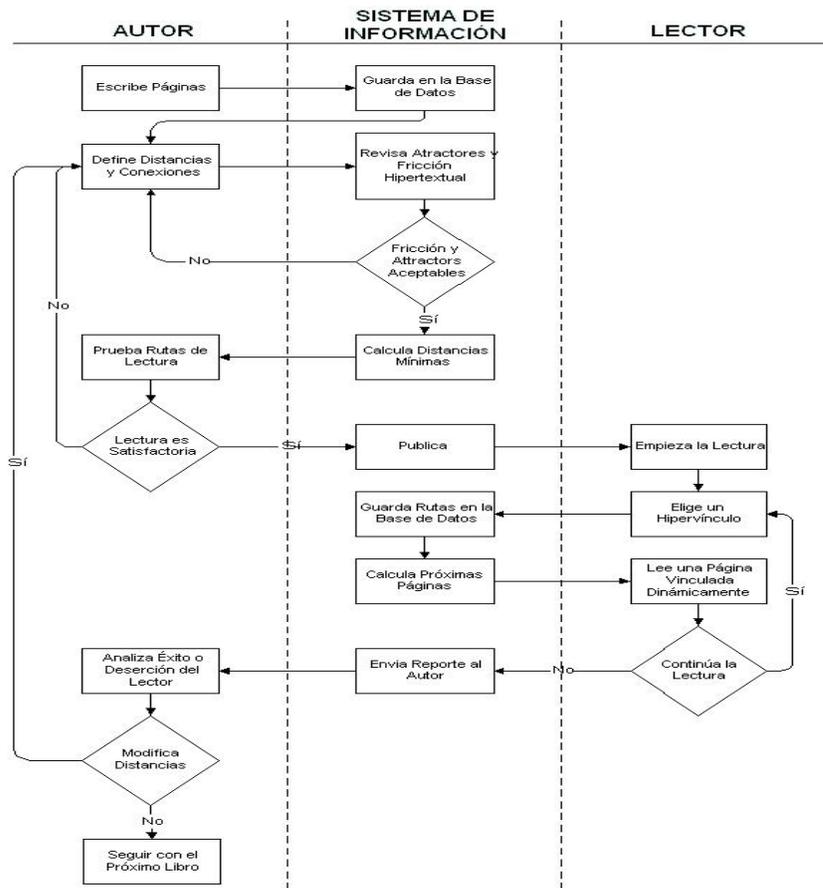


Imagen 6, Narrativa digital adaptativa.

Fuente: <http://www.literatronica.net/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=T_INTRO_DYNAMIC>

Se puede inferir, del modelo de la imagen 6, que autor, sistema de información y lector se encuentran vinculados a través de un sistema de retro-alimentación, en donde el lector colabora en la toma de decisiones respecto a las líneas argumentativas y los caminos de lectura. Las lecturas, a diferencia de otras novelas hipertextuales, no son enteramente decididas por el autor, sino que éste modifica sus decisiones de acuerdo al feedback que entrega el sistema basado en las decisiones de lectura de los lectores. En *El primer vuelo*, en cambio, si bien existe esta retro-alimentación, la estructura lineal de la novela no permite muchas combinaciones de lectura y, por lo tanto, los caminos de lectura son diseñados de forma unidireccional por el autor. De esta manera, aunque ambas son narrativas hipertextuales, la forma en que se utiliza el medio es distinta.

A diferencia del cierto orden que podemos encontrar en las novelas hipertextuales de Juan B. Rodríguez —los vínculos adaptativos nos dan cierta idea de una continuidad narrativa y nos sugieren un camino a seguir— en *Pentagonal: Incluidos tu y yo*, novela digital hipertextual de Carlos Labbé (2001), encontramos la potencialidad de lo múltiple, el caos de una narrativa inaprensible en la variedad de caminos posibles de lectura, el sentido de la infinitud. Un laberinto donde la salida nunca es la misma. Labbé es un escritor, crítico literario, guionista y músico chileno. Ha publicado novelas, cuentos y poemas. Entre sus novelas destacan, aparte de *Pentagonal*, *Libro de plumas* (2004), *Navidad y matanza* (2007, con edición en alemán en el 2010) y *Locuela* (2009).

En *Pentagonal*, la página de un diario es la puerta de entrada a una narrativa de historias múltiples. En la orilla inferior de la página se lee “Accidente causa dos muertos y un herido”. Al leer la noticia, nos damos cuenta que posee cinco enlaces que corresponden a las cinco líneas narrativas que constituyen la red argumental de la novela. Dos personas han muerto. Una es Miranda Vera, astrónoma. La otra es una estudiante que se lanzó a proteger a un perro callejero. El herido es el portero de un edificio cercano. A partir de los enlaces, nos comenzamos a adentrar en las historias de estos personajes y otros ligados a ellos, donde las historias se van entrecruzando.



Imagen 7, Captura de Pantalla *Pentagonal*.

La colisión funciona como metáfora de la interconexión que se produce entre las vidas de estos personajes en la novela. En uno de los textos de la novela, donde en un email a Estela, el estudiante que le escribe resume la idea detrás de esta novela polifónica:

Qué es esto. Otro capítulo de la novela electrónica. Ya está bueno. Aparece. Aparece. Aparece. Hay una falta ortográfica: se escribe “lucero”, con c. Me estoy poniendo nervioso, Estela. Tú tienes que estar reposando, el doctor te prohibió moverte demasiado. No seas tan tonta. Una hipernovela sobre la importancia de lo accidental en nuestras vidas, me dijiste, y ahora se me vienen todas las posibilidades mas macabras a la cabeza. Por favor que no te haya pasado nada. Esto me decías cuando te sentaste a escribir: voy a tomar cinco personajes que nunca se han visto y los haré colisionar (*Pentagonal*)

Aunque los caminos de lectura son casi imposibles de seguir en su totalidad, existen cinco líneas narrativas. Estas cinco líneas se topan en algún momento, donde si bien se cierra una línea —la que se venía leyendo—, el lector se da cuenta de la existencia de las otras. Sin embargo, también puede ocurrir que el lector no llegue a esta colisión de líneas. Todo puede ocurrir en este tipo de lectura, como señala Labbé:

No existe una manera correcta de leer una hipernovela; incluso si está planificada una estructura dramática como esta. Sin un lector logra eludir siquiera la sensación de un choque inminente con algo inesperado, eso también cabe dentro de una de las líneas narrativas, la del portero del edificio, que aunque todos los días ve pasar por enfrente decenas de historias distintas, no se entera de nada (“Entrevista de Inés Serrano” 2010)

La polifonía de la novela se complementa con la estructura hipertextual del texto digital. Aplicando el concepto de “*unity composed of difference*” de Fred Evans (2008), diríamos que en esta novela encontramos un cuerpo de múltiples voces, donde diferentes narrativas y personajes

se interconectan y se mantienen siempre en diálogo. Este diálogo continuo se produce por la utilización del hipertexto, pero sobre todo por la estructura dialógica de la novela, no sólo entre los personajes, sino que también en su interacción con los lectores, lo cual es una característica en varias obras de Labbé. El autor busca mostrar en sus novelas el carácter colectivo de la producción literaria —en el sentido de las intertextualidades, el diálogo entre autor y lector en el nivel de la interpretación y en referencia también a la concepción bajkthitiana de lo dialógico— tal como podemos ver también en su novela impresa *Navidad y matanza*. El hipertexto digital cumple aquí la función de hacer evidente ese intercambio dialógico.

En los hipertextos que revisamos se ha querido mostrar cómo el soporte material de estas producciones permite una mayor interacción del lector con la obra, en relación con los caminos de lectura a seguir y, producto de lo anterior, una multiplicación de la capacidad de interpretación de las obras. La interactividad que plantea el hipertexto digital se asemeja bastante a la estética relacional de Bourriaud (2002), donde la obra adquiere significado en la interacción con el lector. Por otro lado, estas relaciones interactivas, las redes de interpretación que se generan a partir de esta estética relacional, permiten inventar y pensar nuevos modelos de sociabilidad, los que podremos ver más claramente en las obras hipermedia y las producciones colectivas que veremos en los siguientes capítulos. Los hipermedia que veremos a continuación no sólo vinculan texto, sino que incorporan sonido, imágenes, videos y juegos interactivos, donde la función del lector como jugador se hace más evidente. El lector debe activar códigos y narrativas en una pantalla que le ofrece diferentes estímulos de forma simultánea, desde donde podemos inferir que procesa la información de manera diferente.

2.5 Literatura hipermedia: narrativas lúdicas.

En lo que parece un manifiesto más que una definición, Doménico Chiappe describe, en *Brevísima sugerencia a la hora de escribir hipermedia*, la literatura hipermedia a partir de las siguientes cláusulas:

- Una narración hipermedia será novela siempre que existan más de tres tramas.
- La estructura será modular; siempre no lineal.
- El escritor hipermedia debe desarrollar una destreza para golpear la mente del lector con escenas mínimas, cargadas de mensajes.
- Se narra con fragmentos que el lector deberá armar como un rompecabezas.
- Todos los textos deberán ser concisos para dotar de rapidez al conocimiento.
- Libres de la dictadura del papel, los hipervínculos conducen a planos narrativos distintos, que narran sus propias historias: contenidos textuales, musicales, de animación, hemerográficos, orales, fotográficos, audiovisuales y plásticos.
- Las imágenes serán ricas en interpretaciones.
- Se permite el libre movimiento del lector, que tiene derecho de elegir sus itinerarios de navegación. Y la obra exige que así sea para desplegarse.
- La calidad de la obra recompensará al lector por su interacción

De esta forma, un texto hipermedia posee la estructura no lineal del hipertexto y vincula, además de textos alfabéticos, otras textualidades: imágenes, textos audiovisuales, música, y las otras escrituras mencionadas por Chiappe. La materialidad que permite esta convergencia de

escrituras abre, a su vez, nuevas formas de interpretación, lectura y creación. El hipertexto en el formato impreso funciona de manera implícita y su conectividad es potencial, no se despliega inmediatamente ante nuestros ojos. En cambio, en el hipertexto digital, y mucho más aún en los hipermedias, las conexiones suceden de forma inmediata, mediante la actividad lúdica ejercida por el autor, de explorar y activar los códigos que generan acciones en el texto. Si bien la interpretación de un texto nunca ha sido unívoca ni pertenece al autor, tal como lo ha hecho ver el post-estructuralismo, en esta forma de literatura hablamos de un juego con la materialidad de éste, donde las tecnologías disponibles permiten crear textos compuestos de múltiples caminos de lectura, con diversos estímulos visuales y auditivos, e incluso, algunos que permiten la participación directa del lector en el proceso creativo.

Partiremos con el autor colombiano Jaime Alejandro Rodríguez, quien ha producido dos novelas de este tipo, *Gabriella Infinita* y *Golpe de Gracia*. J.A. Rodríguez es ingeniero químico, posee un máster en literatura y un doctorado en filología. Actualmente es académico del Departamento de Literatura de la Universidad Javeriana en Bogotá. Su primer hipermedia, *Gabriella Infinita* ha vivido en carne propia el paso de la escritura en formato libro a la escritura digital: primero fue un libro (1995), luego un hipertexto (1999) y finalmente fue convertida en un hipermedia (2002)²². El argumento principal de la obra se relaciona con la historia de Gabriella y Federico, dos adolescentes de los sesenta que viven en Bogotá, Colombia. La historia comienza con la situación de Bogotá después de un bombardeo producido por un ataque terrorista que ha dejado la ciudad en una situación caótica (haciendo clara alusión al “bogotazo”, ocurrido en

²² En relación con esto, es necesario destacar que esta transformación está muy presente en la ciberliteratura latinoamericana. Novelas como *Tierra de extracción*, *Condiciones extremas* y *El primer vuelo de los hermanos Wright*, son algunos ejemplos. Lo anterior es útil para trazar las formas de apropiación de la tecnología en el campo literario y como las prácticas de escritura se han ido modificando.

1948 en Colombia). En un edificio de la ciudad se han refugiado Gabriella y Federico, junto con otras personas. Las historias de vida de estas personas convergen hacia el final con la de los dos personajes principales. Así, si bien la novela parte con los dos personajes mencionados, luego el argumento central se abre a una red de historias, todas conectadas por la situación del ataque terrorista. En este sentido encontramos tres argumentos principales: la historia de Federico y Gabriella, la de los otros personajes y la del ataque a la ciudad, las cuales convergen hacia el final.

En ese tipo de producciones generalmente se utiliza macromedia flash player, que permite incluir animaciones, diálogos y música. Para la construcción de la interfaz se utilizó lenguaje JAVA, que también es un lenguaje comúnmente utilizado en este tipo de producciones. También se utiliza Quick Time player para ver los videos incluidos en algunos capítulos. De esta forma, estas tecnologías permiten crear una novela-juego, una narrativa que busca ser explorada no sólo en cuanto a las posibilidades de interpretación, sino que en relación con las posibilidades de leer la obra. J.A. Rodríguez señala que a medida que el lector interactúa con los distintos mundos que presenta la novela, puede ir trazando su camino particular construido a partir de sus elecciones, a través de la opción que existe en todas las ventanas que componen la novela, “marcar página”. Sin embargo, el mecanismo de marcado de las páginas no queda claro en cuanto no se aprecia cómo se puede acceder a las páginas marcadas una vez que el lector cierra la web. A diferencia de las novelas de Juan B. Rodríguez que cuentan con la posibilidad de tener una cuenta de usuario donde queda guardado lo leído, en esta obra no se observa ningún mecanismo parecido.

Cuando ingresamos al sitio web de la novela, la interfaz principal nos muestra tres puertas que constituyen enlaces hacia diferentes partes de la historia: *ruinas*, *mudanza* y *revelaciones*. Como podemos ver en la imagen, el mapa de la novela da cuenta de lo anterior. Existe un orden secuencial de lectura que presenta a *ruinas* como la primera puerta que debe ser abierta, para luego continuar con *mudanza* y finalmente con *revelaciones*. En *ruinas*, el orden de las puertas así como los enlaces contenidos dentro de ellas, producen una sensación de orden secuencial. Sin embargo, en las otras dos dimensiones, *mudanza* y *revelaciones*, el lector no es forzado a leer la novela como una secuencia de eventos, donde éste decide en qué orden va a explorar las diferentes opciones que se le presentan.



Imagen 8, Captura de pantalla *Gabriella Infinita*.



Imagen 9, Captura de pantalla mapa de *Gabriella Infinita*.
 <http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mapa.htm>

Juan B. Rodríguez señala a propósito de *El primer vuelo*, que una obra hipertextual o hipermedia no tiene que ser necesariamente no lineal y, en el caso de *Gabriella*, vemos que la linealidad convive perfectamente con una estructura hipertextual digital. Sin embargo, como señala Chiappe en su descripción de las características hipermedia, el formato digital es mejor

aprovechado cuando se utiliza una organización no lineal del texto²³. Aunque algunos capítulos pueden ser leídos en distinto orden, igualmente se aprecia un sentido de linealidad en su disposición en la pantalla. Por otro lado, en la mayor parte de la novela, la interacción del lector se limita a presionar sobre las imágenes o seguir enlaces. Si bien existen posibilidades de elección, las opciones, como en todas las novelas hipertextuales digitales, ya han sido previamente “programadas” en el lenguaje de códigos por el/los autores. En este sentido, insistimos en la falacia del desaparecimiento de las diferencias entre autor y lector que plantearon los primeros teóricos del hipertexto (como G. Landow).

La posibilidad concreta de participación de los lectores en la obra se da a través de la extensión de la narrativa, opción que se plantea al final de cada capítulo. Cuando el lector presiona la opción “*escriba su historia*” se abre una ventana que lo lleva a un blog, el cual contiene tres opciones de escritura: escribir sobre la ciudad de Bogotá (donde se observan 75 comentarios), escribir sobre los años sesenta (41 comentarios), y escribir sobre Federico (95 comentarios). Si bien esta sección fomenta la participación y la generación de una comunidad de lectores, esta es más bien una comunidad interpretativa, aunque existen algunos intentos de extender la narrativa. Uno se pregunta hasta qué punto los participantes en el blog se consideran “escritores” de la novela. Sin embargo, lo interesante de esta práctica está en que, un ejercicio que antes el lector realizaba sólo en el plano de sus pensamientos, actualmente queda plasmada en los comentarios, enlaces, imágenes, videos, publicados en el espacio abierto por el autor en los blogs; por otra parte, los lectores discuten entre ellos ciertos temas, todo lo cual nos permite

²³ Con esto no nos estamos refiriendo a la “calidad” del texto, sino sólo al aprovechamiento de las posibilidades contenidas en el medio digital.

observar el proceso de generación de redes interpretativas de forma explícita, la formación de un nodo interpretativo en torno a la novela.

El segundo texto hipermedia producido por Jaime Alejandro Rodríguez es *Golpe de Gracia* (2006). La clasificación de esta hipernovela es aún más compleja que la de los textos digitales que hemos visto hasta ahora. La categorización de estas producciones como “literatura experimental” se debe a que no es posible encasillarlas en ningún tipo de género perteneciente a la literatura tradicional. Lo anterior se debe a que estas novelas no sólo experimentan con el lenguaje, sino que también con las formas, la materialidad, generan nuevas relaciones entre autor y lector, entre otros elementos que interrogan a la literatura tradicional y sus convenciones. *Golpe de Gracia* posee la estructura de un juego de video, donde la narrativa se activa en el momento que el lector juega con ella. Unas más, otras menos, casi toda la literatura digital se construye como un juego o, utilizando el título de la novela de Cortázar, como un “modelo para armar”. Entonces, cabe preguntarse: ¿Son los video-juegos un tipo de literatura?, o yendo más lejos: ¿Son los video-juegos una de las narrativas/estéticas de nuestro tiempo?

Golpe de Gracia pertenece a lo que se denomina narrativas *Flash*, lo cual se debe a que han sido creadas utilizando ese software (perteneciente primero a Macromedia y que luego fue adquirido por Adobe) que, como ya hemos mencionado, se usa mayoritariamente en narrativas que utilizan animaciones. Lo anterior no sólo permite crear narrativas más o menos lineales (como *Gabriella*) o no lineales, sino que estructurar la narrativa como un juego en el cual el lector debe explorar, tomar decisiones y participar activando los códigos informáticos que desencadenan acciones dentro del juego narrativo. El lector, en este sentido, es un operador

como lo define Galloway: “The player, or operator, is an individual agent who communicates with the software and hardware of the machine, sending codified messages via output devices” (2). Se puede argumentar que el lector de una novela impresa también interactúa con un texto impreso en el momento de la interpretación y que, de esta forma, el lector de un libro impreso tampoco es pasivo. Las acciones de interpretación y diálogo con el texto son formas activas de interactuar con el texto. Por otro lado, los lectores de *Rayuela* también interactuaban, más allá de la interpretación, con la novela al poder leerla de dos maneras. Sin embargo, el video juego implica algo más. Como señala Galloway (2006), se trata de un medio basado en una acción diferente, donde el sujeto no puede leer un juego como un texto impreso o escucharlo como si fuera una música, sino que debe jugar, debe “hacer”, debe construir y activar diversas escrituras contenidas en los códigos informáticos. De esta forma, el lector debe adaptarse a una nueva forma de leer e interactuar con la narrativa, lo cual modifica de alguna manera su mundo de percepciones, en un cambio parecido al que se produjo en el imaginario cultural con la masificación del libro y la lectura.

Estructuralmente, *Golpe de Gracia* está compuesta por tres mundos que los lectores deben explorar con el fin de descubrir quién intentó matar al sacerdote Amaury. El primer mundo, cadáver exquisito, parte con Amaury en una cama, al borde de la muerte producto de un atentado realizado por uno de sus cercanos. El lector-jugador debe escuchar a cada uno de los visitantes para extraer pistas y hacerse una idea de lo que pasa en torno a las acciones de Amaury. El autor de esta novela propone que la figura del cura simboliza una figura de autoridad, que puede ser el padre, el jefe, el autor, etc. La figura de la autoridad herida de muerte simboliza la necesidad de abandonar ciertas formas centrales, ya sean figuras autoritarias, las

jerarquías o la linealidad. El segundo mundo, *Línea Mortal*, muestra a Amaury en un juego de video, donde este emprende un viaje virtual mientras se encuentra en estado de coma en el hospital. Aquí los lectores son invitados a buscar pistas para armar el puzzle que los ayudará a encontrar al autor del ataque en el siguiente mundo. El tercer mundo, muerte digital, permite a los lectores descubrir al autor del ataque, a través de diversos juegos y pistas.

Además de estos tres mundos, *Golpe de Gracia* contiene cuatro “salas” donde el lector puede leer la novela de forma tradicional (en formato PDF), jugar, estudiar y contribuir a la construcción de conocimiento en relación con la cibercultura. Aquí podemos destacar dos espacios donde el autor fomenta formas de creación colectiva. La primera tiene que ver con la sala de juegos y el espacio llamado “cadáver exquisito”, donde el autor realiza un experimento al estilo de los surrealistas. El experimento consiste en que el autor publica una idea sobre lo que se debe escribir y los participantes deben continuarlo. El otro espacio que resulta interesante es la sala de estudio, que incluye diferentes blogs donde la gente y el autor pueden discutir aspectos particulares de la narrativa y también generar conocimientos acerca de la cibercultura y la literatura digital. En esta instancia se puede observar una participación considerable por parte de los lectores, ya sea en cuanto a la construcción de conocimiento, así como también en relación con aspectos ligados al desarrollo del argumento de la narrativa, donde los lectores pueden no sólo comentar, sino que también plantear propuestas y extender la narrativa.



Imagen 10, Captura de pantalla *Golpe de Gracia*

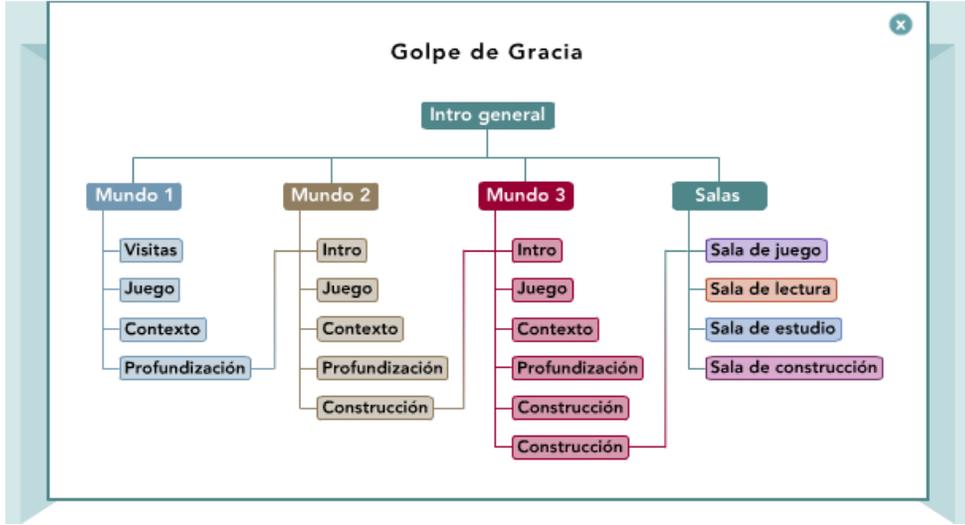


Imagen 11, Captura de pantalla, Mapa de *Golpe de Gracia*.

Si observamos al lector-jugador de este tipo de novelas desde la óptica de un lector de literatura impresa, podemos decir que su participación se limita a seguir enlaces. Se trata de una multiplicación de lo que sería leer *Rayuela*: una lectura con más opciones, pero donde éstas ya han sido predeterminadas por el autor. Sin embargo, en las obras electrónicas, como hemos reiterado, el lector no sólo lee e interpreta, sino que como señala Galloway: “people move their hands, bodies, eyes, and mouths when they play video games” (4). Los códigos activados por los lectores producen acciones dentro del juego, y en el caso específico por ejemplo de *Golpe de gracia*, desencadenan la narrativa y hacen entrar en el argumento nuevas aristas, enlaces, personajes, entre otros. En este sentido, como explicamos en el capítulo primero, es que Galloway define los videojuegos como “*Algorithmic cultural objects*”, porque la acción de la narrativa se encuentra escondida en un algoritmo informático que el lector debe activar para generar una acción en el juego, que a su vez le demanda otras acciones.

A partir de lo expuesto, podemos deducir que la relación entre el lector y el medio digital en que se producen estas obras literarias es diferente a la que podemos observar en la relación con el medio impreso-libro. Esta relación necesariamente trae consigo cambios no solamente cognitivos como señala Katherine Hayles, sino que un cambio cultural en cuanto en estas narrativas tenemos dos tipos de acciones: la acción proveniente de la máquina, desencadenada por los códigos y algoritmos que se activan a partir de la intervención de otro actor, el lector-jugador. En este sentido, en este tipo de obras operan dos tipos de actores, orgánicos e inorgánicos, donde por un lado tenemos a los lectores y autores, y por otro, a un medio activo, cuya materialidad se mueve y reestructura a sí misma. Ambos actores se afectan mutuamente, es decir, así como estos cambios materiales producen cambios en los lectores y de cierta manera

los re-configuran, los lectores afectan la tecnología en cuanto la transforman en prótesis de sus cuerpos orgánicos que les permiten crear y explorar otros mundos, crear y extender narrativas, y yendo más allá, agruparse, organizarse y movilizarse²⁴.

En *Golpe de Gracia* podemos notar, con más claridad que en otras novelas hipermedia, como el lector juega y activa las narrativas a través de actividades que demandan una acción diferente. Más que dar vuelta a una página o presionar enlaces, el lector decodifica mensajes y a la vez envía mensajes a la máquina. Al presionar un enlace, una imagen, al descifrar los misterios y buscar pistas, el lector-jugador va ejecutando códigos que hacen funcionar los algoritmos que dan vida a la narrativa. A su vez, el software devuelve información al lector y activa otros códigos. Parafraseando a Galloway, sin la activa participación de los lectores, que como vemos implica más que el acto de leer, la narrativa existe sólo como un código computacional estático. Si en el libro impreso el lector activa los códigos intertextuales potenciales a través de sus interpretaciones, en el texto cibernético estos son activados por medio de acciones concretas del lector que tienen efectos concretos en el juego narrativo.

Esta misma idea de literatura-juego es la que explora Belén Gaché en sus *Wordtoys* (2006). La obra consta de catorce trabajos de literatura experimental para Internet, en los cuales la autora venía trabajando desde 1996. En los trabajos encontramos poesía, microficciones, comentarios, crónicas y ensayos breves, todos elaborados en un ambiente hipermedial y para ser leídos en soporte digital. El carácter lúdico de la obra se aprecia desde el título y se enmarca en

²⁴ Tal es el caso de los últimos movimientos ocurridos en el mundo: el movimiento estudiantil chileno, el movimiento de los indignados, occupy Wall Street, el movimiento de denuncia de la represión en Egipto y Siria, entre otros. Estas acciones están presentes en el imaginario que se crea en la literatura electrónica.

la tradición lúdica desarrollada por las vanguardias y las neo-vanguardias, tradición que podemos decir ha influenciado a la mayoría de las obras experimentales hipermedia. La autora llama a los lectores a jugar con la obra, a descubrirlas y descifrarlas por medio de la ejecución de códigos que activan imágenes, palabras, sonidos y animaciones.

Como la gran mayoría de las obras hipermedia, en la creación de *Wordtoys* se utilizó el software Flash. La interfaz principal presenta la imagen animada de una mujer soplando burbujas. Al presionar sobre la imagen se abre una nueva interfaz que nos muestra la tapa de un libro que contiene las catorce producciones que componen la obra. Al presionar sobre la tapa, la obra va descubriéndose como si avanzáramos en las páginas de un libro, movimiento acompañado por el particular sonido que hacen las hojas de un libro al moverse. Con esto parece decir que el libro ante nuestros ojos no es un libro convencional, es un libro que se activa cuando un código despliega la información que contiene. El índice de las obras se encuentra al final.



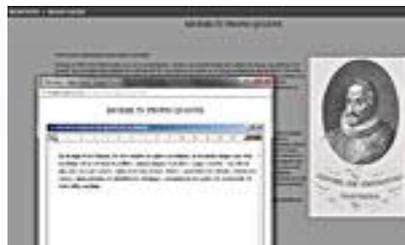


Imagen 12, Captura de pantalla interfaz principal y cuentos, *Wordtoys*.

En las obras encontrarnos palabras que se transforman en flores, pájaros parlantes, mariposas-libro, mujeres vampiro, entre otras imágenes y animaciones. La primera obra es *El jardín de la emperatriz Suiko*, un poema visual, más específicamente cinético, ya que incorpora imágenes en movimiento. Esta forma de hacer poemas está muy presente en casi todas las producciones de poesía hipermedial. Primero, se presenta una introducción que cuenta la historia de la emperatriz, quien introdujo el budismo en Japón y además fue en su reinado en que se inició la práctica de los jardines japoneses. El poema se basa en una leyenda que cuenta que un monje budista dio un sermón a la emperatriz, lo que tuvo como resultado la caída de flores de loto del cielo, las cuales al enterrarse en la tierra, emergían convertidas en pequeños Budas. De esta forma, el poema recrea aquella imagen, donde cada palabra al ser presionada se transforma en una flor y al presionar nuevamente se transforma en un Buda.

El idioma de los pájaros es el segundo poema. Aquí también se parte con una introducción, donde se señala que los pájaros que cantan en el poema son pájaros-máquina que re-citan palabras. Al ir presionando cada uno de los pájaros, estos comienzan a recitar poemas, hasta que los cuatro pájaros terminan en un coro donde los poemas se confunden. Mientras más cantan estos pájaros, más prisioneros quedan de la jaula del lenguaje. De esta forma, se denuncia al lenguaje como un mecanismo de control, el que al ser reproducido en sus reglas y convenciones, nos encierra en ciertas formas de percepción (Gaché 2006).

Dentro de las obras que invitan al lector a realizar un tipo de participación diferente se encuentra *Mariposas-libro*, que consiste en una colección de citas relacionadas con las mariposas, donde al presionar en cada una de las mariposas van apareciendo citas de diferentes autores. De acuerdo a la introducción que hace la autora,

Parto aquí de la idea de colección. Al igual que Linneo clasificaba sus insectos en diferentes clases, colores, tamaños; al igual que un entomólogo caza mariposas y las ordena luego clavando sus cuerpos con alfileres, aquí coleccionaré citas-mariposa. (Teniendo en cuenta, además, que las mariposas se parecen topológicamente a los libros). (“Mariposas-libro”)

Un aspecto interesante es que Gaché llama a los lectores a participar en esta colección de citas enviando sus citas-mariposa a su email. La idea, como ella señala, es armar una colección infinita de citas. En esta misma línea, en *La biblioteca*, se invita a los lectores a escribir reseñas de diferentes libros propuestos por la autora, pero no a partir de la lectura de éstos, sino que a partir de lo que sugieren sus portadas.

También encontramos obras que buscan una intervención directa del lector en la obra. Por ejemplo, en *Procesador de textos Rimbaudiano*, un poema de Rimbaud llama al lector a ingresar a un procesador de texto, donde el lector puede escribir su propio poema o lo que él/ella desee, el cual se borra al cerrar la página. En *Escribe tu propio Quijote*, se da un ejercicio similar, donde se busca generar una reflexión respecto al proceso de escritura. Como señala la introducción, las fuentes de inspiración de esta obra fueron dos: *Do it yourself flowers* de Andy Warhol y el proceso de re-escritura observable desde *El Quijote* de Cervantes, pasando por el libro apócrifo de Avellaneda y *Pierre Menard* de Borges. La obra busca cuestionar la figura del autor como genio creador por medio de un ejercicio donde se invita al lector a escribir su propio *Quijote*, con el resultado de que, al presionar el teclado, se reproducen los primeros párrafos de *El Quijote*. Este ejercicio nos confronta al hecho de que el escribir una obra original y única es imposible, ya que cada escritura es siempre una re-escritura, donde cada texto se construye a partir de sus lecturas, sin pertenecer a un autor en particular. Por otro lado, como señala Gaché, busca demostrar que al escribir, no somos nosotros los que hablamos, sino que es el lenguaje el que habla a través de nosotros.

Dentro de las mini-ficciones, encontramos por ejemplo *Los sueños*, donde el lector va descubriendo diferentes historias-sueños al presionar sobre las casas de una villa. Interesante resulta la obra *Mujeres Vampiro invaden Colonia del Sacramento*, la cual combina animación, imágenes, narración y música. La interfaz muestra tres nombres: Celeste, Jezabel y Camila. Al presionar sus nombres, se va activando la narración junto con una melodía de tambores. Los textos presentan palabras resaltadas que funcionan como enlaces al texto siguiente. Al abrir de forma conjunta las narraciones correspondientes a los tres nombres, se genera una melodía de

tambores a partir de la combinación de las melodías provenientes de los tambores individuales que se tocan en cada una de las historias.

Al igual que en *Golpe de Gracia*, en estas distintas obras lo que resalta es la característica lúdica de las producciones. Son juegos que el lector debe activar, lo cual se diferencia de la lectura convencional de un texto. Las obras de Gaché son juguetes, juguetes semánticos, que al dislocar las leyes de escritura convencionales, provocan formas de leer diferentes y así se crean mundos. En este sentido, la autora se apoya en los planteamientos de Wittgenstein y Derrida. Respecto al primero señala que: “Para Wittgenstein (en la segunda etapa de sus planteos filosóficos) las reglas del uso del lenguaje se asemejan a las reglas de un juego, por lo cual sería erróneo pretender hallar el sentido de las palabras en referencia a las cosas del mundo” (“Acerca de los Wordtoys”). Así, percibimos el mundo de acuerdo al lenguaje y sus reglas. Sin embargo, esas reglas pueden ser rotas o dislocadas, y eso es justamente lo que hace Gaché, romper las reglas de la escritura. Respecto a Derrida, señala que “si uno comienza a escribir sin renglones, comenzará a leer también de acuerdo a una organización espacial diferente” (“Acerca de los Wordtoys”). Así, el lenguaje es entendido como un sistema de reglas que al ser repetidas y transmitidas terminan por convertirse en jaulas que nos encierran como a los “pájaros-máquina” del cuento. Las reglas del lenguaje, como nos muestran los cuentos y poesías de Gaché, están hechas para ser transgredidas, para jugar con ellas y crear nuevas reglas que modifican nuestro mundo de percepciones.

El lector, enfrentado a estos juegos de palabras, desarrolla nuevas formas de lectura que no se limitan a la lectura de un texto estático. Como señalábamos respecto al planteamiento de

Galloway, el lector ejecuta y pone en juego funciones más concretas en este tipo de obras, que incluyen la activación de códigos. Este tipo de ejercicios de lectura no lineal, que conciben el texto como un juego provocan el desarrollo de diferentes formas de percepción e imaginarios culturales que van moldeando la construcción de sujeto y, a su vez, los sujetos modifican el lenguaje a partir del juego y experimentación con las tecnologías de escritura disponibles. .

La última obra que incluiremos como ejemplo de textos hipermedia es *Tierra de extracción* del escritor peruano- venezolano Doménico Chiappe. Chiappe está radicado en Madrid desde el año 2002, donde imparte talleres de periodismo literario e hipermedia y es profesor de Periodismo. También es investigador de cultura y tecnología en la Univeridad Carlos III y coordinador editorial de La Fábrica. Ha publicado dos novelas hipermedia: *Tierra de extracción* (2007), en conjunto con Andreas Meier (diseñador y programador), y la novela colectiva *La huella de Cosmos* (2005). *Tierra de extracción* fue seleccionada para integrar la sección de narrativas “multilingual or non-english” del volumen dos de la Electronic Literature Collection editada por la Electronic Literature Organization, disponible en internet.

Tierra de Extracción data de 1996, pero su presentación masiva se realizó en el simposio “El desafío de la escritura multimedia”, realizado en la Universidad Católica Andrés Bello de Caracas, en el año 2000. Para su producción se utilizó Macromedia Director, software que en esos años se utilizaba para desarrollar aplicaciones multimedia destinadas a la creación de videojuegos, Cds, aplicaciones de navegación de contenidos, entre otras. Si bien Flash se ha desarrollado bastante desde aquella época y constituye la herramienta más utilizada para crear este tipo de aplicaciones, Director parece ofrecer más herramientas para la creación de

animaciones e imágenes 3D y por esta razón se utilizó en las posteriores versiones de este hipermedia: la exhibida en 2002 en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, su publicación en línea en el año 2007, y sus versiones para PC y MAC.

La novela es una obra polifónica en varios niveles. El nivel de la palabra escrita-alfabética está compuesto por varias micronarrativas, cada una con diferentes protagonistas y diferentes líneas argumentales, y en este sentido, parecido a lo que vimos en el hipertexto de Labbé, *Pentagonal*. Todas estas historias y personajes fragmentados interactúan con el principal argumento de la novela que se desarrolla en torno a la explotación de petróleo en la cuenca del lago Maracaibo en Venezuela, específicamente en la localidad de Menegrande. La música constituye otro nivel narrativo, el cual está asociado de forma diferente a cada una de las historias y transmite un mensaje propio. Finalmente, las imágenes y animaciones pertenecen a un nivel narrativo distinto de los otros, cuya textualidad dialoga con las que transmiten los otros dos niveles. Así, escritura alfabética, música, imágenes y animaciones, a lo cual se suma por supuesto la escritura de código, contribuyen con diferentes visiones y cada una en su propio lenguaje. Chiappe propone que todos estos fragmentos deben ser utilizados por los lectores para ir construyendo una historia coherente, que los invita a explorar el trabajo en su totalidad (Pitman y Taylor 2007). El diálogo entre las diferentes escrituras incluidas en la producción de la obra construyen una “*unidad compuesta de diferencias*” (Evans 2008), no sólo por la existencia de múltiples narrativas y niveles escriturales, sino también porque música, artes plásticas y literatura permiten la reunión de diferentes mentes creativas con diferentes tipos de conciencia. De acuerdo a esto, Chiappe señala que: “Each conforms to a series of rules which govern de multimedia

package. The novel should have a rizhomatic structure of interlinking chapters, in the manner of Gilles Deleuze and Félix Guattari's *a Thousand Plateaus*” (Pitman y Taylor 218).

La interfaz principal (imagen 13) muestra una serie de estímulos audiovisuales. Si el lector posa el cursor sobre el árbol que está al centro, se activa una narración oral que cuenta cómo son las noches en Menegrande. Si el lector se dirige a las imágenes de la derecha, se activa música y una narración oral. Si el cursor se posa sobre la lista de letras que están al costado izquierdo, se activa un cuadro con un texto borroso en el cual las palabras van apareciendo a medida que el cursor pasa sobre ellas.



Imagen 13, Captura de pantalla *Tierra de extracción*

Al pulsar sobre el cuadro de texto, se despliega otra interfaz que contiene un listado de palabras. El lector puede presionar cualquiera y comenzar así su exploración de las diferentes narrativas que esta historia contiene. Una vez elegida la palabra y al presionar sobre ella, se abre otra interfaz. Aquí el lector se encuentra con cuatro flechas: arriba, abajo, al lado derecho y al izquierdo. La flecha de arriba y abajo genera un orden aleatorio de lectura, mientras que la flecha de la derecha produce un orden lineal de lectura. La flecha de la izquierda permite retroceder en el camino de lectura realizado. Cada bloque de palabras en la lista (ver imagen 14) contiene una historia diferente, donde el lector va decidiendo el camino de lectura más apropiado para hacer coherente cada una de estas historias. Sin embargo, el lector puede descubrir un cierto orden “coherente” en la forma en que las historias se conectan. Si ordenamos las columnas de izquierda a derecha en la lista de la imagen 14, la historia parte desde la lista de palabras inferior de la última columna, luego los enlaces conducen a la columna inferior y posteriormente a la superior de la primera columna. Luego, se salta a la lista inferior de la tercera columna, partiendo por “golpe”, para pasar enseguida a la lista superior. Luego el enlace de la última palabra de la última lista leída lleva a “autobús”, y de ahí se pasa a la segunda columna de palabras, la que se lee por completo. Al llegar a la última palabra de la lista, “tristeza”, se abren dos puertas, que llevan a comenzar nuevamente la lectura de las historias desde dos caminos diferentes.

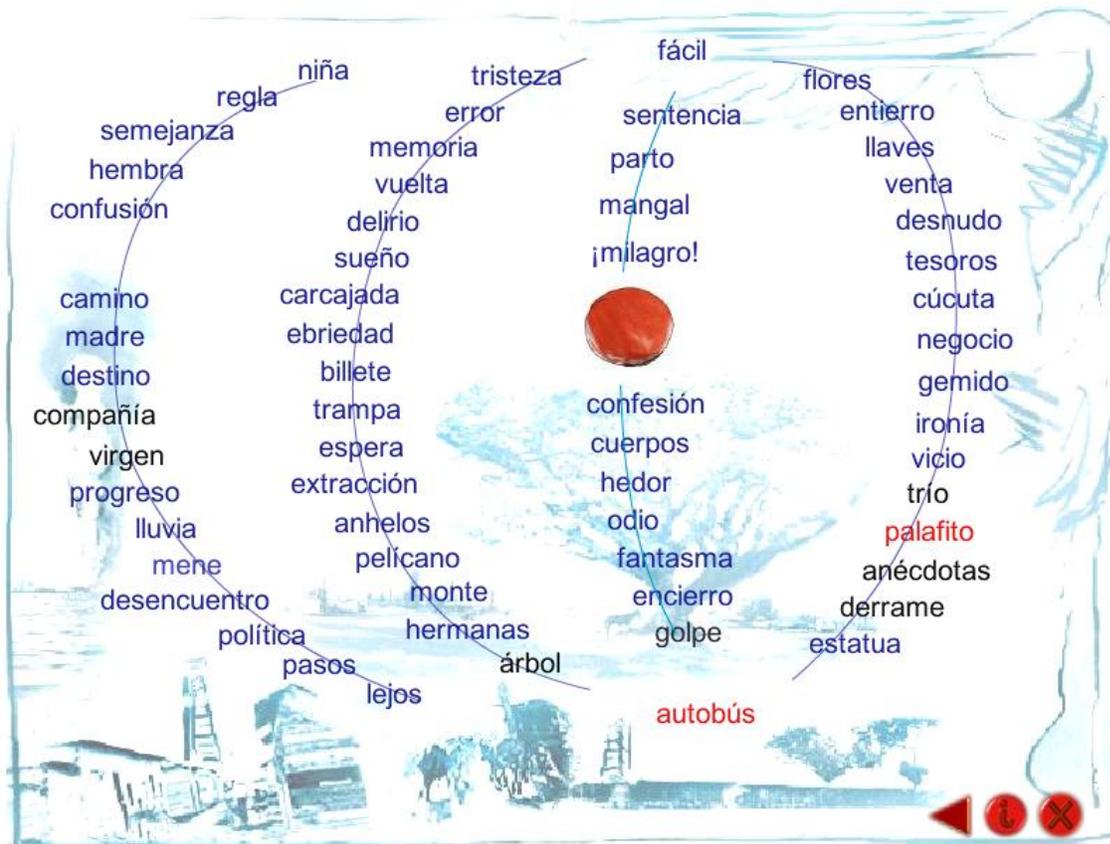


Imagen 14, Captura de pantalla: Listado de palabras- enlaces *Tierra de extracción*.

La circularidad de la narrativa es una metáfora de una historia circular, donde “los vicios cambian de actores y que destruyen lo poco que debía quedarse” (*Tierra de extracción*, “Sueño”). Así, las historias se repiten en Menegrande y hablan de problemáticas presentes en Venezuela y Latinoamérica en general: explotación de los recursos naturales, pobreza y la precariedad de la vida, la dependencia y la dominación de las transnacionales. Como T. Pitman describe en su análisis de la novela, “Esta es una novela que trata de Venezuela, el estado nación y su inserción en la economía global por medio de la industria del petróleo” (Correa Díaz y Weintraub 223). La visión crítica respecto a estos temas sitúan este texto hipermedia en la tradición literaria y cultural que se ha llamado “literatura comprometida” con las problemáticas

específicas de Latinoamérica. Lo anterior se aprecia en muchos pasajes de las historias que se presentan. Al comienzo de “fácil” se señala: “La tierra de extracción no sólo ofrece la riqueza de sus suelos a los saqueadores, también permite que se asalte a su gente. Se extrae el oro, pero también las vidas; junto al petróleo, los valores; a los autos robados, la moral; a la biodiversidad, el querer; al billete, la razón. Para extraer se compran las almas. Nada más fácil”.

Muchos elementos en esta narrativa nos recuerdan al realismo mágico. Sólo por dar un ejemplo, la historia de las hermanas Fuentealba es digna de *Cien años de Soledad* de Gabriel García Márquez. Miriam Fuentealba se marcha de Menegrande para romper el molde que aprisiona a las mujeres del Mene, y sólo vuelve al pueblo para poder probar que lo logró. Sus dos hermanas, Cecilia y Cristina no hablan. Cecilia no habla porque “dejó de hablar porque le aburría tanto como las películas”. Por su parte, Cristina está paralizada físicamente. El lenguaje visceral es el que permite la comunicación de las tres hermanas. Por otro lado está el tema sexual ligado a la explotación. Quienes llegan al Mene (palabra indígena que significa petróleo) extraen y se van. No sólo extraen el petróleo, sino que también extraen la vida de sus habitantes. Hay una analogía entre la tierra y la mujer, donde “nadie que no la humillara podía ser su dueño” (*Tierra de extracción* “Vuelta”). El análisis de Thea Pitman apoya la conexión con el realismo mágico: “Los sobretonos proféticos y barrocos también coinciden, como lo hacen los temas de los viajes y de la sexualidad prodigiosa, de encuentros culturales o sexuales, y la resultante heterogeneidad y coexistencia de mundos radicalmente diferentes que constituyen Latinoamérica” (Correa Díaz y Weintraub 225). Sin embargo, para la autora es mucho más importante el hecho de que Chiappe “ha transferido exitosamente el mundo garcía-marquezano al medio digital y ha explotado las facetas adicionales del nuevo medio con buen resultado, en particular su habilidad

para manipular temporalidades complejas” (225). Sin embargo, más allá de su posible relación literaria con García Márquez, Chiappe inserta problemáticas latinoamericanas en la producción digital y, por otro lado, abre espacio a la literatura digital latinoamericana en un mundo donde las formas de colonización persisten en los contenidos y los lenguajes que predominan en el ciberespacio.

El elemento lúdico presente en las obras analizadas da cuenta de un cambio que se produce en la relación entre el formato electrónico y las formas de lectura. Habíamos anticipado, en los análisis de la literatura hipertextual e hipermedia digital, cómo la lectura se transforma en un juego para el lector, donde éste debe construir la narrativa por medio de la activación de los códigos que la componen. La literatura hipermedia utiliza más ampliamente los recursos de las tecnologías digitales al incorporar elementos visuales, auditivos y animaciones, cada uno de los cuales posee su propia narrativa. El lector arma su propia narrativa a partir de la activación y conexión de las diferentes narrativas contenidas en un código. El lector es un jugador y la literatura se convierte en un juego, donde se produce un proceso de retro-alimentación. Ambos son agentes actantes, donde la tecnología transforma al sujeto y éste a su vez la afecta al activarla y utilizarla de diversas formas. Las narrativas hipertextuales e hipermediales no existen sin un lector que ejecuta códigos y les entrega un significado.

Sin embargo, esta activación de códigos que permiten al lector realizar diversas conexiones no lo convierten en autor, al igual como analizamos en el hipertexto digital. El autor sigue cumpliendo su rol creador y ejerciendo su autoridad simbólica sobre el texto, en cuanto es él/ella quien crea los códigos, los argumentos, las imágenes, la música y los demás recursos que

componen una obra²⁵. El autor sigue ejerciendo su autoridad en cuanto define los caminos de lectura y, aunque estos sean múltiples, son ellos quienes estructuran la obra. La función del lector en estas obras consiste en armar, conectar, seguir enlaces, interpretar, jugar, pero este proceso no deja ninguna huella directa en el trabajo original. El cambio principal, entonces, se encuentra primero en el cambio de función del lector y, segundo, en la relación que los sujetos establecen con el nuevo formato de transmisión de conocimiento e ideas, el cual abre un nuevo mundo de percepciones y creación de significados a partir de la experimentación con el lenguaje digital.

2.6 Hipermedias colectivos: Experiencias colectivas de escritura.

En el primer capítulo mencionamos las formas en que los lectores participan en las producciones electrónicas. Utilizamos la propuesta de Susana Pajares (1997), quien distingue dos tipos de hiperficciones en relación con el tema de la autoría: la hiperficción explorativa y la constructiva. Como señalábamos, la primera se refiere a aquella obra que tiene un autor o un colectivo de autores que deciden construir una obra cerrada, donde los lectores no pueden intervenir la narrativa principal ni modificarla. La segunda clasificación corresponde a aquellas obras que se escriben de forma colaborativa entre varios participantes. Las obras que veremos a continuación pertenecen a esta segunda clasificación.

²⁵ Al hablar de autor aquí nos referimos a la figura autorial y no a que un autor individual cumpla todas las funciones mencionadas por sí solo. Como hemos mencionado, en las obras hipermedia generalmente el autor del argumento trabaja en conjunto con un equipo que se encarga de las otras “escrituras” (audiovisual, códigos, fotografía, etc.).

Cuando presentamos el análisis de la blog novela colectiva *Milagros sueltos*, utilizamos la distinción que hace Chiappe (Pitman y Taylor 2007) respecto a obras cerradas y abiertas, la cual coincide con la clasificación de Pajares. Sin embargo, Chiappe destaca un aspecto importante cuando hablamos de la producción de narrativas hipermedia. Para el autor, por definición, las narrativas hipermedia son producidas de forma colectiva. Hemos visto cómo en su producción participa un grupo multidisciplinario que se preocupa de diferentes aspectos de la obra. Si bien lo mismo se podría decir de la literatura impresa u oral —donde en la primera siempre hay aspectos de intertextualidad que refieren a las creaciones de otros y, en el caso de la segunda, en muchos casos obedece a la transmisión de conocimientos dentro de una cultura— lo cierto es que en el marco de la cultura moderna, los derechos de propiedad intelectual redujeron esa producción común a la mente creativa de un individuo, quién se lleva los créditos de la autoría. En muchas producciones hipermedia, por el contrario, dada la complejidad de su producción, usualmente encontramos múltiples actores involucrados, los cuales configuran una forma de “inteligencia colectiva”. Como señala Chiappe: “The creation of a multimedia narrative requires the involvement of a number of disciplines and therefore the intervention of numerous authors. The contrasting points of view of the artists involved, who interpret the story and transmit their perceptions, all converge in the work to be exhibited and this poses a challenge for these multiple authors” (Pitman y Taylor 216).

Sin embargo, como establece Chiappe, los autores tienen la opción de generar obras cerradas, donde los lectores no intervienen la obra original, sino que, como hemos visto hasta ahora, deben descubrir y conectar los diversos caminos de lectura, y obras abiertas, en las cuales los lectores pueden participar en la creación de la obra, añadiendo algunas líneas, párrafos o

capítulos completos. Las dos experiencias de escritura colectiva que presentaremos muestran diferencias marcadas en cuanto a sus propósitos, lo que deriva en distintas formas de participación.

La huella de Cosmos es una novela escrita de forma colaborativa, dirigida por Doménico Chiappe y auspiciada por la Escuela Superior de Artes y Espectáculos de Madrid (TAI). El proyecto se desarrolló entre junio y diciembre del año 2005, e involucró a una comunidad de escritores y lectores que fueron convocados por medios como la radio e internet. La modalidad de trabajo, como explica Chiappe en su web personal, consistió en la invitación de algunos escritores²⁶ para el desarrollo de los dos primeros capítulos, la estructura de la novela y los perfiles de los personajes principales. Chiappe, como coordinador del proyecto, fue el encargado de redactar las ideas que salieron de las reuniones de todos estos participantes. Además, él estaba a cargo de redactar las versiones finales de cada capítulo, a partir de las ideas vertidas en el foro²⁷.

²⁶ Ernesto Pérez Zúñiga, Esther García-Llovet, Nicolás Melini, Juan Carlos Chirinos, Vanessa Montfort, Ignacio del Valle y Jorge Eduardo Benavides.

²⁷ Intercambio de emails con Doménico Chiappe.



Imagen 15, Captura de pantalla *La huella de Cosmos*

El sitio muestra dos procesos. El primero se puede ver en el foro disponible en la web de la novela, donde se puede observar cómo los participantes intercambian ideas, discuten y arman los capítulos. Se trata del proceso creativo de un grupo de cerebros que forman una inteligencia colectiva. Sin embargo no se trata de individualidades intercambiables sino, en palabras de Deleuze y Guattari, de singularidades que en conjunto conforman una subjetividad múltiple y donde cada uno aporta con una creatividad singular. En este proceso podemos observar lo que señala Pierre Levy:

The old 'I think, therefore, I am' is generalized as a process of collective intelligence leading to the creation of a distinct sense of community. We pass from the Cartesian *cogito* to *cogitamus*. Far from merging individual intelligence into some indistinguishable magma, collective intelligence is a process of growth, differentiation, and the mutual revival of singularities. (17).

Esta forma de creación colectiva busca generar una novela con una narrativa coherente y cohesionada a partir del aporte de diferentes personas. Así se diferencia de experimentos como el “cadáver exquisito” de los surrealistas, el cual no buscaba un entendimiento entre quienes participaban y por lo tanto primaba la incoherencia, donde no había tampoco consideraciones de calidad estética. Chiappe (Pitman y Taylor 2007) considera que en una obra colectiva es necesario algún tipo de coordinación para asegurar que el ejercicio no se transforme en una colección de historias individuales sin conexión entre sí. Si lo que se busca es una novela, que posea un argumento principal al que todos contribuyen, entonces “to avoid the complete incoherence of the Surrealist 'exquisite corpses', collective literary works on the web need coordination” (221). De esta forma, el coordinador de *La huella*, Doménico Chiappe, es el encargado de la edición, de animar a los participantes a escribir y desarrollar los argumentos, de hacer las conexiones que permitirán hacer de la obra una novela coherente, que sea la suma de las historias singulares, inter-relacionadas.

El segundo proceso es el de la novela y sus capítulos. Chiappe no es el autor de la novela. Los participantes en el foro son todos co-autores de ésta y Chiappe se presenta como un actor más, que se ocupa tanto de presentar ideas como de facilitar el proceso de escritura. La novela es un hipermedia que, como hemos visto, se construye a partir de la suma de múltiples recursos: texto, imágenes, música, entre otros. El argumento principal de la novela gira en torno a Aitor, un filósofo de la era digital, que crea a Cosmos, un personaje de ficción que ha adquirido vida en un mundo virtual. Los nueve capítulos que componen la obra describen la búsqueda de Cosmos, quien se encuentra en el mundo real gracias a que Aitor produjo un intercambio para poder entrar al ciberespacio. A medida que se despliega esta línea argumental, otras se van sumando, junto a

otros personajes, los que en conjunto conforman una red de historias entrecruzadas. Todos estos personajes buscan a Cosmos, ya que es la única manera de traer con vida a Aitor desde ciberespacio.

La narrativa ciborg está muy presente en el argumento de la novela. Cosmos es un ciborg, un ser-máquina, que puede tomar cualquier forma dependiendo de los deseos de la gente y sus pensamientos acerca de él/ella en un momento dado. Es un personaje que ha escapado del control de su creador y por lo tanto significa una amenaza al mundo real. Sin embargo, Aitor también sería un ciborg al ser capaz de entrar al mundo virtual y convivir en un espacio en el cual la máquina se transforma en una extensión de su humanidad. En este sentido, la cibercultura se entiende como un mundo que no puede ser entendido como fuera de nuestro mundo, sino que, como señala Donna Haraway (1991), las máquinas habitan no sólo el mundo, sino que afectan nuestros cuerpos. De esta forma, los personajes de la novela no pueden ser separados de las máquinas que utilizan. Estas máquinas, computadoras, celulares, Internet, son las que les permiten la entrada a la cibercultura. Los personajes las utilizan todo el tiempo y se han convertido en prótesis de sus cuerpos e incluso, como en las teorías de la cibernética, éstas piensan y son capaces de actuar por sí mismas. Si bien la novela está ambientada en Madrid, Latinoamérica no está ausente de esta problemática como lo ha discutido J. Andrew Brown en su libro *Cyborgs in Latin America* (2010). Aquí el autor señala cómo los ciborgs son vistos como un producto del sistema social dominante (por ejemplo, como resultado de un trauma social o la violencia proveniente de las dictaduras o el sistema neoliberal, que inscriben tecnologías de poder en los cuerpos), pero al mismo tiempo encontramos sujetos que incorporan las tecnologías

en sus cuerpos a partir de procesos de apropiación creativa, lo cual re-significa las tecnologías en un contexto cultural determinado.

Actualmente, *La huella* es una narrativa cerrada, debido a que ya no se admiten más participantes que puedan introducir modificaciones en la obra. Aunque se trata de una obra hipermedia, que incluye enlaces a imágenes, música y animaciones, el orden de los capítulos da el sentido de linealidad, los cuales se leen en orden, del capítulo 1 al 10. Al final, en el capítulo 10 se entrega un final abierto, donde diez participantes presentan su final y dejan abierto el camino para que el lector escoja, siempre dentro de estas opciones pre-determinadas, al estilo de la serie de cuentos infantiles-juveniles “*Choose your own adventure*”.

Sin embargo, lo problemático de este hipermedia colectivo es que si bien es resultado del trabajo colectivo de sus varios participantes, el producto final está protegido con derechos de propiedad intelectual, el cual expresamente declara que los participantes, al enviar sus colaboraciones, ceden sus derechos, “para cualquier publicación impresa, electrónica o en cualquier formato inventado o por inventar”. Aunque no se dice expresamente quien es el poseedor de los derechos, probablemente sea TAI, ya que el aviso legal fue introducido por los patrocinadores de la obra y especialmente por TAI, institución que alojó por un año la novela en su servidor para luego sacarla de su web. Chiappe señala que rescató la obra de viejos archivos y la puso en su sitio web personal, dejando todo como estaba, incluso los logos de los patrocinadores y el aviso legal. Lo ideal, como el autor señala, hubiese sido utilizar una licencia *Creative commons*, especialmente por la autoría colectiva de la novela²⁸.

²⁸ Intercambio de emails con Doménico Chiappe.

Este conflicto —que tantas veces se ve entre patrocinadores y autores, editoriales y autores, empresas discográficas y músicos, entre otros— es sintomático de una era en que la producción cultural se ha modificado debido al desarrollo y utilización de las nuevas tecnologías, donde, por otra parte, vemos que existen actores, como las discográficas y las editoriales, que continúan sumergidos en el mundo del copyright y modelos de producción y distribución que no se ajustan a estas formas de producción. Resulta una contradicción proteger con derechos de propiedad intelectual una obra que ha sido construida de forma colectiva. Lo anterior no es sólo problemático porque no permite compartir y publicar la obra de forma libre, sino porque el sistema de copyright generalmente cede los derechos a una persona o empresa particular, quién puede distribuir y utilizar la obra en su beneficio personal o institucional. De esta forma, el trabajo en colaboración no necesariamente deriva en un proceso de producción de lo común, y perfectamente puede prestarse a la privatización. Volveremos a este tema en el capítulo que sigue.

Narratopedia es un proyecto de escritura colectiva que difiere bastante de *La huella*. Su desarrollador o coordinador es Jaime Alejandro Rodríguez, quien concibió este espacio como una forma de fomentar la escritura colectiva, la producción de conocimientos, y observar la formación y funcionamiento de inteligencias colectivas y las interrelaciones que ahí se conforman. El experimento tiene dos versiones. La primera versión apareció en el año 2007 y fue definida como un taller literario, donde quienes desean participar deben registrarse para pasar a formar parte de la comunidad activa de *Narratopedia*. Posee la forma de un blog y fue alojada en el servidor de la Universidad Javeriana. Una vez registrados, los participantes debían elegir entre cinco temas de escritura propuestos por el equipo de *Narratopedia*: Ciudad universitaria,

narrando mi cuerpo, crónicas de viaje, mudanza y grafitis en caminando Bogotá. Cada tema incluye una breve descripción, la cual da a conocer rápidamente los objetivos y las intenciones de el/los autores del tema en relación a la razón que lleva a elegir un tema en particular. Sin embargo, los temas de escritura mencionados son sólo sugerencia y no limitan la libertad de los participantes de proponer sus propios temas. La web fue construida como una mezcla de Wiki y Blog, donde los participantes pueden publicar textos, enlaces, videos, música, imágenes, animaciones y podcasts, en asociación o continuación de alguna narrativa, de las propuestas por el equipo de *Narratopedia* o las presentadas por otros, o en relación con las que ellos mismos proponen. Otras modalidades de participación son a través del trabajo en torno a la plataforma tecnológica del sitio web y sus herramientas, el comentario de las narrativas presentadas (textos, imágenes, videos, etc.), y/o contribuir a generar conocimientos acerca de la cibercultura (enlace que ya no está disponible en el sitio antiguo de *Narratopedia*).



Imagen 16, Captura de pantalla Antigua *Narratopedia*.

La nueva *Narratopedia* fue lanzada en el 2010. Para su creación se utilizó cyn.in, un producto de Cynapse, empresa dedicada a la producción de software que permite la interconexión de personas y el trabajo colectivo. Cyn.in es un software que permite el trabajo colaborativo, ofreciendo herramientas tales como wikis, blogs, intercambio de archivos, espacios para la discusión y aplicaciones que en general facilitan la comunicación y la creación de redes sociales. Este es un software de código abierto, lo que implica que su código fuente puede ser visto por los usuarios y modificado de acuerdo a las necesidades de la comunidad y, además, está disponible de forma gratuita²⁹.

La nueva versión, producto del uso del software recién mencionado, posee más recursos para el trabajo colaborativo. La interfaz está dividida en dos columnas verticales. La columna de la izquierda muestra diferentes opciones de participación. Los participantes pueden colaborar mediante la publicación de textos, imágenes o videos que pueden ser comentados, extendidos³⁰ y discutidos por otros participantes. Se puede discutir, modificar y en general, trabajar en la tecnología que utiliza *Narratopedia*, ya que el software utilizado es de código abierto. Existen espacios para participar de experiencia comunitarias en el formato *Second life*³¹, como el *Proyecto 25*³². Finalmente, se invita a quienes visitan la página a discutir y proponer ideas sobre la cibercultura, la narración digital y el impacto de las nuevas tecnologías en la educación, entre

²⁹ Existen otras dos versiones disponibles del software, con más aplicaciones y recursos, las cuales están a la venta en el sitio web. La versión gratuita contiene aplicaciones más básicas que las versiones pagadas.

³⁰ Al hablar de “extender” un texto, imagen o video, nos referimos a que los participantes pueden crear otras narrativas a partir de las ya publicadas.

³¹ Second life es un mundo virtual online desarrollado por Linden labs. El programa presenta mundos virtuales donde los participantes, llamados “residentes”, pueden crear su avatar, interactuar, generar comunidades, socializar, e incluso pueden intercambiar productos virtuales. Es, tal como señala su nombre, una segunda vida, un mundo paralelo-virtual, que ha sido utilizado no sólo como diversión, sino que también en programas educativos.

³² Performance virtual desarrollada por el equipo de *Narratopedia* que utiliza el programa second life para crear un acontecimiento narrativo global que mezcla performance electrónico, simulación y juego de rol. El experimento se realizó el 10 y 11 de diciembre del 2010, duró 25 horas y los acontecimientos fueron transmitidos en vivo vía streaming. Para más información sobre el proyecto y sus resultados, ver: <<http://narratopedia.net/home/p25>>

otros temas. La columna de la derecha despliega los comentarios más recientes, permitiendo a los participantes observar el proceso de participación que se desarrolla en la web.



Imagen 17, Captura de pantalla nueva Narratopedia.

Ambos sitios web, el antiguo y el nuevo, están protegidos con licencias libres. La antigua Narratopedia posee una licencia creative commons en su modalidad de dominio público, lo cual significa que, una vez que un trabajo es publicado, este puede ser reproducido, distribuido, transmitido, utilizado y modificado por los usuarios. En resumen, una vez publicado en un espacio de dominio público, la obra puede ser explotada por cualquier persona o institución con

fines comerciales o no comerciales, y en cualquier medio disponible o por inventarse. Sin embargo, el equipo de *Narratopedia* advierte que cada autor en particular puede establecer su propia licencia sobre su creación, siempre y cuando ésta no entre en conflicto con la licencia anterior. Por esto se recomienda utilizar una licencia *creative commons* que impone ciertas condiciones a la licencia anterior, por ejemplo, la distribución condicionada al reconocimiento del autor o la distribución de la obra condicionada a que la distribución no sea comercial. La nueva *Narratopedia* se encuentra bajo una licencia GPLv3, que es la que posee el software utilizado. Esta licencia permite modificar, distribuir, ejecutar y utilizar los contenidos, siempre y cuando al ser modificados, estos mantengan las libertades antes mencionadas y además se mencione que el material presentado es resultado de una modificación del original.

Con estas licencias, el conocimiento generado en estas narrativas y discusiones se mantiene “vivo”, en el sentido de permitir su reproducción y utilización libre. Más importante aún es que garantiza que los conocimientos producidos de forma colaborativa y colectiva sean preservados de esa forma, y que puedan ser mejorados y utilizados por otros participantes.

Aunque *Narratopedia* contribuye a la formación de una red que comunica diferentes personas, quienes trabajan en el desarrollo de espacios para la producción colectiva, hay algo que, desde un punto de vista tradicional, puede ser considerado un problema. Dada la multiplicidad de medios y temas para la creación que contiene la web, es casi imposible observar una conexión entre las historias escritas. Cada persona escribe su propia historia y, aunque todos pueden participar y comentar en las escrituras de otros, lo que finalmente sucede es que se produce una diversidad de historias sin conexión aparente. A diferencia de lo que observamos en

La huella, aquí no hay coordinación de ningún tipo que asegure una conexión entre las historias. Incluso, ni siquiera es el objetivo de *Narratopedia*, porque lo que se busca es observar el proceso de creación de diversas mentes pensantes, a diferencia de *La huella*, donde se busca observar a diferentes mentes pensando como una.

Recordemos que la multitud descrita por Hardt y Negri no tiene centro. Por este motivo, al analizar estas aparentemente desorganizadas organizaciones, debemos tener en mente que: “if one looks inside a network, however, one can see that it is indeed organized, rational and creative. It has *swarm intelligence*” (*Multitude* 91)³³. En efecto, *Narratopedia* puede aparecer como una colectividad sin forma y sin conexión, si la miramos desde afuera. Su objetivo no es crear una narrativa unificada, sino que observar el proceso de creación de un grupo de personas que interactúan entre sí como una inteligencia colectiva. Por tanto, las redes que se crean tienen un objetivo diferente. Aunque los participantes de este taller literario digital producen narrativas muy diversas, la interacción se produce por medio de las contribuciones que realizan en proyectos comenzados por otros, comentándolos, produciendo discusiones respecto a las formas

³³ Utilizamos el concepto de “multitud” porque consideramos que es pertinente para analizar la forma de sociabilidad que se genera en *Narratopedia*. Una colectividad aparentemente desconectada y que produce subjetividades atomizadas, como puede parecer *Narratopedia*, constituye un foco de fuertes críticas a la luz de las teorías de la acción y organización convencionales, sobre todo en torno a la falta de “proyecto”. Žižek se ha convertido en un fuerte crítico del concepto de “multitud”, señalando, entre otras cosas, que la fragmentación inherente a una colectividad dispersa conduce a la aparición de caudillismos autoritarios (y menciona el caso de Chavez, como representante de la multitud en el poder). La “multitud” presenta el problema de la organización y comunicación de actores que se encuentran fragmentados, quienes no son capaces a simple vista de organizar acciones más allá de apariciones y revueltas efímeras. Sin embargo, eso contrasta con la forma de organización que hemos visto en diversos movimientos en los últimos dos años, por ejemplo, el de las protestas contra las leyes SOPA y ACTA, que produjeron estallidos virulentos de protestas en diversos países y en el ataque a sitios web en Internet. Esta forma de acción se asemeja mucho a esa “Swarm Intelligence” que describen Hardt y Negri. Si bien los procesos creativos colectivos en Internet, en la práctica literaria, no son masivos hasta ahora, es interesante ver como este tipo de experimentación ha ido creciendo en formatos como twitter por ejemplo. Al igual que en *Narratopedia*, las personas comienzan una narración, la cual es continuada por aquellos que son interpelados por el argumento, donde pueden comentar o crear. Se trata de una forma de sociabilidad distinta, que puede servir al desarrollo de formas de organización diferentes a las conocidas o a formas de “órganos sin cuerpo”, como señala el trabajo de Žižek. Para profundizar en la crítica de Žižek, consultar: *Órganos sin cuerpo. Sobre Deleuze y sus consecuencias* (2006), especialmente el último capítulo “Golpes contra el imperio”.

de crear en la era digital y, en general, colaborando entre todos los participantes para la existencia de un proyecto colectivo, que los reúne en torno a la creación y el compartir ideas. La organización en red que se genera en *Narratopedia* es posible por la creación de relaciones sociales a partir de la innovación y el trabajo colectivo, relaciones sociales que al mismo tiempo incentivan el trabajo colectivo de los participantes.

Lo colectivo es también la característica de la versión hipertextual de *El libro flotante de Caytran Dölphin*. La novela fue escrita por el ecuatoriano Leonardo Valencia y publicada en formato impreso en el año 2006. El argumento se relaciona con el proceso de escribir un libro basado en fragmentos de otro libro, *Estuario*, escrito por Caytran Dölphin. Iván Romano, personaje que rescata el libro de Dölphin de su hundimiento en el lago, como metáfora del olvido, es quién narra y comenta los fragmentos del libro, los cuales son producto, a su vez, de la reescritura y el plagio. En este sentido, la novela plantea una reflexión en torno al proceso de re-escritura, plagio y la autoría de un texto. El proceso de re-escritura de Romano no se refiere a la intertextualidad, sino que a la escritura de libros paralelos, basados en otros pero escribiendo historias diferentes, como el Quijote de Cervantes y la versión apócrifa de Avellaneda. En este sentido, la novela de Avellaneda, la de Dölphin, y la de Romano son libros flotantes, libros destinados al olvido, pero siempre rescatados por alguien. Esta no es más que la historia de la literatura, un proceso de re-escrituras y plagios creativos, donde algunos libros han sido perseguidos por la figura de autor individual como mente original y los derechos de propiedad intelectual impuestos durante la época moderna. En este sentido, Cortázar, en *Diario para un cuento*, escribe reflexionando sobre el proceso de escritura: “No me acuerdo, cómo podría

acordarme de ese diálogo. Pero fue así, lo escribo escuchándolo, o lo invento copiándolo, o lo copio inventándolo. Preguntarse de paso si no será eso la literatura” (1994).

El proceso de escritura de Romano se cruza con otras historias relacionadas con las experiencias de diversos personajes que viven en Guayaquil, Ecuador. El argumento central, que es el punto que comunica las historias de los personajes, corresponde a la inundación de la ciudad, donde la subida de las mareas sumergió las partes bajas de Guayaquil. La narrativa se construye a partir de estas diferentes historias, historias fragmentadas que articulan una red, donde la metáfora del estuario describe una narrativa compuesta de fragmentos, como los del libro de Dölphin. En este sentido, el hipertexto es la materialización de la estructura rizomática inherente al argumento, compuesto de fragmentos que provienen de otras narraciones y de aquellas que han sido creadas por Romano en la novela.

Su autor, Valencia, y el programador y poeta mexicano Eugenio Tiselli, llevaron la novela a una versión digital donde pudieran experimentar con la participación directa de los lectores. La web extiende el proceso de creación continua postulado en la novela a través de la creación de fragmentos, producto de la incorporación de los lectores en el proceso. El objetivo es producir la versión accesible de *Estuario* a partir de un proceso de creación colectiva, aquella que Romano no quiso revelar más allá de algunos fragmentos,. Nuevamente, es necesario recalcar una diferencia: si bien un texto lineal puede ser objeto de múltiples interpretaciones y en este sentido el nivel de involucramiento del lector es de un alto nivel, acá estamos hablando de una participación no sólo en el nivel de la interpretación del texto, sino que además en el proceso creativo. El soporte tecnológico de estos textos facilita la participación colectiva en el proceso de

creación artística. Es por esta razón que hablamos de una estética diferente, muy similar a lo que propone Bourriaud respecto a la estética relacional.



Imagen 18, Captura de pantalla de *El Libro Flotante*.

En la web de la novela, los lectores no sólo se hacen intérpretes de la obra, descubriendo y creando significados y apropiándola desde diferentes códigos culturales, sino que además pueden ser partícipes del proceso creativo. Como señala la introducción al proyecto web, los fragmentos publicados por Romano en el libro flotante “son el territorio inalterable de Romano”. Pero en la web, los fragmentos pueden ser modificados y crearse otros, nuevos o apócrifos. Valencia y Tiselli proponen un modelo de participación colectiva basada en la creación de fragmentos que se suman a los contenidos en *Estuario* y a aquellos comentados por Romano en

la novela. En la web se presentan tres formas de participación. La primera consiste en comentar los fragmentos, tal como Romano lo hace en el libro. La segunda consiste en reescribir los fragmentos, como lo hace Caytran en *Estuario*. Por ejemplo, Valencia y Tiselli explican en la introducción que Caytran escribe: “Una escalera cada vez más vestida pero desposeída de un poder de expulsión: la vigilia”, texto que es una reescritura de un verso de René Char: “Una escalera cada vez más desnuda, investida de un poder de extracción único: el sueño”³⁴. La reescritura se puede realizar de tres maneras: distorsión por sustitución (sustitución de palabras en los fragmentos, donde el lector elige la palabra a substituir, y el sistema le entrega otra perteneciente al mismo campo semántico), distorsión completa (el lector oprime el botón destinado a tal fin y el sistema distorsiona todas las palabras del fragmento), y distorsión por edición (el lector edita libremente los fragmentos). La tercera forma de participación consiste en crear nuevos fragmentos, que no aparecen ni en *Estuario* ni en el *Libro flotante* y que, sin embargo, están ligados a ellos. El libro flotante en este sentido, es un libro abierto no sólo a las interpretaciones diversas, sino que también a la creación infinita, a los plagios, a las versiones apócrifas, todas las que de alguna forma pertenecen a un mismo libro, son parte de él.

Lo hipertextual en esta obra difiere de lo observado en el análisis de *Pentagonal* de C. Labbé o en las obras de Juan B. Rodríguez. Aquí no encontramos fragmentos interconectados, donde un fragmento lleva a otro. Los fragmentos son expuestos en la web de la novela en forma de listado, donde el lector elige con cual va a trabajar. La hipertextualidad en *El libro flotante* se encuentra en la interpretación y la re-escritura de los fragmentos, donde estos van quedando

³⁴ Este ejercicio es, como señalan los autores en la web de la novela, un procedimiento llevado a cabo por Lautremont al reescribir un verso de Pascal. Pascal escribe: “Yo escribo mis pensamientos sin orden” y Lautremont reescribe: “yo escribo mis pensamientos en orden”.

ligados por los procesos interpretativos y creativos de cada participante. Como señala la introducción del proyecto, se trata de un proyecto que busca mostrar que los mundos de ficción siempre están en proceso de expansión, en una historia que no tiene fin y donde los participantes son muchos.

Como hemos visto, las tres obras contienen un sentido distinto de la colectividad y del proceso creativo colectivo y, por esta razón, utilizan el medio digital de formas diferentes. En *La huella* observamos la presencia de una mente coordinadora, donde todas las producciones de los participantes confluyen. Se trata de una unidad compuesta del aporte de singularidades múltiples. En *Narratopedia*, por el contrario, la unidad se da en el espacio de la confluencia de opiniones, donde los participantes colaboran creando redes de apoyo en la edición, comentario o producción de una obra sugerida por uno o varios participantes. No hay una coordinación central, sino que las asociaciones se forman y desarman de forma descentralizada. De ahí que podamos referirnos al fenómeno como *Swarm intelligence* o “inteligencia de enjambre”, concepto tomado de la biología y utilizado también en trabajos de inteligencia artificial. M. Hardt y T. Negri lo utilizan para ejemplificar el funcionamiento de la multitud. *Narratopedia*, en este sentido, se acercaría a la forma de acción de la multitud descrita por estos autores, esto es, una forma de producción donde existen varias unidades conformadas por multiplicidades singulares sin un centro y auto-organizadas, a diferencia de lo que observamos en *La huella*. En el caso de *El libro flotante*, vemos algo parecido al fenómeno de *Narratopedia*. Valencia y Tiselli, al poner los fragmentos a disposición de los lectores para poder ser modificados y reproducidos, se produce un proceso de creación sin fin, donde los fragmentos se multiplican a partir de los procesos de interpretación que realizan los participantes. Las redes de interpretación y creación que ahí se generan ya no

son manejadas por Valencia y Tiselli, sino que nuevas redes van formándose a medida que los sujetos participantes se involucran en un proceso de creación descentralizado. Sin embargo, la colectividad generada en esta obra es diferente, ya que el sentido colectivo se da en la interpretación y no en el trabajo conjunto concreto, como sí podemos observar en las otras dos obras colectivas presentadas.

¿Qué pasa cuando las máquinas hablan y adquieren características humanas? Hasta ahora hemos observado un fenómeno de interacción entre seres humanos y máquinas, por medio de la producción de textualidades y narrativas, que nos lleva a plantearnos preguntas sobre la condición de las máquinas dentro de nuestra concepción de lo humano, y como esta misma interacción transforma la manera en que nos concebimos a nosotros mismos como sujetos. En las obras que revisaremos a continuación, esta relación cambia en cuanto el creador de la obra da ciertas instrucciones a la máquina, para que esta produzca, por sí misma, una serie de combinatorias, que sólo se producen en la interacción con el lector. Aquí ya no estamos ante el lector que interactúa con la máquina a través de caminos y protocolos establecidos por el autor de la obra. En las narrativas algorítmicas que veremos ahora, nos enfrentamos a una máquina pre-programada que adquiere su libertad al interactuar con los lectores-jugadores y al producir, en conjunto, una serie de combinatorias que dan origen a poéticas y narrativas.

2.7 Ciencias, computadores, biología y literatura: literatura generativa.

La web *Literatrónica* de Juan B. Rodríguez parte con la siguiente descripción: “usted está interactuando con un ser autónomo. *Literatrónica* es una entidad artificialmente inteligente que diseña un libro de ficción específico para cada lector basado en la interacción que éste haya tenido con el sistema”. En lo que Rodríguez define como “narrativa digital adaptativa” el lector interactúa con un software programado para optimizar los caminos de lectura y generar una obra individualizada respecto a las opciones tomadas por el lector. De esta forma, lo que Rodríguez llama “narrativa adaptativa” puede ser encasillada en lo que K. Hayles denomina “narrativas generativas”. De acuerdo a lo que plantea la autora, “generative art, whereby an algorithm is used to generate texts according to a randomized scheme or to scramble and rearrange preexisting texts, is currently one of the most innovative and robust categories of electronic literature” (*Electronic Literature* 18). En este tipo de textos existe una relación diferente entre autor, texto y lector, ya que el texto, como máquina actuante y parlante, es un actor participante en la generación de la obra. El texto-máquina, en este sentido, posee una agencia, una agencia creativa dentro del proceso de producción de significados y narrativas³⁵.

En el caso de *Condiciones extremas*, se observa una narrativa unificada, existiendo cierto hilo conductor predefinido por el autor, donde el software direcciona los vínculos sugeridos por el autor de acuerdo a la información proveniente de las lecturas realizadas por los lectores. El software filtra y optimiza estos caminos de acuerdo a la información proveniente de lector y

³⁵ Esta relación entre arte, literatura y ciencia ha sido explorada por el grupo OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle), en el formato impreso, desde los años 1960. En efecto, uno de los objetivos experimentales de OULIPO era utilizar el lenguaje matemático para experimentar en la producción literaria. Se podría decir que las estructuras potenciales que los participantes del grupo buscaban crear para futuras experimentaciones en artes y literatura, de alguna manera son utilizadas y extendidas en la literatura digital algorítmica.

autor, como muestra la imagen 6. En las obras que veremos a continuación, la experiencia es diferente.

Las obras de Santiago Ortiz son producto de una combinación multidisciplinaria. Es una creación que incorpora conocimientos de áreas como la biología, ciencias de la computación y matemáticas a la creación literaria. Esta combinación la vemos mucho más frecuentemente en poesía, existiendo en América Latina variadas producciones de este tipo³⁶. El trabajo de Ortiz se relaciona con modelos interactivos generadores de narrativas a partir de combinaciones algorítmicas basadas en códigos informáticos. La información que recibe el sistema son frases o palabras sugeridas por los lectores, donde en algunos casos el mismo sistema produce las combinaciones o pueden ser los mismos lectores quienes unen diferentes nodos para producir una combinación lingüística, en la forma en que se combinan los códigos genéticos. En efecto, el autor entiende un código lingüístico en referencia a los códigos genéticos o informáticos y, por lo tanto, múltiples combinaciones son posibles.

Nacido en Colombia, Santiago Ortiz es licenciado en matemáticas y posee estudios de literatura y música. Actualmente trabaja como profesor en España, y también ha dictado clases en Portugal y Latinoamérica. Es co-fundador de la revista de arte y cultura Blank, forma parte del equipo de investigación de MediaLab de Madrid, y es co-fundador del colectivo Bestiario, donde se publican obras y proyectos relacionados con literatura generativa y algorítmica. Ortiz ha desarrollado una cantidad importante de trabajos en la línea descrita, accesibles en su web

³⁶ En el área de la poesía electrónica consultar las obras de Gustavo Romano, Eduardo Kac, Pedro Barbosa, entre otros.

personal <moebio.com/santiago>. Dentro de las narrativas generativas de Ortiz, encontramos *Bacterias argentinas* y *Esferas*.

Bacterias argentinas es definida por su autor como “un modelo dinámico de agentes autónomos que recombinan información genética comiéndose unos a otros y donde la información genética es narración”. Proviene de otra narrativa generativa realizada por el autor llamada *El cerebro de Edgardo*, donde Edgardo narra historias a partir de un algoritmo aleatorio que recombina palabras y que permite generar narrativas con una gramática correcta. Acá, en vez de observar cómo el cerebro de Edgardo genera estas combinaciones, vemos bacterias que fagocitan textos y que van creando combinaciones de palabras, donde un texto se va conformando a partir de un proceso de “fagocitosis textual”. La denominación “argentinas” se refiere a la voz del narrador de las frases que el lector- jugador va componiendo, el cual tienen acento argentino. A medida que el lector va generando combinaciones de frases, se va generando una narrativa compuesta de redes gramaticales

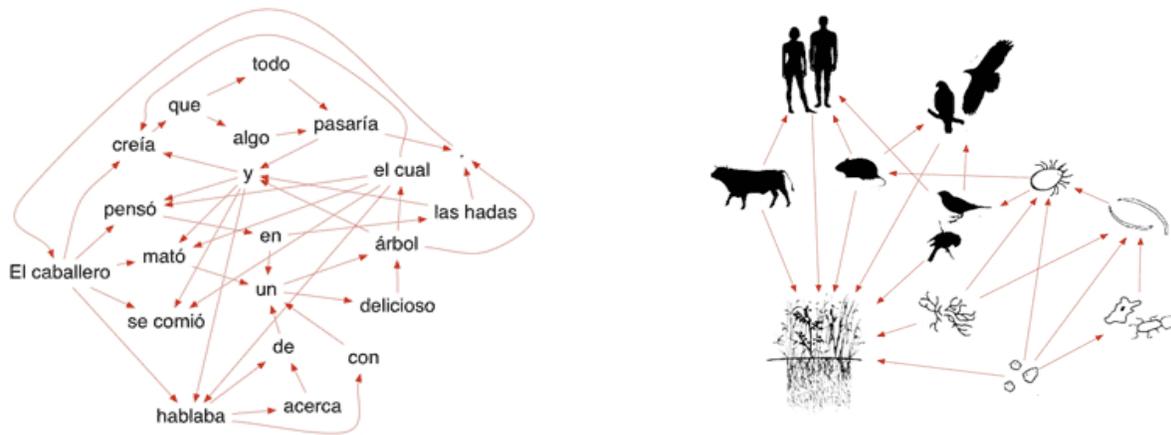


Imagen 19, Redes gramaticales y redes tróficas.

<<http://moebio.com/santiago/bacterias/>>

Este modelo de redes gramaticales está tomado de las redes tróficas provenientes de la biología, donde se establecen las relaciones existentes entre la materia y la energía entre organismos. Por el lado de la informática, las redes están compuestas de nodos en los cuales el modelo de relaciones está programado por un código que establece las relaciones entre las frases y/o palabras. Las conexiones que establecemos entre las palabras o frases determinan la narrativa que se forma. Ortiz lo explica de la siguiente forma: “Las bacterias se diferencian únicamente por su información genética y la energía acumulada por alimentación. Y esta información genética es un fragmento de un texto en español, de longitud variable” (*Bacterias Asesinas*).

Las características de estos textos son su longitud, el inicio y el fin del texto. La extensión del texto se define por las combinaciones que el lector realiza, es decir, cuando una bacteria se come a otra, la primera se queda con la información textual de la otra y de esta forma, extiende su texto a partir de la muerte de la otra bacteria. Se trata de un proceso de fagocitosis textual como hemos mencionado. Cuando una bacteria es comida, inmediatamente aparece otra con un

nuevo gen (texto corto o palabra), y así la población se mantiene estable. Esta nueva bacteria puede ser fagocitada por otra o puede comerse a otra para formar un texto nuevo. De esta forma, la combinación textual que se genera se asemeja a un proceso de combinación genética, en la cual la combinación gramatical que involucra códigos informáticos activados por el lector, dan vida a un relato o, también, poesías.

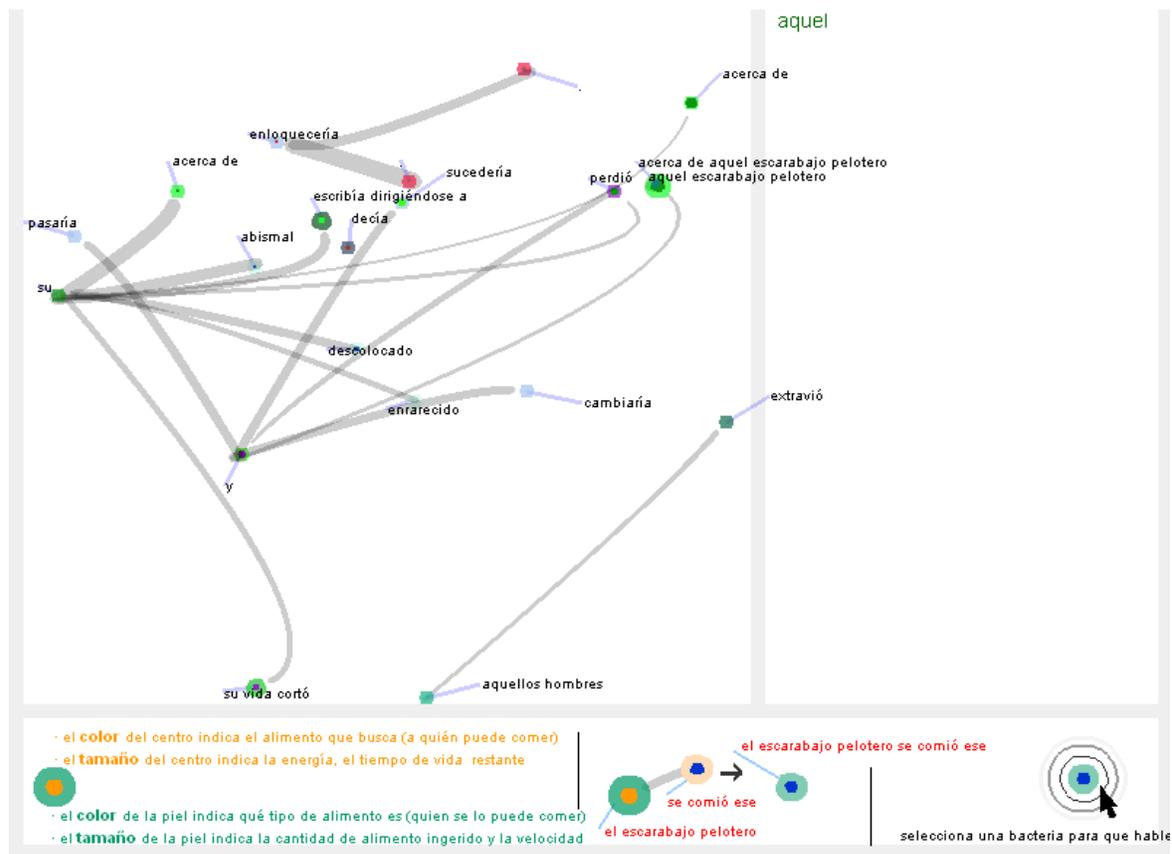


Imagen 20, Captura de pantalla *Bacterias Asesinas*.

En *Esferas* (2004), que está disponible en inglés, español y portugués, encontramos un ejercicio similar al de *Bacterias*. Se trata de un algoritmo que produce combinaciones semánticas en una estructura de esfera, que al dar vueltas despliega nuevas palabras y relaciones entre

palabras. Acá no tenemos bacterias que se comen unas a otras, sino que un sistema complejo de relaciones entre palabras. Ortiz señala que “bastan dos palabras juntas para desencadenar narrativa, reflexiones, teorías, arbitrariedad, poesía, humor” (*Esferas*). De esta forma, quienes participan de este ejercicio pueden establecer relaciones entre palabras, leer lo que otros han escrito respecto a la relación establecida y escribir su propia narración de la relación.

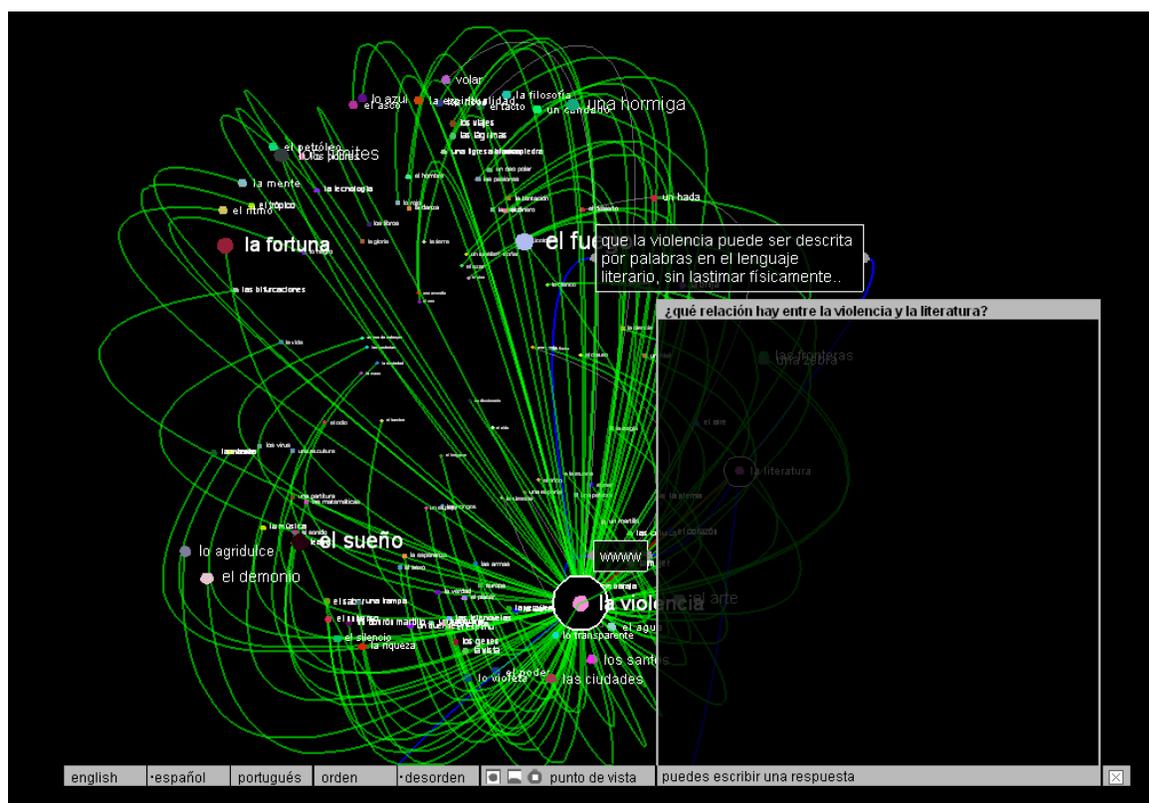


Imagen 21, Captura de pantalla *Esferas*.

El funcionamiento de la esfera consiste en girarla con el cursor, seleccionar dos palabras —momento en que aparecen los textos escritos por otros respecto a la relación entre las dos palabras— y escribir en un cuadro de texto el cual permite describir una relación. La esfera contiene 122 palabras que se están renovando constantemente. Las palabras que reciben menos

atención del público son reemplazadas por otras nuevas. De esta forma, la esfera simula a un organismo vivo que renueva sus células, o una comunidad donde se utilizan mecanismos de selección. La cantidad de relaciones, al igual que en un hipertexto, es posible de conocer de acuerdo a una operación matemática. Para las 122 palabras, existen 7.381 posibles combinaciones de palabras. Ortiz lo define de la siguiente manera: “la pregunta es entonces equivalente a la del número de rectas que definen 122 puntos, o cuantos apretones de manos se dan en una fiesta de 122 personas (en donde todo el mundo se saluda una sola vez)” (*Esferas/preguntas*).

Cuando realizamos una conexión entre dos palabras y vemos las diferentes frases que otras personas han escrito sobre la misma relación, podemos re-crear el imaginario que existe respecto a la relación entre esas palabras, a través de la poética que se crea producto de las percepciones de los participantes. Si bien las combinaciones entre palabras no son infinitas, las narrativas que se van generando sí lo son, a partir de los aportes de los participantes, generándose de esta forma el efecto de creación sin fin que pudimos ver, por ejemplo, en el *Libro flotante*.

Las formas de inteligencia artificial producidas a partir de la combinación de conocimientos provenientes de la informática y de la biología genética, se combinan en la obra de Ortiz con la creación literaria. Al respecto, Ortiz señala:

Crear lenguaje y sentido por medio de modelos comprende la posibilidad de crear narrativa por medio de modelos; un punto que despierta ahora mucho interés ya que se habla de nuevas formas de narrar. La idea de inteligencia artificial en un sentido fuerte incluye considerar cualidades típicamente humanas como la espontaneidad, el humor, la creatividad. Si bien se cuestiona profundamente que una máquina pueda poseer estas

cualidades, podemos aceptar en cambio que posean aleatoriedad en vez de espontaneidad, que causen gracia sin que posean humor, y que sean generativas en vez de creativas (“Narrativa, vida, arte y código”).

Esta visión de las relaciones entre texto, autor y lector como una serie de ensamblajes, donde cada uno de ellos es un actor que define una línea de acción particular, se alinea con las teorías de Deleuze y Guattari y con la teoría del actor-red de Latour. Siguiendo a Deleuze y Guattari, estaríamos ante una estructura molecular de relaciones, donde sujetos y objetos se encuentran interconectados y ensamblados en un movimiento de “afectación” mutua que los define y constituye como tales objetos. En esto también coincide Latour, quien señala que para comprender los procesos sociales es necesario mirar las acciones como estructuras rizomáticas, donde el sujeto (humano) no es el único capaz de actuar. La tecnología y otros objetos catalogados como “no humanos” por las ciencias sociales, deberían ser entendidos como agentes actantes, donde la responsabilidad de la acción es compartida por los diferentes agentes que participan en su desarrollo. El texto en las obras de Ortiz no es solamente una materialidad con fines instrumentales, que produce “efectos” en el lector, sino que es un agente actante que afecta y es afectado por otras agencias. Si bien esto puede aplicarse a gran parte de la literatura electrónica, en este tipo de obras generativas se aprecia más claramente.

Por otro lado, Ortiz experimenta con distintos lenguajes en sus obras, que incluyen los códigos genéticos e informáticos. Si bien esto también sucede en hipertextos e hipermedias, se puede decir que aquí se utilizan más intensamente los recursos tecnológicos digitales en la producción literaria. Ortiz busca crear narrativas a partir de modelos informáticos que combinan distintos códigos. Por lo tanto aquí no hay una mente humana que por sí sola crea poéticas, o

solamente en interacción con los lectores participantes. En este modelo, son la máquina y la mente humana quienes generan relatos a través de las combinaciones que realizan en conjunto, y en interacción con los lectores, lo cual se asemeja bastante a lo que se está haciendo en poesía cuántica (Eduardo Kac) y poesía generativa (Gustavo Romano).

Otro aspecto importante que ya hemos destacado en otras obras, es la relación que existe entre la creación de textos electrónicos y la cultura libre. En su web, Ortiz declara que todos los contenidos publicados por él pueden ser utilizados de forma libre, con excepción de los que involucran a otros autores. Esta relación es un fenómeno generalizado en las producciones electrónicas, y que quizás tenga que ver con el medio en que se publican, donde Internet es una tecnología libre que se niega a ser controlada en la cual los usuarios encuentran e inventan constantemente formas de evadir los intentos de censura y control ejercidos por distintos organismos de poder.³⁷ Este es un tema que profundizaremos en los próximos capítulos.

Obras como la de Ortiz ponen en cuestión las divisiones entre géneros dentro de la literatura, así como también la división entre literatura y otras artes, al hacer converger distintos códigos y lenguajes. Esto es lo que produce que incluso el género poético y el narrativo se confundán, así como también lo que es arte, literatura, y programación computacional. Las divisiones existentes en la literatura moderna entre diversos tipos de producción, géneros y creación se hacen difusas en las experimentaciones con lo digital en tanto en las obras digitales convergen el diseño, la música, la imagen, códigos informáticos, el lenguaje de las

³⁷ Este tema es actualmente relevante, sobre todo por la fuerte oposición que generaron propuestas como el ACTA, SOPA y PIPA, así como también los intentos de censura y control de Internet por parte del gobierno chino, egipcio, sirio, inglés, entre muchos otros.

neurociencias, la literatura, entre otros. En el ámbito específico de lo literario, la pregunta por la clasificación de la obra — ¿Es poesía, narrativa, arte digital?— nos lleva finalmente a la pregunta por la literatura misma, sus parámetros, definiciones y clasificaciones.

2.8 Recapitulación: Textualidades parlantes y polifónicas.

En los capítulos presentados hasta este momento hemos revisado una muestra de textos producidos en español por latinoamericanos. Existen otras producciones de este tipo muy interesantes que no pudimos incluir aquí, pero confiamos en que los textos escogidos representan la diversidad de las innovaciones que se han producido utilizando el formato electrónico.

Si bien existen importantes continuidades entre la literatura digital y la literatura impresa, algunas de las cuales hemos destacado en los análisis precedentes, es necesario también señalar aquellos aspectos estéticos, materiales, visuales, del lenguaje y escritura, de las formas de autoría y de lectura, en los cuales la literatura digital “desterritorializa” las convenciones de la literatura impresa- alfabética. La literatura digital funciona como un juego, donde las acciones de lectura adquieren un aspecto performativo en el cual la narrativa debe ser activada por medio de la ejecución de códigos informáticos y donde el autor generalmente actúa en colaboración con especialistas de otras áreas (música, diseño, arte digital, entre otros.). El ensamblaje de las acciones que producen todos estos actores — texto, autor, lector, software, etc.— dan forma a la literatura digital. Parafraseando a Galloway y su teoría sobre los juegos de video, la literatura electrónica es un medio cultural que involucra máquinas orgánicas e inorgánicas, actores

humanos y no humanos, que se interconectan en una cadena que da vida a la narrativa encapsulada en un código informático.

La hipertextualidad de estas narrativas, como hemos mencionado de forma casi majadera, no es exclusiva del formato electrónico. En América Latina la encontramos en las reflexiones de Borges y la experimentación de Cortázar, que se han convertido en proto-hipertextos dentro del área de estudios de la literatura electrónica. Sin embargo, la materialidad de las nuevas tecnologías hace posible lo que el formato libro no permite: la construcción de un sistema de redes interconectadas de textos, imágenes, videos, audio, entre otros recursos, de forma concreta y visible al lector por medio de los caminos que escoge en la lectura. En la literatura electrónica, el hipertexto funciona como una red semántica, donde se conectan palabras y textos, redes que a su vez permiten formar comunidades de lectores que se extienden a través de la interpretación y continuación de los textos.

Por otro lado, aparte de las cuestiones estéticas y de creación de los textos digitales, es interesante indagar la relación que los autores establecen con el nuevo formato, en términos de propiedad y cómo esto afecta su subjetividad. La gran mayoría de los trabajos incluidos aquí están protegidos bajo licencias que no obedecen a los derechos de propiedad intelectual tradicionales. Estos trabajos circulan gratuitamente en la red, y quienes acceden a ellos tienen la posibilidad de copiarlos, distribuirlos y hasta modificarlos, si la licencia lo permite. Esto plantea preguntas importantes respecto a la concepción de la literatura y la subjetividad del autor. En primer lugar, porque parte de lo que entendemos por literatura se asocia a una producción textual centrada en la figura del autor individual protegido por derechos de propiedad intelectual.

Recodemos que la literatura moderna, producto de su masificación a través del formato impreso y de la proliferación de obras apócrifas, práctica común antes de la masificación de textos impresos, empuja el nacimiento de los derechos de propiedad intelectual que protegen a los autores y sus obras de la copia o plagio, lo cual permite la comercialización de las obras en base a su originalidad y su categoría de producto cultural “único”. En segundo lugar, se modifican las formas de transmisión del conocimiento, dado que estos derechos cierran la posibilidad a otras personas de extender la obra, de producir otras obras concretas a partir de la obra primaria protegida bajo estos derechos. La cantidad de autores acusados de plagio en la historia de la literatura moderna da cuenta de esta imposibilidad y, por lo tanto, la intertextualidad se convirtió en una alternativa de extender las ideas de otros en las propias obras. Las redes que se conforman a partir de las nuevas tecnologías han permitido que samplings, plagios creativos, fun-fictions³⁸, entre otras prácticas, se extiendan sin posibilidad de ser controladas por estos derechos, al menos hasta ahora. El capítulo que sigue trata, en gran parte, sobre la modificación de los circuitos de distribución de la literatura en la era digital y el rol que la literatura digital hasta ahora descrita asume en el marco más amplio de la industria cultural y de entretenimiento.

³⁸ Estas prácticas provienen de las posibilidades de “mezclar” y reproducir que ofrecen los medios digitales. El sampling, técnica utilizada popularmente en la música (especialmente en el funk y hip-hop, lo que ha derivado en varios conflictos de propiedad intelectual. Al respecto, recomiendo ver el documental “everything is a remix” de Kirby Ferguson, disponible en <http://www.everythingisaremix.info/>), también ha estado presente en la literatura de variadas formas. *El púgil* de Mike Wilson es uno de esos tantos casos. La funfictions corresponden a re-escrituras o capítulos apócrifos de novelas, generalmente populares, como Harry Potter. Estas versiones, realizadas generalmente por fans, son subidas a la web y algunas se han hecho muy populares, incluso siendo perseguidas por infringir leyes de copyright.

3 Capítulo 3.

3.1 Ensamblajes electrónico- literarios: formas de transmisión del conocimiento y la cultura.

Hardt y Negri proponen en *Imperio* que el funcionamiento de la industria cultural es un aspecto importante en la configuración del capitalismo postfordista. Las redes de comunicación son utilizadas por estas industrias para controlar el imaginario y significados culturales, donde los lenguajes y las formas de comunicación utilizadas afectan la construcción de la subjetividad. Esta afirmación nos recuerda la barbarie cultural que denunciaron Adorno y Horkheimer en los albores del surgimiento y masificación de la televisión, radio y cine. Desde este punto de vista crítico, las bondades de Internet, asociadas a sus promesas de libertad, igualdad, progreso, aldea global, conectividad, entre otras, han resultado ser una falacia de los entusiastas de la tecnología y sus discursos ideológicos sobre la sociedad de la información³⁹. Sin embargo, en la tradición benjaminiana, sabemos que el apocalipsis cultural descrito por los teóricos de Frankfurt resultó también en el florecimiento de prácticas culturales diversas y procesos de recepción que hicieron mirar con otros ojos la producción cultural en torno a la radio, el cine, la fotografía y la televisión. De ahí la necesidad de una mirada crítica de la tecnología que por un lado se aleje del determinismo tecnológico, pero que por otro sea capaz de ver las innovaciones sociales y culturales y los procesos de significación asociados a los usos creativos de la tecnología y sus aplicaciones sociales y culturales.

³⁹ Para la cuestión de la ideología de la sociedad de la información, recomiendo consultar *Historia de la sociedad de la información* de Armand Mattelart.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y sus usos en la producción cultural ha derivado en múltiples discursos y promesas en torno a la democratización de la cultura. En esta cultura abierta y democrática que se transmite por Internet, todos supuestamente pueden acceder a la cultura, todos pueden participar, todos pueden crear. Internet se presenta como el espacio donde todo lo irrealizable en la cultura material, se muestra posible en el espacio digital inmaterial. Lo anterior ha derivado en políticas instrumentales, e ideológicas, que proponen que la tecnología, especialmente una mayor infraestructura tecnológica, volverá más prósperas y desarrolladas a nuestras sociedades. Por otro lado, esta cultura de libertad, donde internet se presta para la libre circulación del conocimiento y la información, ha derivado en un fuerte cuestionamiento de los derechos de propiedad intelectual desde diversas agrupaciones sociales y prácticas digitales. Quienes defienden estos derechos —industrias culturales, farmacéuticas, de software, entre muchas otras— han propuesto diversas acciones y políticas, en conjunto con los gobiernos y las clases dirigentes de diversos países, destinadas a endurecer las políticas de propiedad intelectual, en nombre de la protección de la innovación y de los autores. Estas reacciones provienen de la amenaza que significan, para el orden social y cultural imperante, los usos innovadores y subversivos de la tecnología realizados por diversos agentes en distintas áreas del conocimiento. De esta forma, la promesa de democratización de la cultura promovida por el discurso hegemónico sobre las redes ha tenido efectos no esperados, y las industrias culturales se aferran al endurecimiento de los derechos de propiedad intelectual, donde bajo la defensa del derecho moral de autor se esconde el interés de perpetuar el beneficio económico que otorgan estos derechos a la industria cultural, principalmente las grandes corporaciones de entretenimiento e información.

¿Qué sucede en el terreno de la literatura? Como vimos en el capítulo anterior respecto al hipertexto, la proclama de democratización cultural también se extiende a la creación literaria. De hecho, no se trata de una cuestión nueva. Cada avance tecnológico ha traído una promesa de democratización: la imprenta, la fotografía, la prensa, el cine, la radio, en fin, las tecnologías de comunicación y reproducción siempre han ido asociadas a una promesa de mayor acceso a la cultura. Benjamin (2004) señala que durante el siglo XIX se podía constatar que ante un número limitado de escritores existían numerosos lectores. Con la expansión de la prensa, esa oportunidad se extiende, donde cualquiera puede convertirse en expertos, opinar, escribir y publicar. Así, según el autor, los lectores son potenciales escritores, y la competencia literaria deja de estar basada en un entrenamiento especializado para pasar a convertirse en una técnica de propiedad común.

Lo anterior, de acuerdo a Benjamín, no se relaciona con un deterioro de la cultura, sino más bien con un cambio en los modos de percepción, los cuales están directamente relacionados con los nuevos aparatos tecnológicos. Una de las preguntas del autor al comienzo de su escrito sobre el arte y la reproductibilidad técnica (2007) se refiere a las tendencias del arte en las actuales condiciones de producción. La reproductibilidad del arte relacionada con tecnologías como el cine y la fotografía dan cuenta de un cambio en los modos de percepción que están directamente relacionados con un cambio en las condiciones de existencia de la humanidad. En este sentido, la tecnología y el arte se unen en el cine y la fotografía, donde la reproductibilidad permitida por las nuevas tecnologías producen una emancipación del arte respecto a la tradición por medio de la liquidación de ciertas condiciones consideradas inherentes a la práctica artística:

la originalidad, la singularidad, la autenticidad y, con esto, su autoridad. Ante la proliferación de las copias, preguntarse por el autor original ya no tiene sentido. De esta forma, una vez que deja de aplicarse el criterio de autenticidad a la obra de arte, la función y las prácticas del arte cambian.

Las condiciones materiales de existencia en las cuales se desarrollan Internet, telefonía celular, software y diferentes dispositivos electrónicos —en las cuales las prácticas de reproducción, copia, traspaso de información y plagio, se han convertido en formas incontrollables de compartir conocimientos —son el resultado de los usos que diversos actores sociales hacen de la tecnología. El intercambio de conocimientos e información que se observa en las redes ha dado forma a una práctica del compartir generalizada, que la mayoría de las veces infringe derechos de autor y propiedad intelectual. La piratería se ha convertido en una práctica cultural de crítica y resistencia. Podríamos afirmar que, parafraseando a Benjamin, en la época de reproductibilidad digital, preguntarse por el autor o la producción original carece de sentido.

¿De qué forma la introducción de las nuevas tecnologías de la información y comunicación modifica las prácticas de producción cultural? Pensamos que el uso de las tecnologías da origen a otro tipo de prácticas-políticas, como diría Benjamín, que reflejan, cuestionan y proponen formas de acción particulares surgidas en el contexto de transformación del modo de producción informacional.

3.2 ¿La ruptura de la jaula de hierro?: El autor y la propiedad sobre la obra.

El uso de las tecnologías digitales en la producción literaria ha producido formas otras de concebir al lector, al autor, la escritura, los dispositivos de escritura, las formas de transmisión, distribución y creación. Como vimos en el capítulo anterior, la literatura digital produce un descentramiento de las formas de producción y recepción de la literatura. Sin embargo, no vamos a caer en la falacia del fin de la literatura impresa o la muerte del autor propuesta por los primeros teóricos del hipertexto. Tampoco queremos intentar un análisis de las textualidades digitales como si éstas pudieran ser asimiladas desde los parámetros de la literatura impresa. Por el contrario, queremos concentrarnos en dar cuenta de su otredad y diferencia.

¿Qué tipo de transformación observamos en el rol del autor en las producciones electrónicas? La figura del autor ha sido sometida a una revisión ontológica, que algunos viven como una lenta agonía, desde que pensadores como Barthes, Foucault y Derrida, entre otros, proclamaran la crisis de la autoría asociada al descentramiento del sujeto moderno. Sin embargo, sus propuestas apuntan a temáticas diferentes de las condiciones de producción y recepción de la literatura digital. Barthes se refiere a la interpretación y el sentido del texto, donde ambos deben ser buscados en el lector y no en el autor. Descifrar las intenciones del autor es imponerle un sentido al texto: “Darle a un texto un autor es imponerle un seguro, proveerlo de un significado último, cerrar la escritura” (*El susurro del lenguaje* 70). En este sentido, el lector es entendido por Barthes no como un sujeto pasivo, sino más bien como quien activa la escritura por medio de la interpretación del texto, la conexión de las citas y sus referentes culturales, contexto en el cual el autor es concebido como un nodo dentro de la red interpretativa. Foucault por su parte señala en *¿Qué es un autor?* (2010), que la noción de autor corresponde a un momento de

individualización en la historia de las ideas, conocimientos, literatura, ciencias, etc., que se enlaza con el proceso de instauración de derechos de propiedad dentro del proyecto moderno de exaltación del individuo. Para Foucault, el autor no es necesariamente el propietario de los textos que escribe, sino que la obra cobra vida independiente más allá de las reglas que éste inicialmente le imponga. El autor moderno entonces está relacionado con la idea de propiedad, idea que es cuestionada cuando esa misma subjetividad es descentrada.

La literatura electrónica retoma muchas de las discusiones planteadas por los autores mencionados respecto a la autoría, la obra y el lector, al mismo tiempo que desafía aquellos conceptos como resultado de las prácticas nuevas provenientes de la relación entre tecnologías digitales y literatura. Mencionamos en el capítulo anterior, que los primeros teóricos de la literatura electrónica, como G. Landow o D. Bolter, llevaron la muerte del autor a un punto mucho más radical. Para ellos, el autor muere al ser reemplazado por el lector, cuestión que no ocurre en el terreno de la interpretación del texto sino en la producción de hipertextos o hipermedias. De acuerdo a estos autores, la función del autor es la de crear un texto compuesto de múltiples caminos de lectura, pero quienes arman finalmente el texto, quienes lo construyen, son los lectores. Siguiendo a Landow, el producto final que cada lector obtiene no es obra del autor, sino que es obra del mismo lector.

Esta propuesta fue criticada enérgicamente por teóricos posteriores⁴⁰. En el caso del análisis presentado en el capítulo anterior, no vemos en las novelas-blog, hipertextos e hipermedias examinados esa muerte anunciada por Landow y Bolter. Incluso más, el nombre propio del autor, como diría Foucault, permanece atado a la obra en términos de la *creación* -

⁴⁰ Desarrollamos esta discusión de forma extensa en el capítulo dos.

definición de los caminos del hipertexto, por múltiples que estos sean, y también de forma simbólica, en cuanto la obra sigue referida a su autor/autores primarios. Como las opciones en Rayuela, pero infinitamente multiplicadas, el autor igualmente ha construido la obra, y el lector no participa de esta construcción inicial y fundante. En la literatura digital la problemática de la autoría va más allá de la dimensión de la creación. También está relacionada con la autoridad simbólica ejercida en términos de propiedad, que se deriva de esa capacidad creadora original, la cual es protegida por la ley de derecho de propiedad intelectual. Son especialmente estos derechos los cuestionados en estas obras.

Gran parte de las narrativas electrónicas son distribuidas gratuitamente en la red internet y muchas de ellas no utilizan las leyes de propiedad intelectual tradicionales, o, si las utilizan, siempre encontramos algún tipo de transgresión. De esta forma, si bien el autor ejerce una autoridad simbólica sobre la obra creada —su nombre no se pierde ni se borra al compartir la obra—, la inexistencia o transgresión de estos derechos de propiedad permite que su obra sea susceptible de ser transformada y utilizada de diversas formas por quienes acceden a ella. El proceso de creación se abre así a posibles colaboraciones, intervenciones y extensiones más concretas que las que imaginaban Barthes o Foucault.

Podemos afirmar que la práctica literaria siempre se ha desarrollado en torno a la intertextualidad, en un proceso de ensamblaje que hace alusión a diversos textos y tradiciones culturales. Sin embargo, los derechos modernos de propiedad intelectual han limitado esta práctica solamente a la alusión y la cita a otros textos⁴¹, prohibiendo utilizar un texto para

⁴¹ Los derechos de propiedad intelectual o copyright permiten la cita de textos y su utilización no comercial (por ejemplo en educación), a partir de excepciones que son conocidas como “fair use”.

producir otro⁴². Como consecuencia de la existencia de estos derechos podemos rastrear en la literatura moderna una serie de disputas legales entre acusados y acusadores de plagio: Cervantes, Avellaneda, Garcilaso, Quevedo, Lope de Vega, Benito Pérez Galdós, Pablo Neruda, Gabriel García Márquez, José Luis Borges, por sólo nombrar algunos. En efecto, como bien señala Kundera en *El Telón*, la reacción de Cervantes frente al plagio de su obra siguió la forma en que un autor moderno reacciona ante la copia. Sin embargo, con anterioridad a la constitución del autor moderno como reflejo de la subjetividad moderna, la copia constituía una práctica común en el proceso creativo. Esta práctica del plagio, donde las versiones y obras apócrifas proliferaban, no estaba exenta de conflictos. En toda época es posible observar una condena moral de la copia en términos de adjudicarse como propio un texto escrito por otro, pero no así de la intertextualidad, textos apócrifos, extensiones de una obra, re-elaboraciones de un argumento, entre otras prácticas que podríamos llamar plagio o copia “creativa”. Es en la época moderna, con la masificación del libro y su comercialización producto del desarrollo de la imprenta y la consecuente aparición de la empresa editorial, que la copia creativa comienza a ser fuertemente condenada, no sólo por motivos morales, sino también por motivos económicos. Fue en Inglaterra, con el “estatuto de la Reina Ana” de 1710, donde por primera vez se reconoció el derecho exclusivo de los autores respecto a la propiedad de la obra y, como extensión de esto, su derecho a comercializarla. En este contexto, el escritor-autor moderno se inserta en las prácticas capitalistas relacionadas con la propiedad privada, en las cuales estos derechos no sólo protegen la propiedad moral del autor sobre su creación, sino que además protegen su derecho a generar ganancias a partir de la comercialización de su obra.

⁴² Nos referimos a creaciones de tipo apócrifo o segundas partes no autorizadas por ejemplo, que han llevado a conflictos y acusaciones de plagio (se podría decir que la de Avellaneda y Cervantes fue la primera acusación de plagio dentro de la literatura moderna). Hoy existen otras que se quedan en el límite entre el “fair use” y el plagio, como son los remixes y los mashups.

Los derechos de propiedad intelectual tienen como principal motivación proteger moral y económicamente al autor. La dimensión moral protege a los autores en relación con la originalidad emanada de su condición de sujeto individual y único. De esta forma, sus obras son protegidas del plagio por parte de otros autores durante un cierto periodo de tiempo, cincuenta años para ser exactos. Sin embargo, con el pasar del tiempo esos derechos morales se han extendido cada vez más en su duración y, además, se endurecieron hasta permitir cosas tan absurdas como la acusación de un autor sólo por haber escrito algo imperceptiblemente parecido a una obra protegida con estos derechos. El caso de las acusaciones realizadas por María Kodama, esposa de Borges, son el mejor ejemplo de aquel absurdo, si tomamos en cuenta que las obras de Borges son en sí mismas un caso de citación infinita, un ensamblaje de producciones culturales. El endurecimiento de los derechos cancela la posibilidad de realizar remixes o de mezclar textos, lo que aquí llamamos “plagio creativo”. En consecuencia, un conjunto de leyes que surgen en primer lugar para proteger al autor y asegurarle una ganancia económica a partir de la explotación de su propiedad, se transforman, a partir de lo descrito, en leyes que buscan un beneficio económico con la excusa de la protección de un derecho moral. Es decir, una demanda exclusivamente economicista, disfrazada de reclamos éticos, donde, de acuerdo al análisis de Bourdieu, nos enfrentamos a una ideología que busca excluir el lenguaje mercantil de sus prácticas. No es de extrañar que sean prácticamente las industrias culturales quienes más apoyan la defensa de esta causa; son éstas quienes ejercen una forma de violencia simbólica que establece relaciones “suaves” de explotación, relación que no existiría sin la colaboración del explotado (Bourdieu 1997). Es por esto que consideramos en este trabajo que gran parte de los autores de literatura digital que hemos presentado subvierten esa relación en ciertos aspectos que vamos a revisar en este capítulo.

Los autores modernos, con el ejemplo ya clásico de la disputa entre Cervantes y Avellaneda, buscaban proteger ese derecho moral de no permitir que su obra, considerada como original y única, fuera plagiada. De esta forma, la literatura moderna no sólo surge con casos como el de Cervantes y el *Quijote* en relación con sus temáticas y el artefacto libro y su reproducción —de la mano con la invención de la imprenta y el surgimiento de las editoriales—, sino que además es portadora de la idea de sujeto moderno que la figura del autor despliega, como sujeto creador único y propietario de su obra en términos materiales y simbólicos.

Estos derechos surgen entonces para proteger al autor en un contexto en que las condiciones materiales de existencia se han modificado como consecuencia del desarrollo de tecnologías que modificaron las prácticas de producción y distribución de las obras. La principal motivación de estos derechos era afirmar la autoridad simbólica del autor sobre su obra, proteger su originalidad y su autenticidad. La dimensión económica era, en este sentido secundaria, ya que como ha sido estudiado por diversos autores⁴³, la dimensión cultural poseía cierta autonomía respecto a las condiciones capitalistas de producción, y esto es visible en lo que hemos mencionado anteriormente respecto a que las disputas en este ámbito estaban relacionadas mayoritariamente con la condena moral de la copia, no con sus implicancias económicas (al menos no en un nivel explícito).

Esto se modifica con el desarrollo de la industria cultural durante el siglo XX. La autonomía de la producción cultural respecto a la industria capitalista se difumina, lo que tiene como consecuencia una dependencia cada vez mayor de los creadores respecto a estas industrias,

⁴³ Para el tema de la autonomía de la esfera cultural ver los trabajos de G. Lukács, P. Bourdieu, Adorno y Horkheimer, entre otros.

y. en el caso de la literatura, de las industrias editoriales para publicar y hacerse visibles. Así, las industrias culturales del libro, el cine, la televisión, el arte, entre otras, son quienes se hacen cargo de administrar estos derechos y los autores los ceden, completamente o parte de ellos, con el objetivo de que sus libros puedan llegar al público lector. Así, la autonomía de la producción cultural se hace cada vez más débil, con el consecuente aceleramiento del proceso de mercantilización inducido por el funcionamiento del capitalismo. En el caso de la producción intelectual o artística se hace patente el conflicto en torno a la apropiación de producciones inmateriales, donde los derechos de propiedad intelectual juegan un papel crucial al actuar como la vía en que estas producciones son privatizadas y, posteriormente, comercializadas.

De esta forma, podemos establecer que la demanda de extensión y endurecimiento del copyright promovida por la industria cultural y de la información, no tiene como principal motivo proteger el derecho moral de los autores sobre su obra —motivo que sí forma parte del origen de estos derechos— sino que la dimensión económica constituye la principal motivación de esta defensa. La pérdida de autonomía de la producción cultural y artística respecto a las industrias de la cultura ha derivado en la situación descrita, donde no son los autores los principales favorecidos con el endurecimiento de las penalidades y la extensión de la validez de los derechos intelectuales, sino que las industrias culturales, y dentro de éstas, la industria editorial. Si seguimos con el caso Borges, quién se beneficia económicamente de la persecución de quienes utilizan la obra del autor es María Kodama (y los intereses editoriales que pudieran converger con este tipo de reclamo), y los perjudicados son los lectores, escritores y estudiosos de Borges, al poner barreras para acceder a su obra, ya sea por el costo de sus libros o por la imposibilidad de crear a partir del modelo que brindan.

La situación antes descrita obedece al contexto ofrecido por las redes digitales. En Internet, y a través del uso de diversas tecnologías, se han generado prácticas que permiten compartir y reproducir conocimientos e información de forma virulenta. Allí donde se cierra una página para bajar libros, se abren otras cinco. Las redes digitales se han extendido y proliferado de tal manera que controlar la producción social y cultural en ellas se ha hecho casi imposible desde los métodos tradicionales, a los cuales pertenece el copyright. Las prácticas culturales y sociales que se observan como resultado de los usos de las tecnologías digitales escapan a las leyes y formas de control tradicionales. En este sentido, nos encontramos en una etapa de transición en que las dinámicas socio-culturales asociadas a lo digital se desenvuelven a una velocidad distinta que las formas de control y marcos legales. Internet se ha convertido en un repositorio o archivo cultural, donde la producción cultural, su reproducción y distribución se modifica. Es así como en este espacio podemos encontrar toda clase de textos, películas, obras de arte, música, que burlan los derechos de propiedad intelectual y que son posibles de acceder con sólo un click. La piratería se ha transformado en una práctica característica de la era digital.

En este contexto encontramos nuevas formas de producción, que no utilizan los derechos de propiedad tradicionales. El caso de creative commons, organización sin fines de lucro fundada por Lawrence Lessig en 2001, es el paradigma de lo anterior. Creative commons se diferencia de la piratería al consistir en un sistema de licencias que buscan proteger al autor sin afectar ciertos principios relacionados con la posibilidad de compartir las obras. Estas licencias se pueden aplicar a todo tipo de producciones artísticas y culturales. De esta forma, los autores pueden compartir y hacer circular sus obras en internet sin el temor de ser plagiados, ya que generalmente se exige citar. En este contexto es el autor quién decide sin intermediarios, a

diferencia de la publicación por medio de editoriales donde la editorial y el autor establecen una relación, desigual, donde la primera se encarga de la publicación a cambio de que el autor entregue sus derechos sobre la obra⁴⁴.

Las licencias creative commons se basan en los principios de la “cultura libre”, los cuales provienen directamente del movimiento por el software libre. La ética que protegen éstas licencias es la de la protección de la producción común, es decir, que una obra que ha sido producida a partir del conocimiento generado en múltiples instancias, cuestión que ocurre en las humanidades, en las ciencias sociales y en las ciencias mal llamadas “duras”, no sea utilizada como propiedad privada de un ente individual. En el terreno de las letras, el autor es protegido en cuanto genera asociaciones entre diversas textualidades para crear algo nuevo. Esa nueva textualidad sin embargo contiene conocimientos comunes y, por lo tanto, debe permitir que esos conocimientos sigan circulando y puedan ser utilizados por otros. En este sentido, se busca que una obra pueda ser distribuida y/o modificada al mismo tiempo que se protegen los derechos morales del autor. De esta forma, estos pueden establecer ciertas condiciones a estos principios, como por ejemplo, la citación de la obra primaria al momento de distribuirla y/o modificarla, la libertad de distribuir sin modificar la obra, entre otros.

Estas nuevas prácticas y, sin duda, principalmente la piratería, han sido motivo de conflicto con la industria cultural, ya que sus ganancias provienen de la exclusividad de comercialización que obtienen de los derechos de propiedad intelectual. Leyes y tratados como

⁴⁴ Por ejemplo, un autor que establece un acuerdo editorial de publicación no puede publicar su obra en internet sin permiso de la editorial. Este caso es mucho más extremo en la publicación en revistas indexadas, llegando al extremo de que en el área científica los autores tienen que pagar para poder publicar sus artículos y una vez vendida la revista no reciben ningún tipo de pago a cambio.

SOPA (Stop Online Piracy), ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement), PIPA (Protect IP Act), TPP (Trans- Pacific Partnership), entre otros, son reacciones a estos fenómenos por parte de las industrias de la información, comunicación y cultura, en asociación con los gobiernos de turno, en un intento por controlar y mantener las producciones culturales en calidad de propiedad privada. El caso del TPP es preocupante para Latinoamérica y otros países en “vías de desarrollo” incluidos en el Tratado. Por ejemplo, el TPP elimina los elementos que favorecen la industria nacional (busca eliminar las diferencias jerárquicas entre los productores y no protege a la parte “más débil”), establece derechos exclusivos de importación (si compro algo en U.S.A. pueden negarme sacarlo del país, como CDs, libros, etc.), extiende el plazo de protección de la propiedad intelectual, criminaliza todas las infracciones (incluso si algún producto es un poco similar a otro protegido con copyright), procedimientos privados para bajar contenidos de internet (vigilancia por parte de los proveedores de internet a sus usuarios), establecer derechos de reproducción (algo así como funciona el pay-per-view, donde debemos pagar cada vez que vemos una película), entre otros. En las negociaciones sobre el TPP, Estados Unidos está exportando lo peor de su legislación sobre propiedad intelectual a los países latinoamericanos. Finalmente, lo que se está protegiendo aquí es la industria cultural estadounidense en desmedro de los otros países incluidos en la negociación. La mayoría de los documentos de la negociación son confidenciales y por lo tanto, la discusión se ha desarrollado a espaldas de la sociedad civil.

El conflicto descrito, en el cual la producción de textos es afectada de manera importante, se ha generado a partir de la reacción de las industrias culturales respecto a prácticas socio-culturales surgidas al amparo de unas nuevas condiciones de producción y marcadas por diferentes formas de apropiación de la tecnología, prácticas que contribuyen a re-significar las

tecnologías digitales y disociarlas de los significados economicistas y de dominación que adquieren bajos los usos capitalistas. La protección del autor y el fomento de la innovación, principales argumentos de los defensores del copyright, son, a la luz de las negociaciones, aspectos que esconden el negocio económico que las industrias culturales intentan perpetuar.

3.3 Políticas autoriales en la literatura electrónica: ¿prácticas subversivas?

En la literatura electrónica se produce un fenómeno interesante. Si consideramos nuevamente las dimensiones moral y económica de los derechos intelectuales, se podría decir que los autores de estas novelas no representan una crítica radical a la autoría en términos morales. Si nos preguntamos, como Foucault, *¿Importa quién es el autor?*, la respuesta sería sí, en estas obras sigue importando el nombre propio del creador individual. En otras palabras, los sujetos creadores siguen ejerciendo una autoridad sobre sus obras. En el caso de las obras electrónicas donde existe un único autor —como por ejemplo, *Word Toys*, *El diario del Niño Burbuja*, *Detective bonaerense*, *Golpe de Gracia*, *Gabriella Infinita*, *Pentagonal*, por nombrar algunas— si bien los caminos de lectura pueden ser variados o lo que el lector puede hacer con la obra indica una relación diferente con ésta, es el autor finalmente quien define las opciones de lectura, por múltiples que éstas sean, a partir de la programación del código que da origen y forma a la obra electrónica.

En el caso de obras colectivas, como *La huella de Cosmos o Narratopedia*, esa autoridad simbólica se pierde. El autor no existe como esa subjetividad única que perdura en el nombre propio. Aquí sí se borra el nombre en pos de la creación colectiva. Lo mismo sucede en obras como *el Libro flotante de Caytran Dolphin*, donde una obra concebida tradicionalmente —en

papel y tinta y protegida con copyright— se abre a la creación colectiva de fragmentos en la web, lo cual obedece al argumento de la novela. Sin embargo, este tipo de experiencias colectivas no se dan frecuentemente, predominando aquellas que tienen un autor individual; incluso, en el caso de obras no digitales pero muy influidas por esta dinámica, como las publicadas bajo el nombre propio de Luther Blisset (entre ellas la exitosa novela titulada Q), en la cual un “combo” de escritores actúa tras este nombre simulando ser un autor individual

En este punto nos preguntamos si es relevante asumir la desaparición del autor como un rasgo definitorio de la producción literaria digital. Como ya hemos señalado, los primeros teóricos del hipertexto se vieron influenciados por los planteamientos post-estructuralistas y postmodernistas relacionados con la muerte del autor, pero éstos planteamientos en realidad se basaban en una lectura heterodoxa de la tradición literaria convencional ligada a la página escrita o impresa, lectura que entonces se extrapolaba a primera vista a la dinámica participativa del lector muy particular de las obras hipertextuales electrónicas. Como ya hemos mencionado, la propia literatura convencional es pasible de *lecturas-escrituras* hipertextuales, tales como las que desde la antigüedad se realizan sobre textos sagrados como el Talmud. Por tanto, asumir la muerte del autor como rasgo definitorio e incluso exclusivo de la literatura electrónica sería bastante cuestionable. Lo que podemos observar es que en las novelas electrónicas el autor constituye una agencia simbólica o semiótica propia del texto, casi como si fuera un personaje clave del mismo, lo que, sin embargo, no significa ejercer una autoridad o propiedad sobre éste, por lo que no hay argumentos sólidos para prohibir su acceso, uso y distribución libre en la red.

Muchas obras electrónicas, especialmente las más recientes, han comenzado a utilizar licencias creative commons. En éstas, al no aplicarse los derechos de propiedad tradicionales, la propiedad ejercida sobre el texto se modifica. Se protege al autor, pero este autor tiene la libertad de permitir que su obra sea utilizada por otros, por medio de diversos usos dependiendo de la licencia elegida. Esta libertad, que busca no afectar la diseminación del conocimiento común, produce una fractura en el proceso de mercantilización de la obra literaria operada desde los inicios de los derechos de propiedad intelectual. Recordemos que el copyright generalmente impide la reproducción total y/o parcial de las obras, no sólo por una cuestión moral, sino que para asegurar al artista un ingreso económico. En las obras que utilizan licencias creative commons, la reproducción y circulación es permitida, siempre y cuando se respeten los requerimientos establecidos por el autor.

Las prácticas que derivan en la creación de las licencias mencionadas son, ambas, producto de una modificación de los circuitos de circulación cultural de las creaciones culturales. Una obra con copyright, no permite que las obras circulen libremente sin el permiso del autor y la editorial. La circulación de textos en la red, autores que no utilizan la vía editorial para publicar, la copia y la piratería constituyen prácticas de la cultura libre que significan una amenaza para las industrias de la cultura. La protección del autor promovida por la industria cultural es un eufemismo que esconde el interés económico, tal como plantea Bourdieu en su análisis de la economía de los bienes simbólicos (1997). Los intentos de controlar Internet tienen como objetivo final poder mantener las ganancias sobre comercialización de los libros, y las producciones culturales en general, ya que si estos circulan libremente, la gente preferirá descargarlos antes que comprarlos. La piratería —condenada por las industrias culturales y los

poderes políticos, y abrazada por la mayoría que no tiene acceso a la cultura y por los autores que no tienen nada que perder— se ha convertido en una nueva fuerza revolucionaria de nuestros tiempos. Iniciativas como creative commons intentan regular la práctica de la piratería, y además, establecer un marco legal adecuado a las prácticas que estamos analizando.

Volviendo a la subjetividad autorial, a los autores les interesa la protección de su nombre, es decir, mantener su capital simbólico. Como propone Bourdieu, en el mundo artístico “el desinterés está reconocido y recompensado” (186). Una de las características de la era digital, en términos de producción cultural, es que el autor puede evitar el vínculo con las editoriales y publicar sus textos en internet sin intermediarios. Creative commons provee de un marco legal para realizar esta operación sin perder el control sobre la obra producida; establecen licencias que permitan a los autores compartir sus obras y publicarlas en cualquier medio, sin que su subjetividad autorial desaparezca. El desinterés (económico) del que habla Bourdieu se hace patente entre las publicaciones en línea con esta licencia. Generalmente, y al menos en todas las obras electrónicas analizadas aquí, no hay un cobro por el acceso (incluso en aquellas que poseen copyrights); se publican en la red para que sean leídas y alcancen al mayor número de personas posible⁴⁵.

⁴⁵ Esto no significa que en algún momento se cobre por el acceso. Como señala Richard Stallman, “free as freedom, not as free beer”. Es decir, los autores pueden “liberar” su obra de su control individual para que sea utilizada por otros, pero esto no significa que no pueda comercializarla. El único requerimiento de la cultura libre es que esa comercialización respete la ética que los inspira: que sea posible modificar, distribuir, ejecutar y/o acceder a la obra. Existen algunas experiencias en Europa y Estados Unidos donde autores cobran por ingresar a proyectos de escritura colectiva por ejemplo, donde los participantes reciben alguna compensación por su pago y participación. Este modelo, conocido como “crowdsourcing”, permite que muchas personas trabajen a la vez en torno a un objetivo común. El problema es que muchos trabajan para que finalmente el “crowdsourcer” se lleve todos los beneficios económicos. En Literatura, las iniciativas existentes han sido impulsadas por editoriales, lo cual nos demuestra cómo las industrias de la cultura se están apropiando del trabajo colaborativo para generar nuevos modelos de negocios.

¿Por qué la industria editorial es la más preocupada por las transgresiones al copyright en la red? Como señala Bourdieu (1997), en el área artística existe una ideología que busca excluir el lenguaje mercantil, negar lo económico. Por eso el editor no se llama comerciante de libros: hacerlo sería hacer explícitas unas prácticas que funcionan en silencio y en la complicidad entre editores, autores y lectores. Las grandes editoriales, industrias de la música, del video, del cine y de los video-juegos, entre otras, defienden el copyright con la excusa de proteger al autor escondiendo el fin último relacionado con la mantención de sus ganancias gracias a la venta de libros, de las cuales el autor recibe una pequeña porción. De esta forma, el copyright no ha significado un importante beneficio económico para el autor, excluyendo a aquellos autores convertidos en bestsellers. El análisis de Bourdieu establece que el escritor pertenece a un mundo que posee una lógica inversa al mundo económico, donde preguntar por el salario o demostrar algún interés económico respecto a su obra es una actitud sancionada dentro de este campo particular (lo cual no significa que no exista un interés⁴⁶). De hecho, la industria editorial, ahora preocupada por la defensa del autor, contribuyó a profundizar esta práctica del “interés por el desinterés” (Bourdieu 186). En el siguiente ejemplo queda graficado lo anterior:

El editor dice a un joven autor que tiene dificultades para llegar a fin de mes “¡Mire a Beckett, nunca ha cobrado ni un céntimo de sus derechos de autor” y el pobre escritor no sabe dónde meterse, pues no está seguro de ser Beckett, pero sí lo está de que, a diferencia de Beckett, tiene la baja de reclamar dinero (Bourdieu 184)

⁴⁶ Con esto no queremos establecer una idealización del autor. Por el contrario, lo que establecemos es que este sistema de relaciones que se establecen en el campo cultural lo que hacen es esconder el interés económico. Sin embargo, ese interés, aunque existe en el autor, es secundario respecto a la motivación de crear y difundir su obra, a diferencia de los intereses de las grandes editoriales. Esto será discutido más adelante en torno a la similitud de esta ética con la ética hacker.

Esta relación de dominación y sujeción del autor a la industria editorial, producto de ceder sus derechos a cambio de la publicación y circulación de su obra, es transgredida cuando Internet permite publicar sin intermediarios. La violencia simbólica ejercida por la industria cultural sobre el autor y sus creaciones, por medio del copyright, es cuestionada por el surgimiento de prácticas que evaden el control de la industria y que tienen como principio compartir las obras.

Podríamos decir que esta ética del desinterés económico es parte de lo que se ha llamado ética hacker⁴⁷. Sin embargo, sería incurrir en un error, ya que la ética del campo cultural que hemos descrito es anterior al surgimiento de las prácticas ligadas al desarrollo de las tecnologías informáticas. Los autores, como decíamos, funcionan y producen bajo la lógica del desinterés económico, siendo su principal motivación la necesidad de crear y escribir. La cuestión económica ocupa un lugar secundario, y no es explícito. Generalmente, son las editoriales las que ejercen la labor de lucro a través de la distribución y edición de los libros. El copyleft, — como práctica que establece una ruptura con el copyright, y que es adaptado al área de la cultura y producción intelectual por creative commons— significa una liberación: el autor ya no tiene que pedir permiso a la editorial para reproducir su obra, sino que los derechos le pertenecen íntegramente. De esta manera, puede decidir cederlos a sus lectores y/o permitir la libre circulación de sus obras.

⁴⁷ El concepto de ética hacker fue desarrollado por Pekka Himanen en su libro “The Hacker Ethic” (2001), en el cual el autor hace una analogía con el análisis de Max Weber respecto a la ética protestante y su relación con el nacimiento y desarrollo del capitalismo. Himanen señala que: “The hacker’ ”jargón file,” compiled collectively on the Net, defines them as people who “program enthusiastically” and who believe that “information- sharing is a powerful positive good, and that it is an ethical duty of hackers to share their expertise by writing free software and facilitating access to information and to computing resources wherever possible” (vii). En este sentido, esta ética se diferencia considerablemente de la ética protestante, en aspectos cruciales tales como el valor del trabajo y del dinero. Si bien no la reemplaza, en el último tiempo se ha ido convirtiendo en una importante alternativa.

Debemos aclarar que en la literatura electrónica no todas las obras utilizan licencias creative commons. Hay algunas novelas que no explicitan los derechos involucrados y otras utilizan copyright. La gran mayoría de las novelas que utilizan copyrighth son aquellas producidas antes de la popularización de las licencias creative commons, es decir, aproximadamente antes del año 2005. Entre estas se encuentran las dos novelas de Jaime Alejandro Rodríguez, *Golpe de Gracia* y *Gabriella Infinita* y las novelas contenidas en la web Literatrónica de Juan B. Rodríguez, entre otras.

Sin embargo, los autores entrevistados para los fines de esta investigación mantienen esa ética de la que hablábamos, incluso cuando utilizan copyright. Jaime A. Rodríguez se refiere a la ética hacker como característica de la producción cultural en internet. Rodríguez señala que protegió con copyright sus dos hipermedias con el fin de que no fueran modificadas ni comercializadas. Esto porque, como señala el autor, “constituyen cuerpos estables, parecidos al libro, y ese cuerpo estable se quiere mantener en el tiempo”⁴⁸. Lo que se busca es evitar la modificación de la obra. Sin embargo, Rodríguez las publica en su web para que éstas puedan ser accesibles al público de forma fácil y gratuita, lo cual establece un quiebre con la dimensión económica de los derechos de autor. Su obra puede ser leída por cualquiera que se encuentre con ella y puede ser distribuida libremente, siempre que no sea con fines comerciales. En este sentido, su estrategia se encuentra más cercana al “fair use” que a las formas de copyleft.

Se podría decir entonces que Rodríguez está en contra del plagio de sus obras, pero no de su libre circulación. Es más, Rodríguez reconoce que, aunque utilizó copyright en estas obras, la

⁴⁸ Todas las opiniones de Belén Gaché, Doménico Chiappe y Jaime A. Rodríguez citadas aquí corresponden a entrevistas realizadas vía email para efectos de esta investigación, a no ser que se indique lo contrario.

mejor forma de proteger la producción cultural en la era digital es mediante el uso de licencias creative commons. En estas licencias, el autor decide si quiere liberar su obra totalmente, es decir, que pueda ser modificada, utilizada y distribuida libremente, o poner ciertas restricciones, especialmente respecto a la modificación de la obra.

Con respecto a los derechos de autor, Belén Gaché señala que “yo considero que las ideas, la cultura, el intercambio de mensajes sociales, deben circular libremente”. Este parece ser el espíritu de la gran mayoría de las obras electrónicas. Muchas de estas obras cuestionan en sus narrativas al autor, pero en relación con su autoridad sobre la interpretación y circulación de los textos. Esto lo podemos ver, por ejemplo, en *Golpe de Gracia*, donde, como señalamos en el capítulo anterior, la figura del sacerdote herido de muerte representa ese cuestionamiento. También, en la obra de Gaché encontramos “*Escribe tu propio Quijote*”, que se inscribe en un proceso de complejización de la figura del autor que proviene de la negación del propio Cervantes de su autoría al adjudicársela a Cide Hamete Benengeli, donde Cervantes ejerce el rol de intérprete de los manuscritos de Benengeli; prosigue con el conflicto entre el propio Cervantes y Avellaneda; y, en 1944, Borges escribe “*Pierre Mernard, autor del Quijote*”, donde continúa con la discusión acerca de la reescritura. En este juego de reescrituras, los autores conservan sus nombres propios, pero se cuestiona su originalidad, donde la literatura es concebida como una red de textos que forman parte de ensamblajes culturales de los cuales necesariamente se nutren todos los escritores. El genio creador —en cuanto originario-único—, no existe, la obra original tampoco, sólo las reescrituras.

Es aquí donde la cuestión de la propiedad intelectual cobra importancia. Las formas de participación e interacción que hemos observado en la literatura digital no significa la muerte del autor. Por el contrario, si muere el autor o desconocemos sus aportes, corremos el riesgo de dejar las obras convertidas en mercancías, sin rastro alguno de sus creadores, donde éstas circularían como “free gifts”⁴⁹ en un sistema de producción que sigue funcionando bajo las premisas del capitalismo. Por otro lado, esta muerte propuesta por algunos teóricos ya mencionados significaría desconocer el rol que ocupan los autores en el proceso creativo, una subjetividad que se modifica y se re-crea de acuerdo a los contextos históricos. Por estas razones, es necesario repensar los modelos de distribución y creación, donde el copyright actúa como un freno a la fuerza socio-cultural que opera en las redes, fuerza que afecta principalmente a la industria cultural más que a los autores. Estos derechos frenan los procesos de creación basados en la re-escritura y la intertextualidad, donde el plagio, con el pretexto de proteger al autor, es penalizado para proteger los intereses económicos de la industria cultural. En este sentido, nos encontramos en un período de transición, donde por un lado, el sistema de copyright no es capaz de dar

⁴⁹ Por “free gifts” nos referimos al concepto de “excedente”. Sin embargo, Michael Hardt y Antonio Negri proponen que en el contexto actual del capitalismo informacional no es posible entender el excedente como este fue definido por Marx. Tony Smith argumenta que lo problemático en torno a la producción de lo común es que se produce fuera de las relaciones de capital/salario, donde las personas libremente se relacionan con producciones “libres” y utilizan su tiempo de esparcimiento para trabajar en éstas. Dado que el capitalismo es aún la forma dominante de producción, aquellos que se insertan en producciones “libres” estarían, finalmente, trabajando gratis para el capitalismo. En este sentido, Hardt y Negri señalan que: “The common, in other words, has become the locus of surplus value. Exploitation is the private appropriation of part or all of the value that has been produced as common” (Multitude 150). Entonces, el peligro que existe en torno a la producción de lo común que vemos en las prácticas de cultura libre es que los conocimientos, las ideas y la información que circula libremente en las redes puede ser fácilmente incorporada dentro de los circuitos capitalistas, porque no pertenecen a nadie en concreto. De esta forma, uno de los desafíos de la cultura libre es la creación de mecanismos que eviten estos circuitos privatizadores. El proyecto creative commons es un primer ejemplo de creación de alternativas de protección del autor en el contexto digital, y de establecer criterios respecto a la protección y circulación de las obras. Difiere del copyright porque da la opción al autor de permitir la reproducción de la obra e, inclusive, permitir su modificación. Creative commons es un sistema de licencias que establece una forma de propiedad, pero, a diferencia del copyright, se respeta “lo común” de la obra al permitir su circulación. El autor es entendido como actor, un actor clave por cierto, en el proceso de creación, pero esto no significa que pueda ejercer una autoridad sobre la circulación de una obra que se ha construido en base a conocimientos elaborados a partir de diversas tradiciones culturales que informan la producción literaria.

cuenta de las nuevas fuerzas sociales y culturales, y por otro, los resultados de sistemas de regulación de la circulación de la producción cultural, como creative commons, son inciertos.

Las obras que incluimos en el análisis presentado en el capítulo anterior han sido publicadas en Internet y, por lo tanto, se pueden leer libremente. El mecanismo de recepción de las nuevas tecnologías en la creación literaria ha permitido que los autores de obras electrónicas pongan en discusión el rol de la industria editorial y la mercantilización de la obra literaria que ha operado durante siglos en la producción literaria moderna. La reproducción de la cultura en internet ha permitido generar otras formas de distribuir y acceder a las obras, digitales o no digitales, donde se evidencia un cambio que no sólo afecta las formas de creación y prácticas de lectura sino que también afecta las formas de distribución. Los cambios en todas estas dimensiones nos demandan re-pensar la práctica literaria en torno a las mediaciones introducidas por las tecnologías digitales. En este contexto, el copyright aparece como un cuerpo legal anacrónico para producciones que se insertan en nuevas condiciones de producción cultural.

Sin embargo, Chiappe señala que la estrategia creative commons no constituye nada nuevo dentro de la práctica literaria, ya que el plagio, los remixes, la intertextualidad han permanecido en la literatura a pesar de la existencia del copyright. Para Chiappe, estas prácticas son parte de la creación literaria desde que ésta existe como tal. En este punto, coincide con las ideas desarrolladas anteriormente, respecto a que los autores se muestran en contra del plagio como copia sin modificaciones respecto a la obra utilizada— aquel que afecta los derechos morales del autor— y, al mismo tiempo, se desligan de la defensa acérrima de los derechos económicos del autor promovida por la industria cultural. Los autores entrevistados miran con

desconfianza las prácticas de esta industria, ya que como hemos descrito con anterioridad, la dimensión económica, si bien no deja de ser importante para los creadores literarios, no constituye una prioridad a la hora de crear.

Chiappe señala que “lo que mencionas de creative commons ya existía y se practicaba desde que existe lo literario, en cualquier formato. Y no hablemos de antes de la invención de la imprenta. La cuestión que se dirime es otra: ¿favorecer o no la política represiva y persecutoria de la industria cultural?”. Lo expresado por Chiappe resalta una cuestión crucial. Las ganancias de la industria cultural y esa política represiva que menciona el autor no pueden ser separadas de las prácticas que han establecido las leyes de propiedad intelectual. Recordemos la cita de Bourdieu, donde el joven autor es reprendido por la editorial por pensar en una retribución económica. La editorial defiende los derechos morales del autor respecto al plagio y la reproducción porque es la industria la que invierte en la producción y distribución del libro. Sin esta mediación, los autores pueden producir, vender, reproducir y distribuir libremente sus libros sin necesidad de un mediador. Internet no necesita esa mediación. Y como señala Gaché, si la industria cultural y las editoriales no se adecúan a estos cambios están destinadas a morir.

Hemos señalado que creative commons es una forma recién creada de regulación de la propiedad intelectual, cuyas consecuencias en la creación y prácticas culturales son aún desconocidas. Sin embargo, la cantidad de obras, revistas, música, entre otras producciones, que utilizan creative commons ha ido creciendo exponencialmente desde el establecimiento de estas licencias. Lo anterior no sólo da cuenta de un malestar cultural en relación con las prácticas establecidas por el copyright, sino que además demuestra la necesidad de un nuevo marco

regulatorio para las producciones que utilizan la red como forma de darse a conocer⁵⁰. Lo más importante, es que estas licencias buscan proteger no sólo los derechos morales del autor de los que hemos hablado, sino que además plantean una forma diferente de entender la práctica creativa al proteger la producción cultural común, donde el autor es entendido como un nodo dentro de esta práctica, en la cual el ejercicio de propiedad sobre la obra significa cortar esa red de producción. En este sentido, debemos reconocer que creative commons establece un cambio de mentalidad en relación con la idea central de propiedad presente en el copyright, marco legal que pone barreras a la continuidad de la producción de lo común producto de la concentración de la propiedad en un autor individual. Es así que se establece una transgresión que abre puertas a la creación de otros modelos de producción-distribución-recepción de las obras creadas bajo esta lógica⁵¹.

Observamos en el análisis una forma de recepción en que la literatura electrónica utiliza la tecnología digital, pero que no se reduce a ella. La entrada de lo digital en la práctica literaria produce una serie de transformaciones que permiten cuestionar o poner entre paréntesis las prácticas culturales asociadas a la literatura impresa en general. La subjetividad del autor se ve descentrada. Ese autor que conserva su nombre propio como marca de creatividad sobre la obra, se une a otras obras que pueden surgir de ésta, así como ella misma es producto del diálogo con

⁵⁰ Y no sólo eso, ya que muchas de las obras digitales son concebidas para ser leídas en la pantalla de un computador, donde el formato impreso no es una alternativa de distribución. Estas obras no pueden distribuirse de otra forma más que por medio de la utilización de Internet.

⁵¹ Recordemos que los derechos de propiedad intelectual también portaban esta semilla, en cuanto buscaban proteger al autor y su obra. Sin embargo, al entrar estos derechos en la lógica capitalista de producción comenzaron a endurecerse y a limitar las posibilidades de que los mismos autores pudieran decidir respecto a las formas de distribución de sus creaciones, ya que necesariamente debían insertarse en la lógica de las editoriales. Se supone que, bajo este marco regulatorio, los autores podían además recibir beneficios económicos de su obra, lo que finalmente terminó en manos de las editoriales. Se podría decir que en la época actual nos encontramos en un período donde se produce un quiebre similar, donde las prácticas de producción cultural exigen pensar los modos de producción cultural, su distribución y recepción, además de los marcos que regulan esas prácticas.

otras obras producidas dentro de una tradición cultural. Nos encontramos, como hemos descrito, ante una manera alternativa de concebir las prácticas culturales de producción y recepción. Las consecuencias de este modo de producir y distribuir en la era digital tienen claras consecuencias políticas, especialmente en relación, como hemos analizado, con la manera en que concebimos las formas de propiedad.

3.4 Literatura digital y cultura libre.

En el contexto descrito en estas páginas, la literatura digital contribuye a la creación de imaginarios donde las obras circulan libremente —no olvidemos que la literatura también es un modo de conocimiento— donde la plataforma en la cual circulan los conocimientos es Internet. La literatura digital, en este sentido, se inserta y da cuenta de un conflicto en torno al régimen de propiedad, especialmente en el terreno del conocimiento y la información, el cual constituye el centro de los conflictos sociales que han surgido a la luz del paradigma informacional.

Mencionábamos a los hackers en el capítulo anterior a propósito de la ética basada en el compartir, una ética del trabajo y la producción que no tiene a la ganancia como su principal objetivo. También señalábamos que ésta ética pertenece desde mucho antes al campo artístico, donde, de acuerdo a Bourdieu, podemos encontrar una lógica “invertida” en comparación con la ética capitalista. Richard Stallman (2004), padre del movimiento por el software libre, reconoce esta conexión:

El argumento emocional es del tipo: «Pongo mi sudor, mi corazón, mi alma en este programa. ¡Proviene de mí, es mío!»

Este argumento no requiere una refutación seria. El sentimiento de apego puede ser cultivado por los programadores cuando les convenga, pero no es inevitable. Considérese, por ejemplo, cuán deseosos firman y ceden sus derechos sobre el programa a una gran empresa a cambio de un salario; misteriosamente el apego emocional se desvanece. Por el contrario, considérense a los grandes artistas y artesanos de la época medieval, que ni siquiera firmaban sus trabajos. Para ellos, el nombre del artista no era importante. Lo que importaba era que el trabajo se había hecho —y el propósito al que servía. Esta visión ha prevalecido durante cientos de años (123)

Podemos afirmar entonces que, en la actualidad, la ética del campo artístico-cultural se ha expandido a otras áreas de la producción. La práctica de "la cita", habitual en el campo literario, como representación de conexiones textuales donde una obra siempre se concibe en relación con otras, se asemejan a las redes de cooperación que buscan preservar "libres" y en circulación aquellos conocimientos creados por las comunidades de programadores informáticos formadas en los años sesenta y setenta. Sin embargo, la figura del autor individual y las limitaciones del formato impreso habían limitado esa práctica intertextual a la interpretación. Con la entrada de las redes digitales y las tecnologías informáticas en la producción literaria, ésta deja de concebirse en su conjunto como el resultado de un sujeto individual y comienza a verse como una forma de producción colectiva donde participan diversos actores, tales como quién crea el argumento, diseñadores, músicos, artistas, entre otros.

Esta es la razón que nos lleva a afirmar que la semilla revolucionaria que identificamos en la figura del hacker y el movimiento por el software existía en potencia en la literatura tradicional, y en la actualidad se materializa en las prácticas culturales observadas en las formas de producción y recepción de la literatura digital. Richard Stallman popularizó los principios del movimiento por el software libre en su *Software libre para una sociedad libre* (2004), donde establece el principio que guiará el movimiento. Este señala que todos debieran tener la libertad

de compartir con otros. Sin embargo es necesario establecer una aclaración producto de la ambigüedad de la palabra inglesa “free”. Stallman señala al respecto: “La palabra «libre» admite dos significados generales; se puede referir tanto a la libertad como al precio. Cuando hablamos de «software libre» nos referimos a la libertad y no al precio” (66)⁵². Para que un software sea libre debe permitir la copia, la modificación, la ejecución del código sin limitaciones y, por lo tanto, la posibilidad de intervenir y mejorar el software. Para hacer efectivos estos derechos son necesarios ciertos requerimientos técnicos, como por ejemplo, el poder acceder al código fuente del software. El conflicto que establece este movimiento se relaciona con las privaciones que introducen las licencias de propiedad intelectual en el uso del software, asociadas al copyright y los derechos exclusivos. Su objetivo, entonces, es combatir la propiedad privada en la esfera de las ideas y el conocimiento⁵³.

Esto se encuentra estrechamente relacionado con el planteamiento de Michael Hardt y Antonio Negri en *Commonwealth* (2009). En los primeros párrafos de su libro señalan que la privatización de la producción cultural debe ser resistida, especialmente porque esta privatización se ha visto endurecida producto de ciertas políticas neoliberales enfocadas en los derechos de propiedad intelectual. En el movimiento por la cultura libre, en el cual encontramos artistas, escritores, académicos, biólogos, genetistas, productores de software, entre otros, podemos encontrar esta resistencia. Se trata de personas que trabajan colaborativamente o no, pero que están dispuestos a compartir sus producciones y el conocimiento que generan, y que por

⁵² En la edición original en inglés (2002), Stallman ejemplifica de la siguiente forma el uso de la palabra “free” en free software: “Free software” is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of “free” as in “free speech,” not as in “free beer” (43)

⁵³ Esto constituye la diferencia fundamental que existe entre el movimiento por el software libre y el movimiento de código abierto. Éste último se concentra principalmente en los aspectos tecnológicos del código fuente y sus objetivos son fundamentalmente instrumentales, es decir, facilitar el uso de software a las empresas y compañías comerciales.

lo tanto interactúan a través de los conocimientos que comparten, formando una inteligencia colectiva que protege los conocimientos generados desde la producción común. El movimiento por la cultura libre no porta una ética reducida al campo cultural o a la producción de software, sino que la podemos encontrar tanto en proyectos de arte como musicales, en movimientos sociales como en la literatura, en la agricultura y en el área farmacológica. Siguiendo de cerca la propuesta de M. Hardt y A. Negri, podemos señalar que las prácticas mencionadas se acercan a lo que los autores definen como “la producción de lo común”: “We consider the common also and more significantly those results of social production that are necessary for social interaction and further production, such as knowledges, languages, codes, information, affects and so forth” (*Commonwealth* viii).

La forma en que la literatura entra en esta discusión, o más bien en el conflicto en torno a la apropiación de la información y el conocimiento, puede observarse en el área de la producción —en relación con las prácticas autoriales, los usos de la tecnología y la discusión en torno a los derechos del autor—, la distribución —relacionada con los usos de Internet y el cuestionamiento de la industria editorial y los derechos de propiedad intelectual— y las formas de recepción y lectura —vinculada con la formación de comunidades interpretativa y la transformación de la subjetividad lectora, la re-significación de la tecnología y la construcción de imaginarios simbólicos.

En la literatura digital encontramos textos que son ciertamente importantes de comprender en sus aspectos tecnológicos y estéticos. Sin embargo, no podemos centrarnos sólo en su materialidad si queremos comprender la literatura digital más allá de lo tecnológico y su

materialidad. De esta forma, la literatura electrónica no es solamente una práctica estética que utiliza las tecnologías en los procesos de creación, sino que, en la línea de los estudios culturales, se trata de una forma social que se inserta, revela y contesta un modo de producción. Las características de la literatura electrónica se encuentran estrechamente relacionadas con el concepto de trabajo inmaterial desarrollado por Hardt y Negri. Los autores proponen que “immaterial labor tends to take the social form of *networks* based on communication, collaboration, and affective relationships. Immaterial labor can only be conducted in common, and increasingly immaterial labor invents new, independent networks of cooperation through which it produces” (Multitude 66). La producción literaria digital, en los aspectos de producción, distribución y recepción señalados con anterioridad, utiliza y crea redes de creación, donde podemos observar formas sociales de ensamblaje, descritas en profundidad por los trabajos de Bruno Latour (2007) y Manuel de Landa (2006).

Dado que las redes construidas en torno a la forma de creación descrita descansan en diferentes formas de producción común —desde el trabajo colaborativo en narrativas cerradas hasta novelas colectivas y comunidades de lectores—, estas obras rompen las barreras de la propiedad intelectual en diferentes niveles. Lo vimos en las novelas que utilizan copyright pero que se publican libremente en la red y con aquellas que utilizan creative commons y se reservan algunos, o ningún, derecho. En este contexto de producción, M. Hardt y A. Negri proponen que “In the newly dominant forms of production that involve information, codes, knowledge, images and affects, for example, producers increasingly require a high degree of freedom as well as open access to the common, especially in its social forms, such as communication networks, information banks, and cultural circuits” (Commonwealth x).

Estas formas de creación literaria, que de diferentes modos contribuyen a la producción de lo común, sugieren una crítica al endurecimiento de las políticas de privatización del conocimiento y de los procesos de creación que el capitalismo informacional promueve en la época actual. Estas prácticas de lo común —que como hemos señalado no sólo son visibles en la literatura, sino que, y de forma más masiva, en la producción musical y en el cine— cuestionan y amenazan la relación unidireccional y de dependencia establecida durante siglos entre la industria cultural y los actores sociales y sus producciones. Quienes participan de estos cuestionamientos, liberan de alguna forma lo que había sido encerrado en la jaula de hierro, es decir, la información y conocimientos comunes, las creaciones culturales encadenadas por los derechos de propiedad intelectual modernos. Este “ciclo” de la producción común es descrito por M. Hardt y A. Negri de la siguiente forma:

Subjectivity, in other words, is produced through cooperation and communication and, in turn, this produced subjectivity itself produces new forms of cooperation and communication, which in turn produce new subjectivity, and so forth. In this spiral each successive movement from the production of subjectivity to the production of the common is an innovation that results in a richer reality. (*Multitude* 189)

La literatura digital, en este contexto, debería ser entendida como un espacio de negociación, donde diferentes subjetividades y formas de lo común están siendo ensayadas e imaginadas. Las formas de relaciones sociales de redes y ensamblajes creativos son posibles gracias a la libertad que permite Internet y al fracaso, hasta ahora, de los intentos de control de las redes por parte de los actores capitalistas. Como decíamos, en Internet podemos encontrar múltiples formas de producción y distribución de la cultura, lo cual genera circuitos alternativos

que incentivan nuevos procesos otros de recepción y apropiación. De esta forma, más que nunca, se hace patente que la producción de conocimientos, ideas, información, afectos y códigos se encuentran anclados en una producción común, que en Internet se expande como un virus infeccioso que afecta las prácticas privatizadoras. Cuando se imponen derechos de propiedad sobre la producción social común, se priva el acceso al conocimiento a todos quienes no cuentan con la propiedad sobre estos derechos. En esto derivaron unos derechos de propiedad intelectual que fueron creados para proteger a los autores: en la limitación del acceso a sus obras y en el paso de esa propiedad a manos de la industria que los distribuye. En la era actual eso se ha expandido hasta, como señalan Hardt y Negri, convertirse en una nueva forma de explotación: “Exploitation under the hegemony of immaterial labor is no longer primarily the expropriation of value measured by individual or collective labor time but rather the capture of value that is produced by cooperative labor and that becomes increasingly common through its circulation in social networks” (*Multitude* 112).

La manera en que se produce y se distribuye la literatura digital se inserta en un proceso que entra en conflicto con la propiedad privada sobre la producción de conocimiento. Es así como las figuras del autor y el lector son descentradas en este proceso⁵⁴. La privatización de la

⁵⁴ Autores como M. Castells, L. Boltanski, M. Hardt y T. Negri, entre otros, señalan, como vimos en el capítulo primero, que la descentralización de la producción constituye uno de los elementos centrales del capitalismo informacional-postfordista. Esta descentralización necesita de un sujeto (trabajador) descentrado, desarraigado, flexible y fragmentado que, paradójicamente, promovió el postmodernismo. Sin embargo, recordemos aquella característica contradictoria de la literatura, que también mencionamos en el capítulo primero, en que ésta se inserta y a la vez crítica el contexto social en que surge. La flexibilidad, descentralización, multiplicidad y fragmentariedad de las redes de capital son también el escenario de creación de subjetividades autoriales y lectoras que utilizan esas redes para formar comunidades creativas e interpretativas. Subjetividades múltiples y deseantes que desterritorializan la producción textual. Se podría contra-argumentar que todo “deseo” es finalmente controlado por el sistema de producción. De hecho, Boltanski y Chiapello señalan que “El consumidor aparentemente libre, se encuentra, de hecho, completamente sometido al imperio de la producción. Lo que él reconoce como sus propios deseos, emanados de su voluntad autónoma en su calidad de individuo singular es, sin que él lo perciba, el producto de una manipulación mediante la cual los proveedores de bienes esclavizan su imaginación. Desea lo que se pretende que deseé” (538). Sin embargo, la literatura, y ese es el argumento en este trabajo, abre espacios de

producción inmaterial es esencial en la transformación y re-significación del capitalismo en la era digital, donde se crean subjetividades que son a la vez individuales, pero que al mismo tiempo defienden un interés de clase o, parafraseando a Bourdieu, más bien de campo: la industria cultural que utiliza copyright para poder generar ganancias de las ventas, las industrias farmacéuticas que limitan el acceso a medicamentos, las revistas académicas que no permiten la reproducción de artículos académicos, donde se ponen en juego el prestigio de producir algo único protegido por derechos exclusivos y las ganancias derivadas de ese ejercicio de propiedad.

Sin embargo, nada puede asegurar que las prácticas que buscan proteger la producción inmaterial, como creative commons, no serán absorbidas por el sistema capitalista e incorporadas dentro del modo de producción postfordista cuya productividad se basa en el procesamiento de la información, formas de comunicación y creación de símbolos⁵⁵. Las transgresiones antes mencionadas pueden significar una amenaza para el sistema capitalista en algún momento —volvemos a mencionar a SOPA, ACTA, TTP como reacciones ante una amenaza considerada peligrosa para los intereses capitalistas—, pero a la vez la producción distribuida libremente en la red pueden convertirse en “free gifts”, como mencionamos unas páginas atrás, que vendrían a reforzar el sistema dominante.

transgresión a ese control, donde las máquinas textuales de la literatura digital permiten imaginar otras redes y otras subjetividades. No podemos predecir qué pasará con este tipo de creaciones, sin embargo planteamos en este trabajo que es necesario reconocer las líneas de fuga que plantea la experimentación literaria digital frente al modo de producción dominante.

⁵⁵ Varios autores han analizado cómo algunos aspectos de la producción inmaterial ha sido absorbida por el sistema capitalista, así como ciertas modalidades de trabajo colaborativo se han hecho característicos del capitalismo postfordista (“team work”). Este cambio en la naturaleza del modo de producción, y del trabajo, ha sido analizado, entre otros, en los siguientes textos: *El nuevo espíritu del capitalismo* de Luc Boltanski y Eve Chiapello, *La era de la información* (Tomo I) de Manuel Castells, *Imperio* de Hardt y Negri y *The limits to Capital* de David Harvey.

En relación con este punto, me gustaría mencionar dos críticas importantes a la cultura libre, desarrolladas por Tony Smith y Jaron Lanier respectivamente. En su artículo *Is Socialism Relevant in the “Networked Information Age? A Critical Assessment of the Wealth of Networks*, Smith plantea que la cultura libre no es aún lo suficientemente fuerte como para representar una amenaza a las relaciones capitalistas de producción. Incluso, señala Smith, que la gente trabajando gratis y que publica o comparte sus creaciones en internet han contribuido de forma no intencional a empoderar los circuitos capitalistas. En este sentido, Smith plantea:

Units of capital today are happy to appropriate the creative achievements of social labor outside the capital/wage labor relation as “free gifts.” Consider, for example, the millions of lines of open software code used by corporations in their processes of production and distribution, the manner in which firms’ marketing and design have taken advantage of millions of hours spent by consumers providing evaluations of and design suggestions for commodities, or the new forms of commodities that open software has helped produce (18).

De esta forma, para Smith, la producción de lo común aún se encuentra subordinada a las leyes de la producción capitalista y contribuye a su proceso de acumulación, donde surgen nuevas formas de explotación, especialmente con la extensión del proceso de mercantilización al terreno de la vida diaria, incluso a los momentos de ocio, donde habitualmente se desenvuelve la producción de lo común.

Por su parte, Jaron Lanier (2010) acusa a los miembros de la cultura libre de ser “maoístas digitales”, ya que el autor considera que la imaginación individual está siendo destruida por el poder de las masas. Discutiendo en sus términos, Shakespeare no sería lo que es si su *Romeo y Julieta* hubiera sido escrito colectivamente, argumento que se aplica a todas las

grandes obras de la literatura. Lanier describe a los “maoístas digitales” como cibernéticos totalitarios que buscan conectar a las personas en una red colectiva que borra su individualidad en favor del poder de la multitud. Esta multitud es la que podemos ver en proyectos como Wikipedia o en Facebook. En relación con Wikipedia, Lanier señala que “Wikipedia, for instance, works on what I call the Oracle illusion, in which knowledge of the human authorship of a text is suppressed in order to give the text superhuman validity” (32). El problema entonces para Lanier es que las redes y lo colectivo, así como los textos o los artefactos electrónicos, se transforman en el fin superior que pasa por sobre las subjetividades individuales. Para el autor, las redes son conducidas por una subcultura de tecnólogos quienes se están encargando de dar forma al mundo digital, diluyendo la individualidad en fragmentos conectados. Por otro lado, la crítica de Lanier se acerca a la de Smith cuando señala que las producciones y las creaciones “libres” de la multitud se han convertido en un blanco fácil para su explotación por parte de las grandes compañías, poniendo como ejemplo lo que sucede con la industria de la publicidad que nos bombardea con mensajes cada vez que entramos a Facebook, Twitter u otras redes sociales. Para Lanier es fundamental discutir el papel de las humanidades en la era digital, o lo que se conoce actualmente como humanidades digitales, especialmente en torno a cómo la ideología digital crece a expensas del debilitamiento del individuo.

Ciertamente la cultura libre podría ser un blanco fácil para la apropiación capitalista debido a que el capitalismo es un sistema que descansa en la productividad del trabajo, especialmente en los “free gifts” que resultan de los excedentes provenientes de la explotación de éste. Sin embargo, un error importante que cometen estos autores, y que es una confusión que ha rondado a la cultura libre desde sus comienzos, es confundirse con la ambigüedad de la palabra

inglesa “free”. Por esta razón, en español, se tradujo como cultura libre y no como cultura gratis. Quienes defienden la ética de este movimiento no están forzados a regalar sus producciones. Sólo lo hacen si quieren hacerlo. El mejor ejemplo es creative commons, donde se protege al autor, quién puede reservarse algunos derechos, siempre y cuando estos no afecten el acceso y la difusión del conocimiento que ha producido. En este sentido con el tiempo se han construido modelos que permiten generar redes alternativas a los circuitos capitalistas, donde el fin no es el “regalo”, sino que la preservación de los conocimientos comunes y la producción común.

Por otro lado, Lanier resalta un punto fundamental en su crítica al mencionar las humanidades digitales. La discusión en torno a lo digital y sus consecuencias en la concepción de lo humano, la construcción de la subjetividad y los procesos de significación, es un tema casi ausente en las humanidades. El determinismo tecnológico presente en los discursos sobre la sociedad de la información y el análisis de la cibercultura, no sólo ha sido denunciado por Lanier, sino que por teóricos importantes como Armand Mattelart por ejemplo. Sin embargo, considero que es un error confundir la producción de lo común —o la inteligencia colectiva en términos de Pierre Levy —que observamos en la cultura libre con las masas descritas por Lanier, como un colectivo indiferenciado de individuos. La producción de lo común, a diferencia de la imagen de la “masa”, consiste en una “unidad compuesta de diferencias” (Evans 2008), en contraposición a la oposición binaria homogeneidad- heterogeneidad que estructura la propuesta de Lanier.

Hasta ahora hemos visto como se desarrollan las formas de producción y distribución en la era digital, generando circuitos alternativos de producción cultural. De esta forma, la literatura

no constituye solamente una práctica artística que utiliza las tecnologías para producir efectos estéticos en los lectores. Se trata de una forma cultural que se inserta en unas relaciones sociales otras, donde las maneras de concebir a los sujetos involucrados, autores y lectores, debe ser analizada a partir de la creación de conceptos que den cuenta de estos fenómenos. La apropiación de las redes tecnológicas como herramientas que dan forma a nuevos tipos de relaciones sociales conduce a nuevas concepciones de lo humano, las relaciones sociales, las prácticas culturales, la construcción de la subjetividad y los procesos de significación en la era digital. El próximo capítulo, que plantea preguntas acerca de las prácticas de recepción en el terreno de la lectura, es el menos explorado dentro del fenómeno de la literatura digital. Aquí examinaremos las posibles interrogantes y consecuencias que pueden extraerse de la experiencia relacionada con textos que presentan “modelos para armar”, en el cual deben establecer conexiones y formar redes de relaciones. Estas prácticas de ensamblaje afectan a todos los actores involucrados en la práctica literaria digital: a los autores en su exploración de formas alternativas de creación y distribución de sus obras, y a los lectores, quienes actúan re-significando las tecnologías desde el contacto con redes de significación asociadas a las formas de lectura hipertextual hasta la formación de comunidades de lectores. Latour señala que “action should rather be felt as a node, a knot, and a conglomerate of many surprising sets of agencies that have to be slowly disentangled” (44). El capítulo que sigue es el último eslabón en el despliegue de dimensiones que hemos ido extrayendo de la red de relaciones que se desenvuelve en torno a la literatura digital. En este sentido, la misión del crítico cultural es, como señalan Deleuze y Guattari, Bruno Latour y Manuel De Landa, explorar y conectar los pedazos, los nodos sueltos, aquello que está diseminado en las redes, y ensamblarlos para ir construyendo las redes de acción y sentido que se

producen en las interacciones, no sólo entre humanos, sino que también con aquello que las humanidades y ciencias sociales han excluido como “no humano”.

(In)conclusiones.

¿Subjetividades post-humanas?. Hacia una agenda de investigación en el terreno de la recepción.

En los capítulos anteriores hemos revisado aspectos de creación y producción de textos digitales, explorado las formas de autoría y lectura que surgen de las formas de producción de textualidades electrónicas, y las formas de circulación y distribución de los textos. Esto último se encuentra asociado a problemáticas de propiedad en el terreno de la producción inmaterial (propiedad intelectual), lo cual plantea un conflicto en relación con la apropiación del conocimiento que se genera en el terreno común o de “inteligencias colectivas”, constantemente amenazado por las estrategias de control y prácticas de explotación desarrolladas en el contexto del capitalismo informacional.

Ciertamente, uno de los aspectos menos explorados de las dimensiones de análisis que hemos propuesto en este trabajo para abordar el estudio de la literatura digital son las prácticas de recepción en el terreno de la lectura. Existen varios enfoques respecto a este tema. Vimos como algunos autores han planteado que la literatura digital tiene como sello la estructura hipertextual, la cual convertiría al lector en autor (Landow 2006; Bolter 2000; Martín Barbero 2005). Los críticos de esta visión, como Aarseth, Hayles y Galloway, ponen acento en otros aspectos de la literatura digital, específicamente en la relación que existe entre el sujeto y la máquina, donde existe una tecnología mediadora que ya no es la impresa, sino que se trata de una tecnología que demanda acciones diferentes de parte del lector en su relación con el artefacto de lectura. Este planteamiento se encuentra estrechamente relacionado con la propuesta analítica

de G. Deleuze y F. Guattari, específicamente con su concepto de rizoma y máquinas deseantes. Por otra parte, también se relaciona con los análisis de S. Zizek y M. de Landa en el terreno de la filosofía, y B. Latour en Sociología.

Como el lector habrá podido observar desde el primer capítulo, la manera en que hemos entendido el desarrollo de la literatura digital en este trabajo, en términos de la relación con el contexto en que surge y de la relación entre las partes que la conforman, está íntimamente ligado a la propuesta de los últimos autores mencionados. En este sentido, los análisis que hemos presentado nos permiten delinear una forma de subjetividad rizomática que se encuentra presente en las formas de autoría, en las formas de distribución, en el proceso creativo mismo, y en la relación que los actores involucrados establecen con las tecnologías digitales, las cuales además actúan como mediadoras de las relaciones recién nombradas. Como también afirmamos en los capítulos anteriores, este modelo de entender las relaciones sociales de producción del texto podría aplicarse además a las formas de creación asociadas a la literatura impresa. Sin embargo, las redes digitales, como dispositivo mediador, hacen visibles, inmediatas y operacionalmente contiguas unas relaciones de producción del texto (que incluyen su recepción) que en la literatura impresa funcionaban sólo a través de intermediaciones y principalmente en el terreno de la interpretación. La red digital elimina toda una serie de intermediaciones que hubo entre la producción del manuscrito, su impresión, su circulación y su recepción e interpretación. Esto tiene un innegable impacto cualitativo en la interrelación de esas instancias.

Por otra parte, la literatura impresa funcionaba en torno a un modelo de subjetividad diferente. Un modelo donde lo humano constituye el eslabón dominante que, precisamente por

asumir esa posición de dominación respecto a otros actores, mistifica esa red de relaciones en las que lo humano se inserta. Esto se ejemplifica en la figura del autor: vivida como una subjetividad trascendente, que se desmarca de otras textualidades y subjetividades, donde pareciera que se crea a partir de nada, sólo desde una creatividad individual única y originaria. La literatura digital funciona, en ese sentido, en un espacio de transición, donde dialogan dos modelos de subjetividad y de creación. Así, si bien se mantienen aspectos del modo de producción creativa anterior —como la importancia del nombre propio del autor— por otro lado, es posible observar cómo la tecnología digital permite crear formas de relación en las cuales se cuestiona la subjetividad autorial moderna, dadas las diversas prácticas de recepción atinentes a la circulación de los textos así como en las prácticas de lectura.

Žižek plantea en su libro *Órganos sin cuerpo* (2006) que, en vez de preocuparnos por la pérdida de “humanidad” en manos de los artefactos tecnológicos “pensantes”, deberíamos pensar en cómo esos objetos desafían esa noción de subjetividad asociada a la primacía de lo humano.

Al respecto, el autor señala:

(...) el problema no es el de reducir la mente a los procesos "materiales" neuronales (sustituir el lenguaje de la mente por el lenguaje de los procesos cerebrales, trasladar el primero al segundo), sino más bien el de aprehender cómo la mente sólo puede aparecer si está inserta en la red de relaciones sociales y suplementos materiales. Dicho en otros términos, el verdadero problema no es el de cómo pueden las máquinas *imitar* la mente humana de alguna manera, sino el de cómo la verdadera identidad de la mente humana depende de elementos mecánicos externos. ¿Cómo incorporar la mente a las máquinas? (32)

Es este sentido, estamos hablando de una subjetividad “relacional” que no se reduce a la relación entre humanos, sino que se establece en las redes de relaciones que construimos entre

agentes humanos y no humanos. Más que como prótesis de lo humano, como presenta Žižek a las máquinas, nosotros las entendemos en términos de agentes actantes (Latour 2007). En este sentido, las tecnologías poseen su propia lógica de funcionamiento, que si bien necesitan de una acción humana, las acciones que se desencadenan van más allá de esa acción. Esto no es una novedad. Max Weber introdujo el concepto de “consecuencias no esperadas de la acción”, si bien aplicado a otro contexto histórico, es extrapolable a lo que se puede observar en la relación entre seres humanos y máquinas. Con esto, como aclara Latour, no queremos señalar que las tecnologías están al mismo nivel de lo humano. No se trata de igualar capacidades, sino que de diferenciarlas y de hacer evidentes los “afectos” mutuos que se generan en la interacción de diversos agentes “actantes”. En este sentido, la construcción de la propia subjetividad no puede entenderse sin referirse a esos diversos “actores”: artefactos tecnológicos, plantas y animales, códigos genéticos, lenguajes y escrituras, entre muchos otros.

En esta red de relaciones, las formas de recepción lectora ejercen una acción particular. Recordemos que el código creado por el autor- programador que contiene los elementos interactivos, hipermediales y narrativos de una obra literaria digital, permanecen estáticos hasta que el lector los activa mediante un *click*. Así como en una novela o poesía impresa el lector activa el dispositivo libro cuando da vuelta las páginas de éste y cuando interpreta sus mensajes, en la literatura digital se requiere un tipo de acción específica y diferente por parte del lector que consta en unas operaciones registrables. Esta acción a su vez da inicio a una serie de otros procesos que interactúan con los ya mencionados: formación de comunidades creadoras/interpretativas online, cambios cognitivos inducidos por las formas de lectura hipermedia y nuevas formas de percepción.

Las comunidades online han sido bastante estudiadas porque constituyen uno de los fenómenos más novedosos relacionados con los usos de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. La comunicación instantánea que posibilitan las redes digitales ha derivado en la formación de comunidades “virtuales” de distintos tipos: Facebook es un gran ejemplo, donde es posible observar diversos grupos unidos en torno a variados intereses: juegos, comidas, viajes, amistad, apoyo o rechazo de diferentes causas, grupos de ayuda, entre otros. Comunidades de jugadores de video, de desarrolladores de software, de consumidores estafados, de fans de artistas, novelas, películas, y un sin fin de otros tipos de comunidades de personas interactuando en tiempo real, estableciendo conexiones e intercambiando información y opiniones. En el ámbito de los movimientos sociales, esta creación de comunidades ha sido particularmente importante para congregar diversos actores y generar acciones con efectos casi inmediatos⁵⁶.

En el área de la literatura, encontramos también diversos tipos de comunidades creadoras y lectoras. Existe una variedad de sitios web dedicados a poesía y narrativa que han consolidado una comunidad online de autores y lectores, como por ejemplo letralia.com, mundopoesia.com, narratopedia.net y escritores.cl, entre otras. En estos espacios, los autores pueden publicar sus creaciones y establecer contactos entre ellos y con sus lectores. En el caso de la literatura digital sucede algo parecido, pero existen ciertos matices que evidencian un proceso de recepción diferente. Hemos visto en el análisis que, en la literatura digital, si bien uno podría pensar que gran parte de las obras revisadas se limitan a la interacción, en la gran mayoría de los casos

⁵⁶ Esta es la experiencia que pude observar en las formas de organización del movimiento estudiantil chileno, un movimiento que si bien no nace en las redes sociales, las utiliza para organizar acciones concretas con efectos prácticamente inmediatos. Particularmente destacable fue la organización de los “cacerolazos”, donde se difundía la información durante el día respecto a la hora en que la gente tenía que salir a hacer ruido con ollas o cualquier otro implemento, y el nivel de adhesión, sobre todo en el nivel en que el movimiento alcanzó su máxima popularidad, era altísimo. En este tipo de organización de “enjambre”, los mensajes de texto, twitter y facebook jugaron un rol fundamental.

siempre se abre alguna posibilidad de acción. Por ejemplo, en la blognovelas existe el espacio de comentarios, que si bien en algunos casos, como *Diario del niño burbuja* o *Milagros sueltos*, no es posible intervenir la narrativa, sí se abre la posibilidad de comentarla, de interactuar con los autores, y de sugerirles temas o problemas en el argumento. En el caso de *Golpe de Gracia* y *Gabriella* la interacción se ejerce al descubrir caminos para desplegar la narrativa. Sin embargo, en ambas existen espacios para la intervención directa del lector, quién, si bien no modifica el argumento principal, sí puede extenderlo o participar en otras instancias de creación relacionadas con la novela y el conocimiento que produce. Así, se forman comunidades interpretativas y creativas que forman redes de relaciones en torno a una narrativa que funciona como nodo. No es un nodo “central”, porque esa narrativa está a su vez conectada con otras en diversos caminos y direcciones. De esta manera, todos los actores involucrados actúan y crean en diferentes instancias y así se insertan en las redes de creación abiertas por la práctica literaria en general.

Asociada también al terreno de las prácticas de recepción en la literatura digital, nos hacemos la pregunta por la modificación de las formas de lectura y por las transformaciones que se producen a nivel cognitivo en la interacción de los individuos con formas de lectura, donde convergen diferentes lenguajes y escrituras, lo cual es posible por la mediación de las tecnologías digitales. Señalamos cómo muchas de las técnicas empleadas en la literatura digital ya estaban presentes en la literatura impresa. El hipertexto, la no linealidad, lo dialógico no son características propias de las textualidades electrónicas, sino que habían sido muy utilizadas con anterioridad en el formato impreso. Sin embargo, las tecnologías actuales han permitido incorporar las técnicas y recursos nombrados a una estructura operacional, ligada a acciones performativas gracias a las cuales lo que ya es posible en un sentido lato, potencial en la

literatura impresa, adquiera una performatividad generalizada e inmediatamente accesible para los nuevos autores/lectores de la literatura de factura íntegramente digital.

Existe una importante cantidad de estudios provenientes de diversas áreas como educación, ciencias de la computación, bibliotecología e información y psicología, entre otras, respecto a los cambios que se producen en las formas de lectura, adquisición de conocimientos y procesamiento de la información en el medio digital⁵⁷. Por ejemplo, cuando buscamos información en Internet, espacio eminentemente hipertextual, el ejercicio de lectura se asemeja más a una navegación donde se conectan pedazos de información recogida a través de la consulta de diversas fuentes, a diferencia de lo que sucede al leer un texto impreso, donde la lectura adquiere una característica más profunda y por lo tanto se retiene más información respecto a un tema específico. Hay algunos estudios que incluso sugieren que la exposición a nuevas formas y formatos de lectura producen cambios cognitivos en el cerebro humano⁵⁸. El cerebro, entendido como un órgano que se caracteriza por su plasticidad, se acomodaría a estas nuevas estructuras de manejo y procesamiento de información y conocimientos. Estos últimos estudios, sugieren que existen diferencias cognitivas que dividen a los seres humanos entre los que son “nativos digitales”, lo cuales habrían “programado” su cerebro desde pequeños para funcionar en el espacio digital, y quienes son “inmigrantes digitales”, los cuales tienen más dificultades para adaptarse al nuevo medio.

⁵⁷ Ver: Ziming, Liu. *Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years*. En: Journal of Documentation, Vol. 61 No 6, 2005, pp. 700 – 712; Sue Bennett, Karl Maton and Lisa Kervin. *The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence*. En: British Journal of Educational Technology. Vol 3,9 No 5, 2008, pp. 775–786. También recomiendo consultar *Electronic Literature* y *How We Became Posthuman* de K. Hayles.

⁵⁸ Además de las fuentes nombradas en la nota anterior, consultar: Prensky, Marc. *Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently?*. En: The Horizon, Vol. 9 Iss: 6, 2001, pp. 1 – 6.

Si esto se plantea respecto a las formas de lectura y búsqueda de información en el formato digital, entonces debería aplicarse a los receptores de literatura electrónica. Laura Borrás señala que:

Porque leer en digital comporta el despliegue de un conjunto de nuevas acciones que amplían el concepto de “lectura” con respecto al que conocemos y practicamos en el formato libro (...) Porque el soporte condiciona nuestra manera de relacionarnos con los textos: de aprehenderlos, de leerlos, etc. Porque, al mismo tiempo que leer, bien podríamos decir que, según los casos, navegamos, interactuamos, cooperamos, co-creamos, re-leemos, re-escribimos, remediamos, o simplemente practicamos el arte de las “serendipia” o del “accidental meaning” en la lectura (en) digital. (Correa Díaz y Weintraub 178)

Sin embargo, muchas de estas afirmaciones se quedan en la “suposición” de la existencia de un cambio. En este sentido, poseemos muy poca información “empírica” sobre los lectores de literatura digital. Jerry Hoeg realiza una crítica al respecto en su postdata al número especial de Literatura digital preparado por Luis Correa Díaz y Scott Weintraub:

Con pocas excepciones, los artículos incluidos aquí no enfatizan suficientemente el hecho de que, en un mundo computarizado —y en un campo dedicado a investigar las relaciones mediáticas— hacer caso omiso de las posibilidades que las herramientas digitales le ofrecen al estudioso parece ser una gran oportunidad perdida. Dichos instrumentos —análisis del genoma humano, imágenes de resonancia magnética (MRIs), encuestas digitales y análisis estadísticos de los textos mismos, entre muchas otras posibilidades— pueden decirnos quiénes son los receptores de la literatura digital, por qué, cuándo y cómo la leen, y cuáles son los efectos neurofisiológicos producidos (364)

En el desarrollo de esta investigación, y en las presentaciones a congresos que se han derivado de ésta, nos hemos enfrentado a estas últimas preguntas muchas veces. Existe muy poca información respecto a las formas de recepción en el nivel de la lectura de literatura digital, donde la gran mayoría de los análisis que hacen referencia al tema se quedan en lo anecdótico y

en un nivel especulativo- subjetivo. En este sentido, creo que los estudios sobre literatura digital deberían utilizar los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías para caracterizar a los lectores, además de establecer lazos e intercambios con disciplinas como los estudios cognitivos y las neurociencias, donde ya se han llevado a cabo investigaciones respecto a los cambios cognitivos en la era digital, pero no específicamente respecto a cómo lo digital afecta la lectura de textos literarios. Katherine Hayles es una de las pocas teóricas que ha desarrollado estudios en ésta área y que ha establecido este tipo de conexiones, con los estudios cibernéticos y los estudios cognitivos, extrayendo como conclusión que: “As media change, so do bodies and brains; new media conditions foster new kinds of ontogenic adaptations and with them, new possibilities for literary engagements. This is the context in which we should evaluate and analyze the possibilities opened by electronic literature” (*Electronic Literature* 118).

Sin embargo, un estudio acabado de las formas de recepción de la literatura digital no puede limitarse sólo a datos, estadísticas y cambios cognitivos inducidos en el lector producto de la exposición a formas de lectura no lineales e hipertextuales. Hacerlo sería establecer que la tecnología nos afecta unilateralmente, produciendo cambios a nivel de nuestro cerebro y, en el terreno de la literatura, afectando las formas de lectura, adquisición de conocimientos y procesamiento de información. Una de las cosas que hemos aprendido de las teorías de la recepción, desde Barthes hasta, en los estudios culturales latinoamericanos, Jesús Martín Barbero en su ya clásico *De los medios a las mediaciones*, es que la recepción no se limita a la forma en que recibimos los mensajes que provienen de un texto o de una tecnología, sino que se refiere también a cómo los sujetos interpretan y re-significan esos mensajes, re-significando al mismo tiempo el medio por el cual se transmite la información. De esta forma, cualquier dispositivo

tecnológico —el libro, la radio, la televisión, el cine, las redes digitales— puede adquirir significados culturales que van más allá de su etiqueta de “tecnologías de dominación” asociadas a poderes políticos, económicos o de clase.

Fredric Jameson, al analizar edificaciones postmodernas en su conocido artículo *Postmodernism, Or, The Cultural Logic Of Late Capitalism*, publicado por vez primera en 1984, señala que los sujetos aún no poseen las estructuras cognitivas y de percepción que les permitan internalizar producciones que implican la interacción de múltiples espacios, o hiperespacios. Concretamente, plantea lo siguiente:

My implication is that we ourselves, the human subjects who happen into this new space, have not kept pace with that evolution; there has been a mutation in the object unaccompanied as yet by any equivalent mutation in the subject. We do not yet possess the perceptual equipment to match this new hyperspace, as I will call it, in part because our perceptual habits were formed in that older kind of space I have called the space of high modernism. The newer architecture therefore —like many of the other cultural products I have evoked in the preceding remarks— stands as something like an imperative to grow new organs, to expand our sensorium and our body to some new, yet unimaginable, perhaps ultimately impossible, dimensions (38-39)

El sensorium mencionado por Jameson se expresa en la creación de cartografías, donde las creaciones artísticas digitales nos permiten dar cuenta de las redes de capital, insertarnos en ellas y a la vez re-significar las redes digitales por medio de los usos de la tecnología en la creación artística y literaria. A partir de los análisis presentados en los capítulos precedentes, podemos afirmar que la expansión de las formas de percepción por medio de la creación de nuevos órganos no se refiere únicamente a cambios cognitivos o creación de nuevos órganos capaces de adaptarse a las innovaciones tecnológicas digitales. Es mucho más que eso. Esos nuevos órganos se crean en la relación entre el humano y la máquina, donde la tecnología

cumple la función de un órgano más dentro de una red de relaciones de afectos que se expanden como las máquinas deseantes de Deleuze y Guattari. Cada órgano de la red afecta y es afectado por otros órganos, sean estos humanos o no humanos. Esta forma de subjetividad múltiple, con consecuencias políticas en tanto da cuenta de y subvierte al mismo tiempo las redes de capital, es quizás la realización de aquella subjetividad que Jameson no podía visualizar, en aquel tiempo, en su análisis del arte postmoderno.

Lo anterior corresponde a lo que muchos autores han definido como la “condición posthumana”, parafraseando a Hannah Arendt. Esta condición alude al acto de pensar al sujeto humano dentro de una red de conexiones con otros actores. Al respecto Hayles señala lo siguiente:

Speaking for myself, I now find myself saying things like, ‘Well, my sleep agent wants to rest, but my food agent says I should go to the store.’ Each person who thinks this way begins to envision herself or himself as a posthuman collectivity, an ‘I’ transformed into the ‘we’ of autonomous agents operating together to make a self. The infectious power of this way of thinking gives “we” a performative dimension. (*How we Became Posthuman* 6)

Esta forma de pensarse a sí mismo y de ver el mundo y las relaciones con el entorno, ciertamente dibuja formas de subjetividad. En vez de entender las redes como flujos de velocidad que van de un nodo a otro con el fin de llegar a un objetivo final, las redes adquieren otros significados en diversos espacios de contestación —movimientos sociales, protestas, arte, literatura— donde son entendidas como líneas que construyen caminos para conectar y comunicar diversos actores —naturaleza, códigos informáticos, textos, humanos, lenguajes— en

las cuales se construye una subjetividad múltiple que se expande y re-define a través de diversas conexiones.

En la literatura digital, las formas de “intermediación” nos permiten observar formas de construcción de la subjetividad que siguen estos parámetros. En las entrevistas con autores de literatura electrónica vimos como el autor entiende la creación literaria a partir de la interacción con lectores, artistas, músicos, programadores, entre otros. La figura del autor, se extiende a través de una red situada en un plano inmanente de relaciones que le son pre-existentes y donde al mismo tiempo se producen otras redes. El nombre del autor es un nodo que no puede aislarse de ese plano inmanente de relaciones, donde sin embargo no se pierde, ya que cada actor posicionado en la red conserva su singularidad. La literatura digital nos proporciona un modelo donde mirar lo anterior: una subjetividad donde lectores y autores forman una comunidad creativa mediada por otro actor, la tecnología.

Por medio del análisis de las formas de creación literaria y de circulación de los textos — la cual también es una forma de recepción— en la era digital, hemos establecido en este trabajo que este tipo de producción induce el desarrollo de un proceso de retroalimentación entre los lectores y el dispositivo tecnológico. En este sentido, no estamos ni ante el dominio del sujeto sobre la tecnología ni viceversa. Las redes digitales nos permiten ver con mayor claridad un proceso de intercambio mutuo entre la máquina y el sujeto humano; en otras palabras, vemos que las tecnologías también despliegan acciones, inducidas por nuestras acciones, pero las que sin embargo poseen cierta autonomía y afectan al mismo tiempo nuestro mundo de percepciones.

La subjetividad posthumana, imaginada en algunas narrativas, que brillantemente analiza J. Andrew Brown (2010) en referencia a novelas de autores latinoamericanos como Edmundo Paz Soldán, Mike Wilson, Eugenia Prado, Carmen Boullosa, entre otros, se encuentra posiblemente vinculada con la construcción subjetiva que se observa en las formas de autoría y las prácticas lectoras que surgen de la relación con la literatura digital, mediada ya desde su producción textual por la operacionalidad tecnológica.⁵⁹ Cuando activamos enlaces en la literatura electrónica no sólo estamos ensayando nuevas formas de lectura que seguramente afectarán nuestra forma de conocer y aprehender el mundo, sino que además estamos desplegando una acción que afecta al medio que contiene la literatura digital. Incluso, más allá del medio, activamos un lenguaje, el código, que genera acciones en el medio tecnológico y en la narrativa, el cual nos devuelve la tarea de establecer conexiones a partir de lo que el texto digital y sus lenguajes van desplegando. Esos son los “feedback loops” que describe Hayles como característicos de la literatura digital: un proceso de retroalimentación que se produce entre dos agentes actantes, el lector-humano y la máquina- no humana.

En este sentido, en la literatura digital se está construyendo un imaginario que nos permite pensar formas diferentes de subjetividad. Sí, necesitamos de los datos y las investigaciones “empíricas” a las que hemos hecho referencia para que una teoría sobre las formas de subjetividad que se construye en la literatura digital no se quede en la pura especulación. Sin embargo, sabemos que los datos “empíricos” no son suficientes. Las narrativas, las formas de producción, las formas de circulación, las comunidades activas que hemos observado y los mecanismos de significación que los actores involucrados contribuyen a

⁵⁹ Recordar que en todo momento hemos distinguido entre obras producidas textualmente desde la operacionalidad de la tecnología digital y otras obras que meramente elaboran la fenomenología de la cultura digital o simplemente circulan en la red.

crear a través de las prácticas e interacciones entre ellos, son todos elementos que nos permiten teorizar acerca de lo que mencionábamos en el primer capítulo de esta investigación: cómo la literatura refleja el contexto en que surge, pero a la vez lo subvierte a través de la generación de mecanismos de significación y creación de circuitos culturales alternativos. En otras palabras, crea nodos, que al interactuar, se afectan mutuamente y crean líneas de significado y creación que se expanden de forma infinita.

Los temas planteados en torno a la recepción y la lectura de textos digitales en este capítulo están apenas esbozados. Una investigación en las tres áreas mencionadas: las comunidades interpretativas, los cambios cognitivos y neurofisiológicos, y las formas de percepción y subjetividad, son temas escasamente investigados desde la crítica literaria y cultural, y que han surgido como interrogantes de esta investigación. Frente a la disminuida posición de las humanidades, y la literatura en particular, en el debate acerca de las transformaciones inducidas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, hemos querido demostrar a través de nuevas formas de producción cultural, cómo la práctica literaria se inserta en estas transformaciones y cómo, al mismo tiempo, produce significados culturales a través de esas mismas prácticas, que modifican nuestras formas de percepción y los imaginarios culturales, creando otras formas de subjetividad.

Investigar la significación que adquieren las experimentaciones literarias digitales en el contexto latinoamericano, las formas de producción cultural que surgen en el marco de la era digital, en un espacio marcado por formas de colonialidad, dominación y, en cuanto a lo tecnológico, una brecha digital abismante, es de suma importancia dentro de la función crítica

que ha caracterizado a las humanidades en la región, cuyas disciplinas parecen haber perdido esa capacidad, en especial para hacer frente a los discursos sobre el progreso tecnológico. Mirar a contrapelo la literatura digital, en esa doble y a veces contradictoria función que constituye una característica de la práctica literaria, puede llevarnos a descubrir la lógica de la producción cultural en el capitalismo informacional, y en este contexto, (re) pensar el rol que cumple la literatura en la creación de los imaginarios culturales contemporáneos.

Bibliografía.

AARSETH, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

ADORNO, Theodor y Max Horkheimer. *Dialéctica del Iluminismo*. Bueno Aires: Sudamericana, 1988.

BAKHTIN, Mikhail. *The Dialogic Imagination*. Austin: University of Texas Press, 2008.

BARTHES, Roland. *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Buenos Aires: Paidós, 1987

BENJAMIN, Walter. *El autor como productor*. México, D.F.: Editorial Itaca, 2004.

------. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. En: *Illuminations. Essays and Reflections*. New York: Random House, 2007

BEVERLEY, John. *Against Literature*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

BORGES, Jorge Luis. El jardín de senderos que se bifurcan. En: *Ficciones*. Buenos Aires: Emecé, 2005

------. Pierre Menard, autor del Quijote. En: *Ficciones*. Buenos Aires: Emecé, 2005

BROWN, J. Andrew. *Cyborgs in Latin America*. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

BOLTER, David. *Writing Space. Computers, Hypertext and the Remediation of Print*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum associates, 2001.

BOLTER, David y Richard Grushin. *Remediation. Understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press, 1999.

BORRÁS, Laura (ed). *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC, 2005.

BOLTANSKI, Luc y Eve Chiapello. *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal Ediciones S.A., 2002

BOURRIAUD, Nicolas. *Relational Aesthetics*. France: Les presses du réel, 2002.

BOURDIEU, Pierre. *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1997.

CASTILLO, Debra y Edmundo Paz Soldán. *Latin American Literature and Mass Media*. New York: Garland Publishing, 2001

CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. I: La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial, 1997.

CORREA DÍAZ, Luis y Scott Weintraub. *Literatura latinoamericana, española y portuguesa en la era digital*. Sección especial, Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies, Volume 14, 2010.

CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires: Suma de letras S.A., 2006.

----- . Diario para un cuento. En: *Cuentos Completos I*. Madrid: Editorial Alfaguara, 1994.

CHIAPPE, Doménico. *La huella de Cosmos*. E-novela colectiva <<http://www.domenicochiappe.com/index.htm>>, Octubre 2012.

----- . *Brevísima sugerencia a la hora de escribir literatura hipermedia*. <<http://www.domenicochiappe.com/concepto.htm>>, Octubre 2012.

CHIAPPE, Doménico y Andreas Meier. *Tierra de extracción*. <<http://www.domenicochiappe.com/antoHome/tierra.html>> Octubre 2012

DELEUZE, Gilles y Felix Guattari. *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

DE LANDA, Manuel. *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*. New York: Continuum Books, 2006

DUCHESNE WINTER, Juan. *Ciudadano insano. Ensayos bestiales sobre cultura y literatura*. San Juan: Ediciones Callejón, 2001.

EAGLETON, Terry. *La estética como ideología*. Madrid: Editorial Trotta, 2006.

EVANS, Fred. *The Multivoiced Body. Society and communication in the age of diversity*. New York: Columbia University Press, 2008.

FOUCAULT, Michel. *¿Qué es un autor?*. Editado por Silvio Mattoni y Daniel Link. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2010.

GACHÉ, Belén. *Diario del niño burbuja*. Blognovela, 2004.
<<http://bubbleboy.findelmundo.com.ar/>>, Octubre 2012

------. *Wordtoys*. Hipermedia, 2006. <<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/index.htm>>, Octubre 2012.

------. *Acerca de los Wordtoys y del Diario del niños Burbuja*". Conferencia dictada en la Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, 2006.
<<http://findelmundo.com.ar/belengache/pfabra.htm>>, Octubre 2012.

GUERREIRI, Marcelo. *Detective bonaerense*.
<<http://detectivebonaerense.blogspot.com/2006/02/un-asadito-en-uppsala.html>>, Octubre 2012

GALLOWAY, Alexander. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GALLOWAY, Alexander y Eugene Thacker. *The Exploit. A Theory of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

HARDT, Michael y Antonio Negri. *Imperio*. Buenos Aires: Paidós, 2000.

------. *Multitude. War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin Books, 2005.

------. *Commonwealth*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 2009.

HARAWAY, Donna. *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991.

HARVEY, David. *The Limits to Capital*. London: Verso, 2006.

HAYLES, Katherine. *How We Became Posthuman*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

------. *Electronic Literature*. Notre Dame: University of Notre Dame, 2008.

HIMANEN, Pekka. *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. New York: Random House. 2001.

JAMESON, Fredric. *The political Unconscious. Narrative as a Socially Symbolic Act*. Ithaca, N.Y: Cornell University Press, 1981.

------. The Cultural Logic of Late Capitalism. En: *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

JOYCE, Michael. *Afternoon, a Story*. Watertown, MA: Eastgate Systems, 1990.

LABBÉ, Carlos. *Pentagonal*. <<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/>>, Octubre2012.

LANIER, Jaron. *You are not a Gadget. A Manifesto*. New York: Alfred A. Knopf, 2010

LANDOW, George. *Hipertext 3.0. Critical Theory and New media in an Era of Globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social. An introduction to actor-network theory*. New York: Oxford University Press, 2007

LEVY, Pierre. *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge: Perseus Books, 1997.

LIU, Alan. *The Laws of Cool. Knowledge Work and the Culture of Information*. Chicago: University of Chicago Press, 2004.

LOSS Pequeño Glazzier. *Proyecto I-P poetry*. <<http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/>>, Octubre 2012

MARTÍN BARBERO, Jesús. *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura, hegemonía*. México Ediciones G. Gili, 1987.

------. *Cultura y nuevas mediaciones tecnológicas*. En: *América Latina, Otras visiones de la cultura*. Bogotá: Convenio Andrés Bello, 2005.

MARTÍ, José. *Nuestra América*. Caracas: Biblioteca Ayacucho, 2005.
<http://www.bibliotecayacucho.gob.ve/fba/index.php?id=97&backPID=2&tt_products=15>, Mayo 2012.

MATTELART, Armand. *Historia de la sociedad de la información*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

ORTIZ, Santiago. *Narrativa, vida, arte, código*. 2004.
<http://moebio.com/santiago/textos/narrativa_vida/>, Octubre 2012.

------. *Esferas*. 2004. <<http://moebio.com/spheres/espanol.html#>>, Octubre 2012.

------. *Bacterias Asesinas*. 2004. <<http://moebio.com/santiago/bacterias/>> Octubre 2012.

------. *El cerebro de Edgardo*. 2004. <<http://moebio.com/cerebro/>>, Octubre 2012.

PAJARES TOSCA, Susana. *Condiciones Extremas. Digital Science Fiction from Colombia*. En: Castillo, Debra y Edmundo Paz Soldán (Ed.). *Latin American Literature and Mass Media*. New York: Garland Publishing, 2001.

------. *Las posibilidades de la narrativa hipertextual*. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm>, Septiembre 2012.

PITMAN, Thea y Claire Taylor (Ed). *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: Liverpool University Press, 2007.

PRENSKY, Marc. *Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently?*. En: *The Horizon*, Vol. 9 Iss: 6, 2001, pp. 1 – 6

RAMA, Ángel. *La ciudad letrada*. Santiago: Tajamar Editores, 2004.

RICOEUR. Paul. *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2000.

RODRÍGUEZ, Jaime Alejandro. *Gabriella Infinita*. <http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm>, Octubre 2012.

------. *Golpe de Gracia*. <<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>>, Octubre 2012.

------. *Narratopedia*. <www.narratopedia.net>, Octubre 2012.

------. *Narratopedia antigua*. <<http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/bienvenidos-a-narratopedia/>>, Octubre 2012

RODRÍGUEZ, Juan Bernardo. *Condiciones extremas*. <<http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=BRITANNIA&opus=1&pagina=1>>, Octubre 2012.

------. *El primer vuelo de los hermanos Wright*. <<http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=BRITANNIA&opus=11&pagina=1>>, Octubre 2012.

SERRANO, Irene. *Entrevista a Carlos Labbe “No existe una manera correcta de leer una hipernovela”*. Tinta Electrónica, <<http://www.ireneserrano.com/entrevista-a-carlos-labbe-no-existe-una-manera-correcta-de-leer-una-hipernovela/>>, Diciembre 2011.

SMITH, Tony. Is Socialism Relevant in the “Networked Information Age? A Critical Assessment of the Wealth of Networks. In: Richard Schmitt and Anatole Anton. *Taking Socialism Seriously (Critical Studies on the Left)*. Lanham, Md: Lexington Books, 2012

SPINOZA, Baruch. Ethics. In: *Spinoza. Complete Works*. Cambridge: Hackett Publishing Company, Inc, 2002.

SUE, Bennett, Karl Maton y Lisa Kervin. *The ‘Digital Natives’ Debate: A Critical Review of the Evidence*. En: British Journal of Educational Technology. Vol 3,9 No 5, 2008, pp, 775–786

STALLMAN, Richard. *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de sueños, 2004.

VALENCIA Leonardo. *El Libro Flotante de Caytran Dölphe*. Quito: Paradiso Editores, 2006

------. *El Libro Flotante de Caytran Dölphe*. <<http://www.libroflotante.net/>>, Octubre 2012.

VARIOS AUTORES. *Milagros Suelos*. <<http://ccecr.wordpress.com/2007/07/30/milagros-suelos-primera-entrega/>>, Octubre 2012.

ZIMING, Liu. *Reading Behavior in the Digital Environment: Changes in Reading Behavior Over the Past Ten Years*. En: Journal of Documentation, Vol. 61 No 6, 2005, pp. 700 – 712

ŽIŽEK, Slavoj. *Órganos sin cuerpo. Sobre Deleuze y sus consecuencias*. Valencia: Pre-Textos, 2006.