UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA

DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA ESPAÑOLA II

TESIS DOCTORAL

El potencial creativo de la remediación en la literatura digital hispánica

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR

Ana Cuquerella Jiménez-Díaz

DIRECTORA

Dolores Romero López

Madrid, 2016

© Ana Cuquerella Jiménez-Díaz, 2015

EL POTENCIAL CREATIVO DE LA REMEDIACIÓN EN LA LITERATURA DIGITAL HISPÁNICA

Ana Cuquerella Jiménez-Díaz
Tesis doctoral dirigida por Dolores Romero López
Septiembre 2015

ÍNDICE

PLANTEAMIENTO……12

ABSTRACT…….…….....21

CAPÍTULO 1.
EL PAPEL FUNDAMENTAL DE LA LITERATURA EN LA CONSTRUCIÓN DE LA MEMORIA COLECTIVA

1. **LA MEMORIA COMO FUNDAMENTO DE LA IDENTIDAD…….. 33**

2. **LA MEMORIA INDIVIDUAL Y LA MEMORIA COLECTIVA...…….41**

3. **LA MEMORIA CULTURAL……...…44**

   3.1. MEMORIA EN FUNCIÓN…….……46

   3.2. MEMORIA EN DEPÓSITO……49

4. **OTROS ACERCAMIENTOS AL CONCEPTO DE MEMORIA CULTURAL…….49**

5. **LA NUEVA DINÁMICA DE LA MEMORIA CULTURAL…….52**

6. **MEMORIA CULTURAL Y LITERATURA: INTERTEXTUALIDAD, CANON Y SOPORTES DE LECTURA…….…..54**

   6.1. PARTICIPACIÓN…….56

   6.2. EL TROPO……....57

   6.3. LA TRANSFORMACIÓN……....57

CAPÍTULO 2.
DE LA INTERTEXTUALIDAD ANALÓGICA A LA CREACIÓN INTERTEXTUAL DIGITAL

1. ENFOQUES DE LOS TEÓRICOS DE LA LITERATURA……...66

1.1. EVOLUCIÓN CRONOLÓGICA DEL TÉRMINO……..67

1.2. LA CITA……...…….72

1.3. LA REFERENCIA…….73

1.4. EL PLAGIO……74

1.5. LA ALUSIÓN……...…….75

1.6. LA PARODIA……76

1.7. EL LEMA……...……78

1.8. EL CENTÓN…….…….79

1.9. EL *COLLAGE*…….80

1.10. LA PALINODIA…….81

1.11. LA PARÁFRASIS……..82

2. EL CONCEPTO DE TEXTO……...……..84

2.1. LÍNEA SEMIÓTICO-TEXTUAL…….86

2.2. LÍNEA DE LA LINGÜÍSTICA DEL TEXTO……...……..89

3. EL TEXTO LITERARIO…….……93

4. EL TEXTO LITERARIO DIGITAL…….……94

5. LA INTERTEXTUALIDAD DIGITAL……98

CAPÍTULO 3.
EL CONCEPTO DE REMEDIACIÓN

1. LOS MEDIOS Y LOS TEXTOS: DE LA ORALIDAD A LA PANTALLA TÁCTIL……102

2. PREMEDIACIÓN/ REMEDIACIÓN……110

2.1. PREMEDIACIÓN……..111

2.2. REMEDIACIÓN…….……...113

2.2.1. LA INMEDIACIÓN TRANSPARENTE……..……..114
2.2.2. LA HIPERMEDIACIÓN…….115

3. EL TEXTO DIGITAL REMEDIA EL TEXTO IMPRESO…….125

3.1. EL HIPERTEXTO DIGITAL……...…..……126

3.2. LA IRRUPCIÓN DE LO VISUAL……...…..127

3.3. EL HIPERTEXTO/HIPERMEDIA LITERARIO……..…….136

CAPÍTULO 4.
LA REMEDIACIÓN COMO MECANISMO DINAMIZADOR DE LA MEMORIA CULTURAL

4. REMEDIACIONES EN CREACIONES DE LITERATURA DIGITAL…....146

4.1.REMEDIACIONES EN OBRAS DE LITERATURA DIGITAL NO HISPÁNICA……..146

4.1.1. *AMOR DE CLARICE*……146
4.1.2. DE L'AMOUR……...……148
4.1.3. CAMOES FEAST……..149

4.2.EJEMPLOS DE REMEDIACIONES EN OBRAS DE LITERATURA DIGITAL HISPÁNICA…….151

1.2.1. MARLA JACARILLA: *SI SÓLO SON LIBROS*……...151
1.2.2. ÓSCAR MARTÍN CENTENO: HOMENAJE A LUIS ROSALES. ……..……..……..152
1.2.3. HOMENAJE A MIGUEL HERNÁNDEZ……157
1.2.3. BELÉN GACHE: *ESCRIBE TU PROPIO QUIJOTE Y GÓNGORA WORDTOYS*…….160
1.2.5. SANTIAGO ORTIZ: RAYUELA……..166
1.2.6. FÉLIX REMÍREZ: *PINTANDO TEXTOS*……..……...……168

5. EJEMPLOS DE REMEDIACIONES EN FORMATO BLOG……....169

5.1. POESÍA…….170

5.2. NARRATIVA……...…….171

6. REMEDIACIONES EN REDES SOCIALES……...….176

7. REMEDIACIONES EN VIDEOJUEGOS…….180

7.1.DON QUIXOTE……180

7.2.EL CÓDEX DEL PEREGRINO……...……..181

8. CONCLUSIONES…….182

CAPÍTULO 5.
LITERATURA DIGITAL COMO LITERATURA GLOBAL. POSICIONAMIENTO DE LA LITERATURA DIGITAL EN ESPAÑOL

PARTE I

1. HACIA UNA LITERATURA GLOBAL……...…….184

2. RASGOS COMUNES DE UNA LITERATURA DIGITAL GLOBAL...……191

3. ÁMBITOS TEMÁTICOS RECURRENTES……..……194

3.1. EL SER HUMANO INCAPAZ DE CONTROLAR EL TIEMPO…….194

3.1.1. THE FLAT……195
3.1.2. UNA CONTEMPORÁNEA HISTORIA DE CALDESA……196
3.1.3. MEMOIRE INVOLONTAIRE……...198
3.1.4. CLOCKWORKS……199
3.1.5. ARA VUS PREC……..…….200
3.1.6. TOC……...……202
3.1.7. MOEBIUS……...……..202

3.2. EL SER HUMANO ENCERRADO EN LA REALIDAD VIRTUAL, POSEÍDO POR LA MÁQUINA……..…….204

3.2.1. NADA TIENE SENTIDO…….……..204
3.2.2. THE FUGUE BOOK…….204
3.2.3. PLOT 28……208
3.2.4. TRAMWAY……...…….209
3.2.5. LOSS OF GRASP……..210

3.3. COMUNICACIÓN VERSUS SOLIPSISMO……...…..214

3.3.1. UN RELATO DE AMOR/DESAMOR…….……..215
3.3.2. NAVEGA EN PRIVADO……...…215
3.3.3. MITOS MUERTOS Y SUICIDAS……..217
3.3.4. WWW1: EXPERIENCES OF AN ENGLISH SOLDIER……219
3.3.5. TAILSPIN…….……..……..220
3.3.6. IN ABSENTIA……222
3.3.7. MINDSTORMING…….223
3.3.8. OUT OF TOUCH

3.4. VISIÓN APOCALÍPTICA Y DESEO DE CONSTRUIR UNA NUEVA ERA……...225

3.4.1. CONDICIONES EXTREMAS……226

3.4.2. RECONSTRUCTING MAYAKOVSKY……..……229
3.4.3. 5000 PALABRAS……...230
3.4.4. SHADOW OF THE LIZARD…….232

3.5. EL TERROR Y LA CRUELDAD. EL SER HUMANO ES CAPAZ DE TODO Y LA LITERATURA LO TRANSMITE……..233

3.5.1. RENDITION……..234
3.5.2. MEMORIAS DEL ASESINO……235
3.5.3. HAZLO……..236
3.5.4. ASESINOS Y ASESINADOS……..237

CAPÍTULO 6.
LITERATURA DIGITAL COMO LITERATURA GLOBAL. POSICIONAMIENTO DE LA LITERATURA DIGITAL EN ESPAÑOL.

PARTE II

1. GÉNEROS HÍBRIDOS Y YUXTAPPSICIÓN DE ELEMENTOS EN LA LITERATURA DIGITAL GLOBAL……..…240

1.1. LA ÉCFRASIS INVERSA O LA MANIPULACIÓN DE LOS SIGNOS EN SU DIMENSIÓN MATERIAL……241

1.1.1. *STRINGS*……..…….242
1.1.2. *SOUNDPOEMS*……...243
1.1.3. *ÁRBOLES DE TEXTOS*……...……243
1.1.4. *THE SWEET OLD ETCETERA*……...……244
1.1.5. *POEMAS DE AGUA*……...……245
1.1.6. *LAST PERFORMANCE*……...245
1.1.7. *EL RUMOR DE LOS ÁLAMOS*……...……246
1.1.8. *DESCRIPTIVE CAMERA*…..……247
1.1.9. *CODE{POEMS}*……..249
1.1.10. *TODD*……..250
1.1.11. *STILL SATNDING*……251

1.2. LA IRRUPCIÓN DEL CÓMIC Y LA NOVELA GRÁFICA EN LA LITERATURA DIGITAL……252

1.2.1 *HOTEL*……...……254
1.2.2. *BRAINSTRIPS*……...……255
1.2.3. *DELIRIO*……257
1.2.4. *EL VOSQUE*……..…….258
1.2.5. *TIEMPO DE HÉROES*……..…….259

1.3. ÓSMOSIS ENTRE VIDEOJUEGO Y LITERATURA. LA FICCIÓN INTERACTIVA……261

1.3.1. *NINE*……264
1.3.2. *BRONCE*……..264
1.3.3. *HURTS DON'T LET GO*……..266
1.3.4. *KE RULEN LOS PETAS, AZUL FUERTE Y LA ISLA MISTERIOSA*…….267
1.3.5. *EL CÓDEX DEL PEREGRINO*……...……268
1.3.6. *THE LOVE LETTER*……270
1.3.7. YOCTOBIT: *HOMEWARD JOURNEYS Y MATA LA REINA*……271
1.3.8. *HOTEL MINOTAURO (BASTA CON ABRIR LAS PUERTAS DE UN HOTEL)*……275

2. CONCLUSIONES……..……282

CAPÍTULO 7.
EL VALOR CANÓNICO DE LA LITERATURA DIGITAL

1. ANTE EL RETO DE CREAR UN NUEVO CANON PARA LA LITERATURA DIGITAL……...….292

2. ALGUNOS RASGOS DEL CANON DIGITAL……...…..301

2.1. EL CANON DIGITAL SE CONSTRUYE SOBRE LA RUPTURA DE LAS FRONTERAS ESPACIO-TEMPORALES. HIPERCOMUNICATIVIDAD Y FRAGMENTARISMO…….305

2.2. RELACIÓN AUTOR-LECTOR EN EL CANON DIGITAL. AUTOR COLECTIVO E IDENTIDAD DIGITAL……311

2.3. EL CANON DIGITAL EXIGE LA INTERVENCIÓN NECESARIA DEL LECTOR……..….318

2.4. EL CANON DIGITAL RECOGE OBRAS DE LITERATURA MUTANTE QUE SE DESARROLLA EN UN ESPACIO VIRTUAL. EL CANON DIGITAL ES ABIERTO E INACABADO…….323

2.5. EL CANON DIGITAL SE COMPONE DE OBRAS MESTIZAS Y GÉNEROS OSMÓTICOS……..……..328

2.6. EL CANON DIGITAL EXPLORA LAS POSIBILIDADES DE UN ARTE TOTAL. MULTISENSORIALIDAD……..……333

2.7. EL CANON DIGITAL RECOGE LA TEMÁTICA PROPIA DE ESTA LITERATURA, REFLEJO DE LAS PREOCUPACIONES DE SU TIEMPO……337

2.8. LA PREEMINENCIA DEL TEXTO EN LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO EN LA LITERATURA DIGITAL HISPÁNICA……...…338

3. CONCLUSIONES…….……339

4. CANON (ABIERTO) DE LITERATURA DIGITAL HISPÁNICA. TABLA……...…344

CAPÍTULO 8.
RETOS DE LA LITERATURA DIGITAL

1. LA EVOLUCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LOS DERECHOS DE AUTOR EN LA ERA DIGITAL……..…….347

1.1. ORIGEN DE LA LEY DE DERECHOS DE AUTOR…….347

1.2. DIFERENCIAS ENTRE LA CONCEPCIÓN AMERICANA Y EUROPEA DE LOS DERECHOS DE AUTOR…….348

1.3. LOS DERECHOS DE AUTOR EN LA ERA DIGITAL……...…..350

2. ALFABETISMO DIGITAL…….354

2.1. EL LIBRO INFANTIL Y JUVENIL EN ESPAÑA EN FORMATO DIGITAL…….358

2.2. PROGRESIVO AUMENTO DE LA LECTURA DE LOS MÁS JÓVENES EN SOPORTE DIGITAL……360

2.3. LOS FORMATOS ELECTRÓNICOS COMO INSTRUMENTO PARA ACERCAR LA LITERATURA A LOS MÁS JÓVENES……...364

3. CONSERVAR OBRAS EN UN ENTORNO VIRTUAL. REPOSITORIOS DE OBRAS DIGITALES……...…….368

3.1.*ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION*……..……369

3.2. *NT2 LE LABORATOIRE DE RECHERCHES SUR LES OEUVRES HYPERMEDIATIQUES*……...…….372

3.3.*ANTHOLOGY OF EUROPEAN ELECTRONIC LITERATURE ELMCIP*…...374

3.4. *ANTOLOGÍA DE LITERATURA DIGITAL DEL PORTAL HERMENEIA*…..374

3.5. PORTAL DE *LITERATURA ELECTRÓNICA HISPÁNICA* DEL INSTITUTO CERVANTES……..……..376

3.6. *BIBLIOTECA DIGITAL CIBERIA* DE LITERATURA DIGITAL EN ESPAÑOL…….378

3.6.1. CIBERIA Y EL CONSORTIUM ON ELECTRONIC LITERATURE CELL…….....380

3.6.2. DESCRIPCIÓN DE LA FICHA EN EL REPOSITORIO CIBERIA……...382

CONCLUSIONES……..…389

BIBLIOGRAFÍA……395

LISTADO DE OBRAS DIGITALES EN ESPAÑOL CITADAS……..…….419

LISTADO DE OBRAS DIGITALES (NO EN ESPAÑOL) CITADAS……..……423

TABLA DE FIGURAS……427

GLOSARIO……..….433

AGRADECIMIENTOS

A Dolores, por su esfuerzo, dedicación y generosidad. Sin su ayuda jamás hubiera sido posible.

A mi familia, con la esperanza de que el tiempo dedicado a esta investigación en lugar de a ellos haya merecido la pena.

PLANTEAMIENTO

1.- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo fundamental de esta tesis ha sido situar la literatura digital hispánica como un eslabón más en la cadena de la historia de la literatura hispánica. Las obras literarias creadas en el entorno digital remedian multitud de recursos, memes y figuras retóricas heredadas de la literatura analógica, del mismo modo que la literatura impresa hizo con la tradición anterior alojada en manuscritos, rollos e incluso la literatura oral.

Los nuevos medios técnicos ofrecen posibilidades preconizadas por autores analógicos que ahora adquieren corporeidad. La literariedad de estas obras concebidas para el medio electrónico reside en la remediación de la literatura impresa y su labor de adaptación a los nuevos marcos electrónicos hasta llegar al hipermedia. Los moldes que contienen las obras literarias digitales revisten a estas creaciones de propiedades que las caracterizan como tales obras de literatura digital y que a lo largo de esta tesis se han tratado de apuntar. Asimismo, partiendo de la indagación sobre estos textos, la lectura y selección de los mismos, se ofrece una propuesta de canon abierto de obras de literatura digital hispánica representativas de dichas propiedades específicas.

Esta investigación se cierra con un fruto tangible, el repositorio de literatura digital hispánica *Ciberia*, concebido y desarrollado por varios miembros del grupo de investigación de la Facultad de Filología de la UCM LEETHI Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipertexto. En el último capítulo de esta tesis se presenta y describe un proyecto que ha cumplido el objetivo de ofrecer en enero de 2015 un corpus de obras de literatura digital en español con una serie de metadatos exportables a través del consorcio internacional CELL Consortium on Electronic Literature. De este modo las creaciones de literatura electrónica en español y su análisis crítico adquieren una mayor visibilidad en el ámbito internacional.

2.- PROCESO Y METODOLOGÍA

El origen de esta tesis se remonta a 2009 con un trabajo de investigación sobre la poesía que se aloja en las bitácoras españolas para la obtención del DEA (Diploma de Estudios Avanzados). Gracias a este estudio asistimos al proceso de transformación de los poemas en el espacio digital a través de elementos como la interconexión entre autores y lectores, la escritura colaborativa, el surgimiento de pequeñas comunidades en línea en torno a los autores, la yuxtaposición e elementos en el hipermedia etc. Lo esencial de dicho trabajo se recogió en el artículo "E- tertulias, e-vanguardias, e-juglaría. La poesía que se aloja en las bitácoras españolas. Algunos ejemplos de remediación del canon poético en estos blogs" publicado en la revista *Texto Digital.* Las conclusiones fueron expuestas asimismo en XX Congreso de Literatura española Contemporánea "Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores" celebrado en Málaga del 15 al 19 de noviembre de 2010.

Tras este primer recorrido por la producción poética en los blogs hispánicos decidimos ahondar en la presencia de textos de la tradición literaria en español en las redes sociales, concretamente en *YouTube*. En noviembre de 2011 se presentó un resumen sobre este estudio en el Congés Internacional "Mapping e-lit: Lectura e anàlisi de la literatura digital" organizado por el grupo de investigación Hermeneia y la Universitat de Barcelona a través de la comunicación "Nuestros clásicos pueblan YouTube: la remediación del canon poético en la red social de vídeos compartidos más importante de Internet".

Durante el año 2012 la profesora Dolores Romero López puso en marcha entre sus alumnos de la Facultad de Filología de la UCM una interesante iniciativa. El trabajo consistía en remediar una obra impresa del siglo XX *La venus mecánica* de José Díaz Fernández en formato blog, introduciendo enlaces con nuevas historias creadas por los propios alumnos. La novela de principios del siglo XX adquirió nuevas propiedades y se actualizó al ser rescrita por los jóvenes universitarios en el marco de una bitácora. El planteamiento, proceso y conclusiones de esta iniciativa fueron expuestas por Ana Cuquerella en el III Simposi internacional sobre perspectives de recerca i innovació didáctica en formació receptora: "Xarxes hipertextuales a l'aula. L'educació literaria i l'e-Literature des la minificció" a través de la comunicación titulada "La venus

mecánica se transforma en digital: la remediación de textos analógicos en una blognovela colectiva" el 22 de octubre de 2013.

En el año 2014 el grupo de investigación LEETHI decide trabajar en la elaboración de dos repositorios digitales: *Mnemosine* y *Ciberia.* María Goicoechea y Ana Cuquerella comienzan el diseño de la ficha y la selección de obras digitales en español y unos meses después se incorpora Laura Sánchez para completar el equipo. En enero de 2015 el repositorio de literatura digital hispánica *Ciberia* se abre al público y en junio del mismo año algunos de sus metadatos son exportados y compartidos a través del consorcio CELL (Consortium on Electronic Literature)

El método de trabajo que hemos seguido ha sido fundamentalmente inductivo. Una primera etapa de la elaboración de esta tesis consistió en la búsqueda y la lectura de obras literarias digitales en español. A través de algunos portales especializados, pero sobre todo de blogs de autores que a su vez remitían a otras bitácoras, fue posible obtener una visión de conjunto del recorrido de experimentación y creación realizado en las últimas décadas por autores procedentes de entornos tan dispares como la filología, la informática, las matemáticas o el diseño. Una mención especial merecería la excelente labor de Félix Remírez en su blog *Biblumliteraria* que recoge multitud de novedades facilitando los enlaces a obras electrónicas de todo el mundo. Estos creadores son conscientes de formar parte de una etapa inaugural y están dispuestos a colaborar y trabajar de la mano de investigadores especialistas en la materia. Agradecemos desde aquí la ayuda y colaboración de algunos de ellos como Domenico Chiappe, Belén Gache, Rui Torres, Óscar Martín Centeno, Juan Bautista Morán, Juan Manuel Macías u Olga Bernad.

De modo simultáneo a la selección de este corpus, se consultaron obras de literatura digital en otros idiomas para poder realizar una comparación entre las semejanzas y diferencias y de ese modo llegar a la conclusión de que estamos ante una literatura global, como se analizará en el capítulo quinto de esta tesis. Sin embargo, la literatura digital en español posee características y señas de identidad que se han tratado de esbozar a través de la propuesta de canon abierto que se incluye en el capítulo séptimo.

La consulta de los estudios sobre literatura digital realizados por investigadores nacionales e internacionales así como la asistencia a seminarios, talleres y congresos

sobre la materia a lo largo de estos años han resultado imprescindibles para adquirir una base teórica que sustente el análisis de dichas obras.

Se podría definir esta investigación como una tesis descriptiva con un enfoque práctico, basando las conclusiones a las que hemos llegado a través de la lectura y la observación y apoyando las propuestas que humildemente se ofrecen en ella en ejemplos concretos que se han introducido en la reflexión teórica.

3.- RESUMEN DE LOS CONTENIDOS FUDAMENTALES

La literatura desempeña un papel fundamental en la estructuración, conservación e interpretación de la memoria cultural de una colectividad a través de las narraciones del pasado y la intertextualidad de sus referencias. En el capítulo primero de esta tesis se presentará el concepto de memoria individual y memoria colectiva como conformadoras de la identidad individual y social. También se analizará el concepto de memoria cultural. Jan Assmann (1988) en "Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität"[1] destaca que la función principal de la memoria cultural es la construcción de identidades sociales que se reproducen y perviven a través de las generaciones. La memoria cultural evoca acontecimientos o personajes emblemáticos del pasado colectivo. Así, el pasado y los recuerdos compartidos por un grupo explican un orden actual que se manifiesta en formas simbólicas (textos, repeticiones litúrgicas o teatrales, contemplación de obras de arte, objetos arquitectónicos, etc.). La memoria cultural relaciona el pasado con una situación presente, legitimando a ésta por medio de una inserción histórica. Dentro de la memoria cultural, Aleida Assmann (2006) distingue entre la memoria en función (memoria activa de una sociedad) y la memoria estática (almacenada).
Por su parte la literatura tiene la capacidad de organizar narratológicamente la vida individual y colectiva. Los textos literarios desempeñan esta función de interpretar y dar forma a los sucesos cotidianos o extraordinarios de un individuo o de un grupo social, contribuyendo de modo decisivo a conformar la memoria colectiva de una sociedad.

El texto literario recoge retazos de memoria colectiva a través de la intertextualidad de sus referencias. Tal como señala Lachmann (2008), los procedimientos intertextuales comparten mecanismos paralelos al funcionamiento de la memoria individual. La

[1] "Memoria colectiva e identidad cultural". La traducción es mía.

cultura se reescribe a sí misma continuamente a través de la intertextualidad pues ningún texto literario es independiente sino que refleja de alguna manera el contenido de los anteriores. Todos los textos, en definitiva, participan, repiten y constituyen actos de memoria. Como colección de "intertextos", el texto en sí mismo es un espacio de memoria. Asistiremos en el capítulo segundo a la presencia de la intertextualidad en los textos digitales a través de ejemplos concretos en los que la huella de otros anteriores se refleja de una u otra manera.

La tecnología que contiene los textos literarios influye sobre la forma y el contenido de los mismos. A través de la historia, la literatura ha estructurado y contenido la memoria de la humanidad por medio de diferentes tecnologías. La literatura oral, en rollo, en manuscritos o impresa. Todos ellos dejaron su huella específica en los textos literarios. El cambio drástico en los moldes en los que se deposita el canon literario con el advenimiento de los medios digitales repercute tanto en la selección y significación de los textos como en el modo en que se almacena e interpreta la memoria cultural que es, en esencia, dinámica.

A través de la remediación del canon analógico en los formatos digitales con sus posibilidades y características particulares, la memoria en función se actualiza y parte de la memoria estática se transforma en memoria en función, vivificada y dinámica. Se observará el potencial creativo de este proceso a través de ejemplos concretos de creaciones literarias en el entorno digital. Esta labor remediadora es fundamental pues a lo largo de la historia de la literatura se ha constatado que lo que no se transforma y adapta a las nuevas tecnologías, se acaba perdiendo. En los capítulos tercero y cuarto de esta tesis se analizará el concepto de premediación de Grusin (2004) y el de remediación (Bolter y Grusin, 2000) con su doble lógica de la inmediación y la hipermediación. Se describirá el proceso por el cual el hipertexto y el hipermedia remedian el texto analógico. Se aportarán ejemplos concretos del prolífico potencial creativo de dicho proceso en obras literarias digitales en diferentes formatos.

El entorno digital ha transformado los parámetros espacio-temporales y el modo en que las personas se comunican y relacionan entre sí. También ha evolucionado la manera de adquirir el conocimiento y los hábitos de lectura (lectura en escáner, *zapping*, fragmentarismo, multitarea etc.). Los nativos digitales (Mark Prensky, 2005) desarrollan estrategias específicas para adaptarse a un ámbito multimedia, interconectado y en

continua transformación. El entorno digital es, en esencia, global. Origina espacios virtuales de encuentro e intercomunicación y una serie de inquietudes y preocupaciones universales, que no afectan a un solo país o cultura sino que se observan en la "aldea global" (Marshall MacLuhan, 1964) en la que se ha convertido nuestro planeta. La literatura digital, como no podía ser de otro modo, se hace eco de ellas y las recoge y da forma a través de las nuevas propiedades y géneros de la literatura digital global. En los capítulos quinto y sexto de esta tesis, tras la lectura y análisis de múltiples creaciones literarias digitales en diferentes lenguas, se presentarán los ámbitos temáticos que se repiten significativamente en esta literatura. Estas preocupaciones recurrentes en la literatura digital también se dan en textos literarios impresos. Por un lado se trata de inquietudes y problemáticas propias de una época y por otro, los medios que conviven en un espacio y tiempo concretos se influyen mutuamente. Sin embargo, las posibilidades técnicas que ofrece el medio digital son capaces de reflejar de modo más intenso y directo estas inquietudes. Por ejemplo, el tema de la pérdida de control de la propia existencia ante la frontera cada vez más borrosa entre la vida "real" y la virtual se aprecia desde la misma experiencia de lectura en obras como *The Fugue Book*. El lector acaba siendo el protagonista de esta novela digital, recibiendo correos, mensajes en *Facebook* etc. de los personajes de una historia que absorbe parte de sus parámetros de la información que toma de los perfiles, mensajes y datos en la red del propio lector que termina no siendo consciente de qué aspectos de lo que está sucediendo son parte de la novela o de su propia vida ¿real?

Además de una serie de temas que se repiten en la literatura digital global, se observa la proliferación de géneros híbridos, una intensa e indispensable participación activa del lector en la creación y la cada vez más fuerte imbricación de texto e imagen en el discurso móvil de la literatura digital. La literatura digital, como se verá en el capítulo sobre el canon digital, es performativa, requiere de la acción del lector, o mejor, de su interacción con el autor que enciende el detonante creativo, la interfaz que pone en contacto a la máquina y al autor y el lector/jugador/cocreador. No admite un lector pasivo. Para que la obra progrese, es necesaria su colaboración activa y lo que él decida generará una obra u otra. En el capítulo séptimo de esta tesis se verán a través de obras concretas algunas de las formas en que la acción del lector (coautor, jugador, personaje) se hace patente. También se destacará el carácter mestizo de esta literatura que aúna diferentes géneros y saberes. Literatura que conjuga imagen, sonido, movimiento y

texto. Habituada a yuxtaponer elementos diversos. Generada por un conjunto de autores procedentes de diferentes disciplinas que aportan su peculiar visión de lo literario empleando el potencial connotativo de fórmulas matemáticas, lenguaje computacional, estructuras arquitectónicas o códigos genéticos. Todo sirve para otorgar diferentes significados a los mensajes comunicados. La suma de todas estas características da como resultado el surgimiento de nuevas tendencias literarias de mestizaje que permiten e intensifican estas propiedades. Las formas discursivas se imbrican y dialogan entre sí para completar su significación dando lugar a productos literarios que no podrían existir fuera del ámbito digital.

Cada vez que un autor escribe, inserta en su texto multitud de detalles y alusiones que ha heredado de otros autores anteriores y que su memoria personal selecciona y reinterpreta. Este proceso de selección e interpretación del bagaje cultural no sólo se produce en cada individuo sino que también se desarrolla en el seno de los grupos sociales. La selección de aquellos aspectos, valores, obras y mitos del pasado que son válidos en el presente aumenta cuando proviene del corpus compartido por un grupo de cierta entidad. Podría decirse que el resultado de esa selección sería lo que denominamos canon[2]. Los diferentes cánones son compendios de objetivaciones de valores compartidos por un grupo. El canon ejerce gran influencia en el marco más amplio de la cultura y contribuye de modo decisivo a la formación de la memoria colectiva pues representa la toma de conciencia de que algo está profundamente arraigado en un grupo social. Cada grupo social a través del tiempo y a la luz de los medios con los que cuenta, toma parte de esa herencia y la reinterpreta, legando a las generaciones futuras su propia visión de la memoria cultural compartida. Se propondrán algunos de los rasgos que parecen inherentes a un modelo de canon digital en el capítulo séptimo: desaparición del autor único, interacción del lector, lectura no secuencial, ósmosis de géneros, intervención de otros campos epistemológicos en la obra literaria, espacio multisensorial, entorno virtual etc. Por último, y conscientes de la dificultas que ello plantea, se realizará una propuesta de canon (abierto) de literatura digital en español, una selección de una serie de obras que se consideran representativas o

[2] Se abordará el tema del canon literario y su evolución al canon digital en el capítulo séptimo de esta tesis.

modelizadoras de dichos rasgos canónicos y que en esta tesis denominamos "jarchas digitales".

Estas características propias del canon literario digital se reflejan de modo patente en la literatura dirigida a los más jóvenes, nacidos ya en un mundo interconectado y global en el que la inmediatez y la "simultaneidad desespacializada" (Helga Nowotny,1994) conforman el día a día. En esta "ecología de medios", siguiendo la terminología de McLuhan, la literatura digital se enfrenta a ciertos retos derivados de sus características esenciales; con la desaparición de la autoría individual y la jerarquía del criterio de autoridad, surge la duda de cómo gestionar la propiedad intelectual.

Por otro lado, la nueva tecnología exige una alfabetización digital que capacite a autores y lectores a desenvolverse en el medio electrónico y sacar el mayor partido a las posibilidades que brinda. Asimismo es patente la necesidad de adaptar los métodos de enseñanza a esta nueva alfabetización, tratando de sacar partido de las herramientas digitales y el enfoque innovador en las estrategias de aprendizaje. Se esbozará brevemente el panorama del acercamiento a los formatos digitales de los más jóvenes presentando ejemplos de algunas propuestas didácticas.

Otro de los retos a los que se enfrenta la literatura digital es el de su conservación. El espacio virtual en que se crea, desarrolla y contiene esta literatura y su carácter "líquido", inestable, en constante construcción, plantea el problema de la selección y conservación de obras digitales. Se presentará en el capítulo octavo el proyecto *Ciberia*, desarrollado por miembros del grupo LEETHI de la Facultad de Filología de la UCM. Se trata de la elaboración de un repositorio de obras de literatura digital en español. La biblioteca digital *Ciberia* pretende ser un campo de experimentación internacional en la creación de redes semánticas interoperables que favorezcan la investigación y la generación de nuevos modelos teóricos de interpretación de textos literarios.

El método empleado en todos estos apartados es el mismo. En primer lugar se ha dedicado mucho tiempo a la búsqueda de obras digitales de interés en lenguas diversas. Después a su lectura, selección y análisis minucioso de las mismas. De manera simultánea se fueron consultando las diferentes publicaciones de investigadores y expertos en la materia. También las declaraciones y opiniones de los autores de una literatura en su etapa fundacional. Finalmente se extrajeron conclusiones acerca de los

aspectos recurrentes, aquellos que se juzgaron distintivos e innovadores de la literatura digital.

En cada uno de los apartados se sigue un esquema similar. En primer lugar la presentación de las bases teóricas del tema tratado, las conclusiones extraídas de la búsqueda, selección y lectura crítica de las obras digitales y la ejemplificación, a través de obras concretas, de las propuestas anteriormente expuestas.

Esta tesis pretende ser, en la medida de lo posible y siendo conscientes de la incapacidad de abarcarlo todo, un escaparate de la prolífica labor de experimentación y búsqueda que multitud de artistas de todas partes del mundo están realizando. Muchos de ellos son conscientes de su papel de pioneros, de estar abriendo caminos a técnicas y vías de expresión artística a través de los nuevos medios. Se muestran dispuestos a colaborar y a compartir sus experiencias con investigadores y especialistas. Estamos asistiendo a los momentos fundacionales de una nueva literatura en la que se están sentando las bases de lo que será en un futuro. Tras un recorrido de unos veinte años de literatura digital comienzan a elaborarse los modelos de funcionamiento de la misma a través de obras y autores consagrados.

Trataremos a lo largo de estas páginas de desentrañar la nueva realidad de la literatura digital, de indagar en sus características y algunas de las posibilidades que ofrece, asistir a la recreación de los contenidos de nuestro acervo literario y contemplar la edificación de los cimientos de una literatura digital global. Todo ello a través de ejemplos concretos de obras digitales en diferentes idiomas y culturas pero siempre con especial dedicación a la literatura digital en español. En la parte final de la investigación se presentará, a modo de anexo de la misma y como uno de sus frutos tangibles, el repositorio de literatura digital *Ciberia,* un apasionante proyecto que se ha hecho realidad gracias al esfuerzo y trabajo en equipo de un grupo de investigadores de la Facultad de Filología Hispánica de la Universidad Complutense de Madrid. A todos ellos, y en especial a la doctora Dolores Romero López y a mis compañeras María Goicoechea y Laura Sánchez, les agradezco la oportunidad que me brindaron de participar en este proyecto.

ABSTRACT

1. RESEARCH OBJECTIVES

The main objective of this thesis has been to add the Hispanic digital literature link to the history of Hispanic literature chain. Literary works created in the digital environment amended many resources, memes and rhetorical figures inherited from analogue literature, in the same way that printed literature did with previous traditions stored in manuscripts, scrolls and even oral literature.

Emerging technologies offer possibilities advocated by analogue authors which have now acquired a corporeal nature. The literacy of these works produced for the electronic medium resides in the remediation of printed literature and its adaptation to the new electronic framework until they reach hypermedia.

I have sought to emphasise throughout this thesis that the frameworks within digital literary works provide these creations with properties that characterise them as works of digital literature. In addition, and based on the discovery, selection and reading of these texts, I propose an open representation of Hispanic literary digital works based on their specific characteristics.

The final part of this thesis will be in physical form, the Cyberia digital literature repository, a project conceived and developed by several members of the research group of the Faculty of Philology at UCM and Spanish and European Literature Text to Hypertext (LEETHI). In the final chapter, a project is presented that was due in January 2015, which is a body of works of digital literature in Spanish with a number of exportable metadata through the CELL Consortium on Electronic Literature. In this way, the creation and analysis of electronic literature in Spanish can receive greater global visibility.

2. THE PROCESS AND METHODOLOGY

The origin of this thesis goes back to 2009 with research on poetry stored in Spanish blogs for obtaining the Certificate of Advanced Studies (DEA). Thanks to this research

we can witness the transformation of poems in the digital arena through aspects such as the link between authors and readers, collaborative writing, the emergence of small online communities on authors, the juxtaposition and features in hypermedia etc. The important parts of this work were highlighted in an article called "e-tertulias, e-vanguardias, e-juglaría. La poesía que se aloja en las bitácoras españolas. Algunos ejemplos de remediación del canon poético en estos blogs" published in Texto Digital magazine. The results were also presented at the XX Congress of Contemporary Spanish Literature "Literature and Internet. New texts, new readers" held in Malaga from 15-19 November 2010.

After this first journey through the creation of poetry on Hispanic blogs, we decided to look at traditional Spanish literary texts on social networks, specifically YouTube. In November 2011, a summary of this research was presented at the Congés International "Mapping e-literature: Reading and analysing digital literature" organised by the Hermeneia research group and the University of Barcelona through a video called "Nuestros clásicos pueblan YouTube: la remediación del canon poético en la red social de vídeos compartidos más importante de Internet".

During 2012, Professor Dolores Romero López put forward an interesting initiative among her Faculty of Philology students at UCM. The task was to amend in blog format a twentieth century printed work, La Venus Mecánica by José Díaz Fernández, introducing links to new stories created by the students themselves. The novel of the early twentieth century acquired new features as it was updated and rewritten in blog format by the university students. The approach, methodology and conclusions of this initiative were presented on 22nd October 2013 by Ana Cuquerella at the III International Simposi on perspectives for Research and Innovation in teaching: "Xarxes hipertextuales a l'aula. L'educació literaria i l'e-Literature des la minificció" under the title: "The Venus Mecánica becomes digital: amended analogue texts in a group 'blog-book'.

In 2014, the LEETHI research group decided to develop two digital repositories: Mnemosyne and Cyberia. María Goicoechea and Ana Cuquerella began the file design and selecting digital works in Spanish. A few months later Laura Sánchez joined, completing the team. In January 2015, Cyberia was opened to the public and in June of

the same year some of the metadata is exported and shared through CELL consortium (Consortium on Electronic Literature).

The working method followed has been mainly inductive. The first stage of the development of this thesis was to search for and read digital literature in Spanish. Through some specialised portals, but mainly the blogs of authors who in turn referenced other blogs, it was possible to get an overview of the network of the experimentation and creation used in recent decades by authors from backgrounds as diverse as philology, computer science, mathematics and design. A special mention goes to Felix Remírez for the excellent work on his Biblumliteraria blog, a blog with many novelties providing links to electronic works worldwide. These creators are aware of being part of an opening period, and are willing to cooperate and work hand-in-hand with specialist researchers on the subject. We would like to take this opportunity to thank some of them: Domenico Chiappe, Belén Gache, Rui Torres, Óscar Martín Centeno, Juan Bautista Morán, Juan Manuel Macías and Olga Bernad.

As discussed in chapter 5, and while we were selecting this body of works, other works of digital literature were referred to in other languages in order to compare similarities and differences. The conclusions were undeniable; we are facing global literature. However, digital literature in Spanish has characteristics and a specific identity that I have tried to outline through my open doctrine proposal outlined in chapter 7.

Reviewing studies of digital literature by national and international researchers, as well as attending seminars, workshops and conferences on the subject over the years have proved crucial to acquiring a theoretical basis to support the analysis of such works.

This research could be defined as a descriptive thesis with a practical approach, basing the conclusions we have reached through our readings and observations and supporting the proposals we have put forward, with specific examples from a theoretical point of view.

3. THE CREATIVE POTENTIAL OF REMEDIATION IN THE HISPANIC DIGITAL LITERATURE

Literature plays a key role in the structure, preservation and interpretation of the cultural memory of a group of people through past storytelling and the intertextuality of their writings. The first chapter of this thesis will discuss the concept of individual and

collective memory as shapers of individual and social identity. The concept of cultural memory will also be analysed. In "Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität"[1], Jan Assmann (1988) emphasises that the main function of cultural memory is the development of social identities that are replicated and survive through generations. Cultural memory recalls events or iconic characters of the group's past. In this way, the past and memories shared by the group explain a current order reflected in symbolic ways (texts, liturgical or theatrical repetition, works of art, architecture, etc.). Cultural memory links the past with the present as history is made. Within cultural memory, Aleida Assmann (2006) distinguishes between memory function (a society's active memory) and fixed memory (stored).

Through narrative, literature also has the ability to organise both the life of the individual and the group. Literary works play the role of developing and shaping the normal or extraordinary events of the individual or social group, contributing decisively to cementing the collective memory of the society as a whole.

Literary works contain snippets of collective memory via the intertextuality of their writings. As Lachmann (2008) notes, intertextuality supports individual memory. Culture rewrites itself continuously through intertextuality as no literary work stands alone, but is a combination of all previous writings. All works, ultimately, through participation and repetition constitute acts of memory. As a collection of "intertexts", the text itself is an area for memory. In chapter two, we will take a look at intertextuality in digital works through concrete examples where the mark of previous versions is apparent.

The technology itself used within literary works influences its shape and content. Throughout history, literature has structured and stored human memory through different technologies. Oral literature, on scrolls, on manuscripts or in printed form. All left their specific mark on literary works. With the arrival of digital media, the radical change in the way in which texts are documented affects both the selection and significance of the writings, how they are stored and the interpretation of cultural memory which is, in essence, dynamic.

[1] Collective Memory and Cultural Identity (my translation).

As digital formats with their new possibilities and characteristics alter the analogue canon, memory function is updated and part of the fixed memory becomes dynamic memory. The creative potential of this process will be observed through specific examples of literary creations in the digital environment. This remedial work is key, because throughout the history of literature it has been noted that what is not transferred and adapted to new technologies is lost. In the third and fourth chapters of this thesis, we will analyse the concept of pre-mediation (Grusin, 2004) and remediation (Bolter and Grusin, 2000) with its double logic of immediacy and hypermediacy. The process by which hypertext and hypermedia correct the analogue text will also be explained. Clear examples of the prolific creative potential of this process in digital literary works in different formats have also been included.

The digital environment has transformed the spatiotemporal parameters and the way people communicate with and relate to each other. It has also changed the way in which knowledge is acquired and our reading habits (scanning text, channel surfing, fragmentarism, multitasking etc.). Digital natives (Mark Pesky, 2005) develop specific strategies to adapt to a multimedia, interconnected and constantly-changing environment. The digital environment is, fundamentally, a global one. Virtual meeting and intercommunication rooms appear along with a number of issues and universal concerns, which do not affect one country or culture but observed in the "global village" (Marshall McLuhan, 1964) that has become our planet. Digital literature, as it could not be otherwise, echoes this by collecting and shaping new aspects and genres of global digital literature. Having studied and analysed multiple digital literary works in a number of different languages, chapters five and six will highlight the thematic areas common throughout this type of literature. These recurring issues in digital literature are also apparent in printed literary works. On one hand we are looking at the issues and concerns of a specific era and on the other, those living together in a common space and time that are influencing one another. However, the technical possibilities offered by the digital medium reflect these concerns more intensely and directly. For example, the issue of the loss of control of one’s existence at the ever-increasingly blurred line between "real" life and the virtual one can be seen in works like The Fugue Book. The reader becomes the protagonist of this digital novel receiving e-mails, Facebook messages etc. from the characters in the story drawing information from the reader’s

profile, messages and network leaving him/her unable to differentiate between actions in the novel and their own life.

As well as a number of recurring themes within global digital literature, we can also see an increase in hybrid genres, an often intense and necessary active participation of the reader on the storyline, with an increasingly greater overlap of text and image. Digital literature, as discussed in the chapter on the digital canon, is performative, requiring participation of the reader, or rather it is the interaction with the author that ignites a creative spark, an interface connecting the machine, the author and the reader/protagonist/"co-creator". Passive readers are not permitted. For the work to advance, the reader must participate as their decisions will decide the outcome of the story. In chapter seven, we will see evidence of the reader's (co-author, protagonist and character) participation through specific examples. The mixed essence of this literature that combines different genres and knowledge will also be highlighted. Literature that combines image, sound, movement and text, and accustomed to juxtaposing different aspects. Created by a group of authors from different backgrounds, bringing to the table their unique vision of literature through mathematical formulas, computer language, architectural structures and/or genetic codes. Everything serves to provide a different meaning to the messages being communicated. The sum of all these features results in the emergence of a new mix of literary trends enabling and enhancing their properties. The different ideas overlap and complement each other to form meaning, resulting in literary works that could not exist outside the digital environment.

Whenever an author writes, he includes many details and allusions inherited from other authors which have been selected and reinterpreted from memory. This process of selection and interpretation of cultural backgrounds not only occurs in each individual but also within social groups. The selection of past features, values, works and myths which are valid in the present increases when obtained from a group of some significance. One could say the result of this selection would be what we call the literary canon[2] . The different canons are compendiums valued by a shared group. The canon has great influence on the broader framework of culture and contributes decisively to the development of collective memory as it represents the awareness that something is deeply rooted in a social group. Over time and in light of the means available to them,

[2] The evolution of the literary canon to the digital canon will be addressed in chapter 7.

each social group takes hold of a part of that heritage and reinterprets it, leaving to future generations their own vision of shared cultural memory. Some features that appear inherent in a form of digital canon will be included in chapter seven: the disappearance of a single author, reader interaction, non-sequential reading, gender osmosis, the participation of other epistemological fields in literary work, multisensory space, virtual environments etc. Finally, and being aware of the difficulties it poses, a proposal for an (open) canon in digital literature in Spanish will be put forward, a selection of a series of works that are considered representative or modelling those particular canonical features and that in this thesis we will call "digital jarchas".

These characteristics of digital literary canon are clearly observed in literature aimed at our youth, born in an already interconnected and globalised world where immediacy and "despatialised simultaneity" (Helga Nowotny, 1994) is their day-to-day. In this "media ecology", using McLuhan's terminology, digital literature faces certain challenges arising from its essential characteristics; with the disappearance of individual authorship and the hierarchy of authority criterion, the question of how to manage intellectual property arises.

Moreover, new technologies require a digital literacy that enables authors and readers alike to navigate electronic media and get the most out of the opportunities offered. It also highlights the need to adapt teaching methods to this new literature, attempting to take full advantage of digital tools and the innovative approach to learning strategies. This thesis will also briefly outline how our youth approaches digital media through various examples of educational proposals.

Another of the challenges facing digital literature is its conservation. The virtual space in which it is created develops and stores this literature in "liquid" state, unstable, in constant assembly, posing the problem of how to select and preserve digital works. In chapter eight, we will analyse The Cyberia Project, developed by members of the LEETHI group of the Philology Faculty at the Complutense University of Madrid (UCM). This project deals with the development of a digital repository of literary works in Spanish. The Cyberia digital library aims to be an international experiment in the creation of interoperable semantic networks that support the research and generation of new theoretical models of interpretation of literary texts.

The method used in all these sections is the same. In first place, a lot of time has been spent searching digital works of interest in various languages. Next up is the reading, selection and thorough analysis of each one. At the same time, different publications by researchers and subject matter experts were reviewed. Also reviewed were statements and opinions by authors of literature in its infancy. Finally, conclusions were reached on recurring themes, those that were deemed distinctive and innovative examples of digital literature.

A similar pattern is followed in each of the sections. First, a presentation is given on the basic premise of the topic and conclusions are drawn from the search, selection and critical reading of digital works. Second, examples are provided of specific works of the previously mentioned proposals.

As far as possible, as not everything can be covered, this thesis aims to showcase the prolific experimentation work and research that many artists from all over the world are undertaking. Many of them are fully aware of their role as pioneers, discovering different techniques and ways of artistic expression through new media. They are willing to collaborate and share their experiences with researchers and specialists alike. We are witnessing the beginnings of a new kind of literature in which the groundwork is being laid for the future. After around twenty years of digital literature, we begin the development of working models of operation through established works and authors.

Throughout this thesis we will endeavour to unravel the new reality of digital literature, study its features and some of the possibilities it offers, be present as we recreate works of literary heritage and contemplate building the foundations of a global digital literature. All this will be achieved through specific examples of digital works in different languages and from different cultures, but always with special emphasis on Spanish digital literature. The final part of this research will present, as an annex and in physical form, the Cyberia digital literature repository, an exciting project that has become a reality thanks to the efforts and teamwork of a group of researchers at the Faculty of Philology at UCM. To all of them, and especially to Dr. Romero López and my colleagues María Goiciechea and Laura Sánchez, I appreciate the opportunity they gave me to participate in this project.

EL POTENCIAL CREATIVO DE LA REMEDIACIÓN EN LA LITERATURA DIGITAL HISPÁNICA

CAPÍTULO 1

EL PAPEL FUNDAMENTAL DE LA LITERATURA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA MEMORIA COLECTIVA

[...] *y llego a los campos y vastas salas de la memoria*
donde se encuentran los tesoros de innumerables imágenes
que mis sentidos han recogido de las cosas de la más diversa índole.
Allí está escondido todo lo que pensamos,
y engrandecemos o disminuimos o cambiamos todo lo que toca nuestros sentidos,
y todo lo que todavía no está absorbido por y sepultado en el olvido,
yace allí salvo y guardado.
San Agustín, *Las Confesiones*: 413-426.

El tiempo pasado contiene nuestras semillas, nuestras raíces, el esplendor de nuestros troncos, lo más vital que poseemos para vivirnos en el presente. En él está lo que realmente somos, brotado de lo que fuimos. En él está nuestra cara, en él nació la materia de los ojos con que miramos en el espejo nuestra cara.
Germán Espinosa en *La liebre en la luna. Ensayos:* 1990

Paul Ricoeur en *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido* (1999) destacaba el papel fundamental que la literatura desempeña en la construcción de la memoria de un grupo social al recoger, transmitir e interpretar el pasado. En nuestra sociedad se puede observar una creciente fascinación por la electrónica, sus avances y las oportunidades que brinda. Esta fascinación se refleja en el ámbito de la literatura a través de sentimientos encontrados entre el deseo de colmar los espacios vacíos que el libro impreso no llena (relación autor-lector, interacción con el texto, comunicación entre lectores, concepción del texto como algo cambiante y no fijo, yuxtaposición de medios visuales, sonoros etc.) y el miedo ante el modo en que la literatura habitará en las pantallas. Sería necesario plantearse en qué medida la irrupción de nuevos medios afectará a las estructuras cognitivas de adquisición del conocimiento. En qué medida la irrupción de los nuevos soportes afecta al modo en que la literatura conforma dicha memoria.

La memoria y los recuerdos sobre los que se asienta son la base de la identidad individual y colectiva. Por ello, si se transforman algunos de los medios simbólicos empleados para preservar la memoria (por ejemplo, el soporte que contiene parte de esos recuerdos), es posible que afecte de algún modo a la construcción de la identidad. Tal como Amelia Sanz Cabrerizo señala en su artículo "Otras E-lecturas son posibles"

(2009), la mayor parte de los contenidos en la Red son textuales, pero las nuevas generaciones procesan la información de una manera más rápida, radicalmente diferente a la lectura en papel:

> *Estos ciber-lecto-escritores (nuestros estudiantes) están creciendo en espacios polidialógicos con formatos multimedia interconectados. Pero no sabemos qué memoria y qué procesos de identificación van a compartir, qué actividades cognitivas están creciendo por encima de otras, qué necesidades de ver y qué deseos de mirar se están desarrollando en los jóvenes de la cibercultura de las diferentes capas sociales de nuestro mundo.*[1]

Sería de interés para los investigadores, observar en qué medida esta nueva manera de leer puede cambiar la construcción de la memoria colectiva y qué estructuras, modelos y valores se rescatan del pasado y se reinterpretan a la luz de estos nuevos medios. La literatura tiene la responsabilidad de interpretar el pasado, dotarlo de sentido, colaborando así a la configuración de una memoria colectiva y a la formación de la identidad de la sociedad. Manuel Maldonado en su estudio sobre la memoria cultural *Literatura e identidad cultural. Representaciones del pasado en la narrativa alemana a partir de 1945* destaca este papel de la literatura:

> *La literatura emana de la memoria que rescata y de la escritura que recupera, y revive lo que es, lo que fue y lo que será. Esa literatura se enfrenta al pasado y combate el olvido no desde la neutralidad, sino desde el compromiso que surge de las experiencias vividas, de los deseos y de las convicciones* (2009: 9).

Es decir, la literatura no rescata la memoria de modo pasivo sino que selecciona qué aspectos incluir y cómo interpretarlos. A su vez, los recuerdos colectivos constituyen una fecunda materia de creación literaria. A lo largo de esta investigación se intentará demostrar el papel de estos espacios de almacenaje y comunicación de la memoria, los espacios digitales, como nuevos generadores, contenedores y transmisores de la memoria colectiva. Sería útil analizar en qué medida esa memoria colectiva se ve afectada por los nuevos medios.

[1] http://www.textodigital.ufsc.br/num09/amelia.htm. Fecha de consulta: 1 de noviembre 2012.

1.- LA MEMORIA COMO FUNDAMENTO DE LA IDENTIDAD

Maurice Halbwachs fue el primer investigador que habló explícitamente sobre la memoria colectiva en su obra seminal *Les cadres sociaux de la mémoire* (1925). Este concepto se refiere al conjunto de recuerdos que atesora y destaca un grupo social. No se trata de un todo inalterable sino que evoluciona al tiempo que las sociedades a las que pertenece se transforman. En un artículo posterior, "Fragmentos de la memoria colectiva" (1991), Halbwachs resalta el carácter dinámico de la memoria colectiva:

> *La memoria es un hecho y un proceso colectivo. La existencia de un lenguaje y significación común a los miembros de un grupo hace que estos vuelvan a su pasado de manera colectiva, es decir dotando de un sentido compartido a los eventos que los han constituido como una entidad.* […] *La memoria colectiva es múltiple y se transforma a medida que es actualizada por los grupos que participan de ella: el pasado nunca es el mismo*[2].

Maurice Halbwachs no sólo acuñó el término "memoria colectiva", sino que aportó un valioso legado a los posteriores estudios sobre la memoria cultural que se podría resumir en tres aspectos fundamentales. En primer lugar, su concepto de *cadres sociaux de la mémoire* (marcos sociales de la memoria, 1925) que articuló la idea de que los recuerdos individuales a menudo se desencadenan por contextos socioculturales y apunta a las teorías de esquemas culturales y los enfoques contextuales de la psicología. En segundo lugar, el estudio de la memoria familiar y otras prácticas privadas de recuerdo como influencia fundamental en la historia oral. Y en tercer lugar, su investigación sobre la memoria de las comunidades religiosas (en *La topographie légendaire,* 1941) hace hincapié en los aspectos topográficos de la memoria cultural, anticipándose así a la noción de *lieux de mémoire* que introdujo Pierre Nora (1984-1993) y sentando las bases del concepto de *kulturelles Gedächtnis* de Jan y Aleida Assmann (1999).

El trabajo de Halbwachs tiene sus raíces en la sociología francesa pero el estudio de la memoria ha sido un fenómeno internacional e interdisciplinar desde su origen y se ha estudiado desde ciencias diferentes. La memoria, por el papel transcendente que juega

[2] Traducción del original de 1991 de la *Revista de Cultura Psicológica*, Año 1, nº 1, UNAM, México realizada por Miguel Ángel Aguilar en: http://oraloteca.unimagdalena.edu.co/wp-content/uploads/2013/01/Fragmentos-De-La-Memoria-Colectiva-MauriceHalbwachs.pdf. Fecha de consulta: 6 de julio 2014.

en la construcción de la identidad, ha sido analizada desde diferentes enfoques y disciplinas[3]: neurología, psicología, filosofía, historia, ciencias políticas, sociología, teoría literaria, estudios culturales, ciencias de la comunicación etc.

Las investigaciones en lingüística cognitiva (Lakoff y Johnson: 1980), psicología (Friedman: 1990) y neurobiología (Bickerton y Calvin: 2000) muestran que los mecanismos de memoria y representación de la realidad influyen de manera decisiva en la construcción de nuestra identidad.

El principio epistemológico más importante de la lingüística cognitiva consiste en señalar que el lenguaje es una capacidad que se integra en la cognición. Es resultado de las habilidades cognitivas generales tales como la memoria, el razonamiento, la categorización o la atención. Lakoff en su artículo "The invariance hypothesis: is abstract reason based on image-schemas?" (1990: 40) propone un "compromiso cognitivo" según el cual todo cognitivista debe aceptar esta unión entre lenguaje y el resto de facultades cognitivas teniendo en cuenta en su metodología los conocimientos empíricos sobre cognición, cerebro y lenguaje.

Una de las conexiones se refiere al uso de estrategias para segregar la información. El ser humano recibe multitud de informaciones continuamente pero sólo procesa algunas, filtrando de modo inconsciente las que considera más pertinentes en una situación determinada. Este mecanismo cognitivo tiene su reflejo en el lenguaje. Por citar un caso concreto, Iraide Ibarretxe-Antuñano y Javier Valenzuela en *Lingüística cognitiva* (2012) señalan que esta estrategia se emplea, por ejemplo, en la distinción entre voz pasiva y voz activa que hace que prestemos más atención al agente o al paciente según la estructura. Otro concepto destacable es la organización de la estructura conceptual. Todo concepto está basado en una estructura de conocimiento denominada por Lakoff "modelo cognitivo[4]" (1987). Todo concepto se cimenta y se contextualiza sobre una estructura coherente de conocimiento basada en la experiencia humana. Estos esquemas o patrones del conocimiento se guardan en la memoria a largo plazo y siempre se filtran a través de una base cultural.

[3] Algunos de los estudios sobre la memoria de los últimos años: Thomas Butler (1989); Alberto Rosa/ Guillelmo Bellelli/ David Bakhurst (2000); Astrid Erll/Ann Rigney (2005/2006/2012); Aleida Assmann (2006); Manuel Maldonado (2009).

[4] *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind.* Chicago: University of Chicago.

La lingüística cognitiva también ha aportado un nuevo acercamiento al concepto de metáfora. No se considera como algo estético, relegado al uso estilístico o como forma retórica sino que, parafraseando la obra de Lakoff de *Metaphors We Live By* (1980), "vivimos en metáforas". La metáfora es un recurso cognoscitivo de categorización a través de la experiencia y la imaginación. La mayor parte de nuestro sistema conceptual está estructurado metafóricamente, los conceptos se entienden al menos parcialmente en términos de otros conceptos. Para Lakoff y Johnson es nuestro afán por estructurar coherentemente la propia experiencia lo que nos lleva a proyectar un dominio conceptual sobre otro, a entender una realidad en términos de otra: las metáforas nos permiten entender sistemáticamente un dominio de nuestra experiencia en términos de otro.

En referencia a la metáfora como expresión de los modelos cognitivos que elabora la mente humana, Asunción López-Varela y Amelia Sanz Cabrerizo en su artículo "Texto e hipertexto: lecturas de un mundo transcultural" (2005), señalan que el cambio en las metáforas contemporáneas tendrá lógicamente repercusiones en la construcción de nuestra identidad:

> […] *son formas de representación ancladas en nuestra experiencia e interacción con el mundo y expresadas en metáforas. Las metáforas de nuestro mundo contemporáneo están cambiando. Ello permite detectar que existen cambios que están afectando a nuestra identidad individual y social.* […] *Toda información se almacena en nuestra memoria siguiendo nuestros hábitos de lectura y escritura de forma que nuestra experiencia diaria puede describirse como una experiencia estética* (Gibb, 1994).[5]

De manera que si nuestros hábitos de lectura y escritura cambian por las nuevas formas que han traído consigo las TIC, la información que se almacena en nuestra memoria y las metáforas que contribuyen a la construcción de nuestro sistema cognitivo también se verán afectadas.

El psicólogo alemán William Friedman en *About Time: Inventing the Fourth Dimension* (1990) presenta diferentes modelos de memoria. Señala que la experiencia se basa en la cantidad de memorias almacenadas puesto que medimos el tiempo a través de la

[5] En *LEETHI, LITERATURAS ESPAÑOLAS Y EUROPEAS: DEL TEXTO AL HIPERTEXTO*. http://pendientedemigracion.ucm.es/info/leethi/nav/texto.php?file=../docs/Texto%20e%20Hipertexto:%20lecturas%20de%20un%20mundo%20transcultural.html. Fecha de consulta: 6 de junio 2014. La cita de Gibb es del original.

valoración de acontecimientos percibidos. Asimismo considera que el tiempo cíclico ha influido más que el tiempo lineal en las representaciones temporales de nuestro mundo. La percepción del tiempo es diferente entre culturas diversas pero, según Friedman, tampoco es la misma entre personas del mundo rural y del urbano. Ni siquiera entre aquellas pertenecientes a grupos sociales diferentes. El pensamiento humano, según el psicólogo alemán, está orientado hacia el futuro pues percibimos que todavía podemos influir en él pero las personas que viven en entornos urbanos y que pertenecen a clases sociales más altas tienen una mayor orientación hacia el futuro que las clases trabajadoras o que habitan en entornos rurales. La experiencia, según Friedman, se edifica sobre los cimientos de las memorias almacenadas dentro del pensamiento humano que tiende en mayor o menor medida hacia el futuro.

Bickerton y Calvin en *Lingua ex Machina: Reconciling Darwin and Chomsky with the Human Brain* (2000) sostienen que la evolución del lenguaje se produjo en dos etapas diferentes. En un primer momento habría un protolenguaje con palabras pero sin organización sintáctica. Estas palabras se comportaban como etiquetas para designar conceptos no verbales existentes en la mente. Más adelante se desarrolló un lenguaje con reglas sintácticas. El protolenguaje surgió para transmitir información sobre la presencia de alimentos cercanos o alertar a las crías sobre un peligro inminente. La idea de que algunos primates desarrollan este estilo de protolenguaje permite a Bickerton y Calvin trazar una línea evolutiva. El antepasado de nuestro lenguaje no serían los sistemas de comunicación animal sino este protolenguaje que poseen algunos primates. El desarrollo de la sintaxis, según Bickerton, se originaría como consecuencia del altruismo entre seres homínidos poseedores de ese protolenguaje. En un momento determinado se desarrolla una inteligencia social para mantener alianzas y protegerse mutuamente. La memoria episódica necesaria para recordar estas acciones sirve para poner etiquetas a los diferentes elementos implicados en la acción. Surgen las categorías de agente, tema y paciente u objetivo, germen de las categorías sintácticas básicas.

Sociólogos y psicólogos estudiosos de la materia como Judith A. Hall (1984), Heidrun Friese (1998) y Aleida Assmann (2006), refrendan la afirmación de que existe una estrecha relación entre la memoria (acto de recordar) y la identidad (conjunto de rasgos que definen y diferencian a un grupo social). La identidad transmite a los individuos que forman parte de un grupo social el sentido de pertenencia a dicho grupo pero al mismo

tiempo, aporta el sentido de diferencia con respecto a los demás. En la sociología moderna y en la psicología evolutiva se huye del concepto de identidad invariable e inmutable, de la consideración del individuo constituido por un núcleo esencial que lo identifica para siempre tal como se consideraba en la época de la Ilustración. Expertos en este ámbito como Jan Assmann (1992), conciben la identidad como un producto de la permanente interacción y confrontación de la persona con su entorno: la identidad supone siempre la interacción con la alteridad. El individuo reconoce en qué aspectos es distinto a otras identidades. Por ello se podría decir que en una sociedad coexisten una pluralidad de identidades colectivas que se entrecruzan, un coro de voces que interactúan (Jan Assmann 1992: 135-136). Bajtín (1997) estima la identidad y la alteridad como conceptos interdependientes y complementarios. La relación entre sujetos se enmarca en el dialogismo, principio central de su concepción del lenguaje y de la vida social. Bajtín considera al sujeto como un ente social. La alteridad es parte constituyente del yo, su antecedente y referente necesario. El sujeto se ubica en una red de relaciones dialógicas que establece consigo mismo y con una multiplicidad de otros:

> *Yo me conozco y llego a ser yo mismo sólo al manifestarme para el otro, a través del otro y con la ayuda del otro. Los actos más importantes que constituyen la autoconciencia se determinan por la relación a la otra conciencia (al tú).* […] *Y todo lo interno no se basta por sí mismo, está vuelto hacia el exterior, está dialogizado, cada vivencia interna llega a ubicarse sobre la frontera [de la conciencia propia y la ajena], se encuentra con el otro, y en ese intenso encuentro está toda su esencia.* […] *El mismo ser del hombre (tanto interior como exterior) representa una comunicación más profunda. Ser significa comunicarse. La muerte absoluta (el no ser) es no ser oído, no ser reconocido, no ser recordado.* […] *Ser significa ser para otro y a través del otro ser para sí mismo. El hombre no dispone de un territorio soberano interno sino que está, todo él y siempre, sobre la frontera, mirando al fondo de sí mismo el hombre encuentra los ojos del otro o ve con los ojos del otro* (1995: 327-328).

El hombre es un ser social que vive en comunidad. Ese instinto social que le es natural le mueve a integrarse en grupos. Los grupos sociales se articulan gracias a la comunicación que propicia el lenguaje y se conforman en torno a una serie de valores que se reconocen como tales, a un conjunto de conocimientos, costumbres etc., es decir, en torno a una cultura con la cual se identifican sus miembros. La identidad cultural es la conciencia que el ser humano posee de sí mismo y, al mismo tiempo, la percepción que tiene de los demás y de la cultura a la que pertenece. La identidad cultural nace del sentido de pertenencia del individuo a una cultura determinada, de su participación en

una memoria común, del uso de una serie de códigos, símbolos, ritos, tradiciones y costumbres. La identidad cultural no es algo inmutable sino que se transforma y evoluciona. (J. Assmann 1992:139). Esta polifonía contribuye a la riqueza cultural de un grupo y a la construcción de una memoria dinámica (Rosa, Bellelli y Backhurst 2000: 81). Una memoria que cambia, se recrea y rediseña conforme a las transformaciones que va experimentando el grupo al que pertenece.

La identidad se fundamenta en la memoria. Se construye mediante el recuerdo. El individuo, igual que la sociedad, está intrínsecamente ligado a su pasado, hunde sus raíces en él. Como señala el psiquiatra Carlos Castilla del Pino en *El País* "El uso moral de la memoria" (25/07/2006), "somos nuestra memoria". En definitiva, gracias a la memoria podemos conformar nuestra identidad. Carlos Castilla del Pino lo ilustra con el ejemplo del enfermo de Alzheimer que no recuerda al hijo que tiene delante y, por tanto, no se reconoce como padre. Aunque objetivamente lo sea, ha perdido su identidad de padre.

Como se viene señalando, la memoria se edifica a través del recuerdo. Pero los recuerdos no son objetivos. Son reconstrucciones subjetivas de lo ocurrido. Una reconstrucción del pasado que se conforma a través del olvido, la interpolación y la distorsión (Schacter: 1995, 1999; Winter/Sivan: 1999). Aleida Assmann en "Canon and Archive" (2008) señala que el recuerdo es además selectivo y depende de las circunstancias y situaciones en las que se activa. De ahí procede en parte su potencial creador. Recreador. El recuerdo puede erigirse en materia de creación artística porque es moldeable por nuestra mente y se puede adaptar a marcos diferentes a través de los medios en que se comunica al otro. No es lo mismo lo que se comunica a través de un texto impreso en un libro, que lo que se comunica a través de una canción, un video o un blog. Aunque todos esos medios contengan el mismo recuerdo. El recuerdo cobra vida a través de la recreación e interpretación del que lo actualiza y adaptado al medio a través del cual se actualiza.

Un ejemplo claro de este hecho sería la recreación de un pasado perteneciente a la memoria generacional (que luego se abordará en este capítulo) de los europeos del siglo XX. Se trata de las experiencias en el campo de batalla de un soldado inglés durante la Primera Guerra Mundial. Cualquier europeo actual tiene una idea de lo que pudo ocurrir. Unos más cercana, de primera mano, a través de lo que escucharon a padres y

abuelos, otros a través de la versión que les ha llegado a través de libros de historia, novelas o películas. En 2008, miles de personas comenzaron a seguir con avidez la correspondencia de un soldado británico, William Henry Bonser Lamin, que participó en la Primera Guerra Mundial. Las cartas fueron difundidas a través de una bitácora[6] respetando los intervalos temporales en los que fueron recibidas por su familia. El administrador de esa bitácora fue su nieto Bill. Al igual que la familia del soldado Lamin hace años, los lectores no sabían cuándo llegaría la próxima carta, ni siquiera si la que acababan de leer era la última, pues no se conocía el destino final del protagonista. Hasta el punto que algunos de ellos temieron que una de las próximas entradas fuera el telegrama oficial de las autoridades notificando a los parientes la muerte del soldado. "Hay mucha gente que comenta lo entusiasmados que están de poder seguirle y le están tomando afecto", explicaba el nieto de Harry, Bill Lamin, que encontró las cartas de su abuelo cuando era niño y decidió volcarlas en un *blog*. "Están enganchados como si estuviera ocurriendo ahora", aseguraba en una entrevista para el periódico *El País*[7].

La única información que ofrece el *blog* más allá de sus propias cartas, es que Lamin nació en 1887 en Awsworth Notts, de Henry y Sarah Lamin; tenía dos hermanas, Catherine (Kate) y Agnes (Annie) y un hermano, Jack, todos ellos mayores, y estudió en la Awsworth Board School, junto a Ilkeston, Derbyshire. Muchas de las misivas son sobre asuntos intrascendentes y se centran en su esposa Ethel y en su hijo Willie, pero en otras se vislumbran los horrores que afrontaban los soldados en las trincheras. "Lo pasamos fatal esta semana", cuenta Harry el 11 de junio de 1917, cuando describe su participación en la batalla de Mesina. En otra entrada de octubre de 1917, afirma que los detalles sobre las bajas británicas habían sido borrados, probablemente por los censores del Ejército, que buscaban mantener la moral del país. Bill Lamin, que se negó a adelantar ningún detalle sobre lo que le aguardaba a su abuelo, explicó que el número de visitantes diarios del *blog* llegó a alcanzar los 20.000 en 2008. "La Primera Guerra Mundial siempre ha fascinado a la gente, sus horrores". Decenas de personas comentaron las experiencias de Harry en el *blog*; uno de ellos escribía que a través de

[6] www.wwar1.blogspot.com. Fecha de consulta: febrero 2013. Una bitácora o blog es un sitio electrónico personal, actualizado con mucha frecuencia, donde el administrador escribe a modo de diario sobre temas que despiertan su interés y donde quedan recogidos también los comentarios que estas entradas generan entre sus seguidores. Los primeros blogs surgen en la década de los noventa.

[7] http://internacional.elpais.com/internacional/2008/01/07/actualidad/1199660408_85025.html. Fecha de consulta febrero 2013.

esas cartas había comprendido que cuando era niño le habían enseñado que la Guerra era gloriosa, pero después de la experiencia de lectura compartida de estas cartas, se había dado cuenta que era exactamente lo opuesto.

La nueva plataforma que propicia Internet ha favorecido que un grupo de personas desconocidas entre sí, accedan a los recuerdos generacionales de una familia, que se actualicen como si estuvieran ocurriendo en tiempo real y que participen en ellos y los comenten, incorporándolos a su propia memoria. Un recuerdo del pasado reciente se convierte en materia creativa, viva, en el momento en el que alguien lo recrea a través de un nuevo medio que posee herramientas propias: la inmediatez, la interconexión, la interacción. De modo que adquiere el rango de "actual" y pasa a formar parte de los recuerdos de otras muchas personas.

La intervención del presente en la construcción del recuerdo (se podría decir que sería como las gafas a través de las cuales el ser humano contempla el pasado), determina que éstos sean poco estables y que se transformen continuamente. Sin embargo, lo fundamental en un recuerdo no es la verdad en sí de lo que sucedió, sino la significación que se le otorga (como se acaba de apreciar en el comentario del seguidor de Lamin: las cartas encarnan el horror de la guerra, no el sentido "glorioso" de la misma), su papel de artefacto creativo capaz de encarnar y actualizar aquello que simboliza. La construcción que se hace del pasado, la recreación de los hechos desde la perspectiva y las vivencias del presente. De ese modo la memoria y los recuerdos que la componen se conciben como materia creativa. La memoria no reproduce los hechos del pasado tal como ocurrieron en un tiempo y espacio determinados, la memoria se amolda a las nuevas coordenadas de los que la reciben. Memoria e imaginación se alían para dar sentido al pasado desde el aquí y el ahora. Se enraízan en las emociones y expectativas del presente. La transmisión de la memoria colectiva no es una repetición de generación en generación de los mismos contenidos sino la recreación e interpretación de los mismos a través de los ojos de cada generación.

Sin embargo no todos los recuerdos tienen el mismo grado de inestabilidad y son reconstruidos de modo drástico. Por ello, la psicología cognitiva establece diferencias entre la memoria episódica y la memoria semántica. La memoria episódica es la que corresponde a los conocimientos y recuerdos derivados de las experiencias particulares de cada individuo. En cambio la memoria semántica se refiere a los conocimientos que

proceden de actividades de aprendizaje (A. Assmann 2006:183-184). La variabilidad y reconstrucción permanente de los recuerdos afectan a la memoria episódica (la individual) pero no a la semántica que se caracteriza por su estabilidad y consistencia. De todas formas, a pesar de que los recuerdos de la memoria episódica sean inconstantes, son fundamentales para la construcción del yo, de la propia identidad. Los blogs son un ejemplo de la manera en la que los recuerdos, interpretados como materia creativa desde el presente, colaboran a la construcción de la propia identidad que se erige reflejada en los ojos del otro, de los otros. Aleida Assmann señala que el pasado es una percepción que se toma como verdadera de modo intuitivo (2007: 9-10). Este nuevo medio, la bitácora, colabora a que esa intuición aflore al apropiarnos de la percepción de un desconocido con el que interactuamos de alguna manera, rompiendo las barreras del tiempo y del espacio.

2.- MEMORIA INDIVIDUAL Y MEMORIA COLECTIVA

La memoria individual, tal como explicó el sociólogo francés Maurice Halbwachs (1925), se inserta en un marco social, no surge ni puede desarrollarse en situación de aislamiento. La memoria individual es el medio a través del cual se construyen las experiencias subjetivas. Los recuerdos se edifican y reelaboran en un entorno social que es dinámico y cambia de generación en generación. Se asienta en la comunicación, mediante la interacción lingüística, al compartir el individuo sus experiencias con otros.

La memoria individual es un elemento que cohesiona los grupos sociales gracias a su fundamento comunicativo. Se desarrolla en un entorno social y en un horizonte temporal determinado. El horizonte temporal de las memorias individuales suele cambiar cada 80-100 años. Es el tiempo que se estima vigente la memoria generacional familiar. Esta memoria se compone de las vivencias de tres generaciones que coinciden en el tiempo y se interrelacionan intensamente a través de experiencias y recuerdos compartidos. En la memoria individual coinciden experiencias personales que el individuo ha vivido de modo directo y otras muchas que le han sido contadas por sus círculos familiares más cercanos. La memoria generacional familiar influye de modo decisivo en la elaboración y sistematización de recuerdos y vivencias particulares (A. Assmann 2006: 26). De esta manera la memoria individual y la memoria colectiva son

interdependientes y se relacionan entre sí. Según Aleida Assmann (2006: 24-25), los recuerdos que conforman la memoria individual se caracterizan por su:

- Parcialidad: son subjetivos, responden a un punto de vista determinado y por ello son intransferibles.
- Aparecen interconectados, vinculados a los recuerdos de otros. Los recuerdos se confirman y consolidan en relación con los demás. Del mismo modo que los recuerdos individuales aportan cohesión a los recuerdos colectivos.
- Son fragmentarios, incompletos. Sólo a través de la narración se estabilizan, adquiriendo forma y consistencia.
- También son fugaces puesto que cambian con el paso del tiempo, a medida que la persona evoluciona.

Como se viene señalando de la mano de lo expuesto por Halbwachs, los recuerdos privados adquieren sentido en un entorno social y los recuerdos públicos se conforman a través de la confluencia de recuerdos individuales. Alberto Rosa, Guglielmo Bellelli y David Bakhurst apoyan esta misma idea en su obra *Memoria colectiva e identidad nacional*:

> [Los recuerdos] *vienen acompañados con formas privadas, pero también colectivas de compartir el recuerdo, como es el caso de las visitas familiares a los cementerios, las historias familiares compartidas, las reuniones de antiguos alumnos etc. En esos entornos se evocan experiencias compartidas y se transmiten a otras cohortes generacionales, típicamente en forma de narraciones e interpretaciones. Junto a estas formas de recuerdo colectivo se dan otras de carácter más institucionalizado, como es la Historia* (2000: 68).

Los grupos y sus instituciones forman su memoria colectiva a través de símbolos memorísticos tales como textos, canciones, imágenes o monumentos. Manuel Maldonado define la memoria colectiva como "la construcción colectiva del recuerdo que hace un determinado grupo y que otorga identidad social y sentido de pertenencia a sus integrantes" (2009: 34). Esta memoria no es, por tanto, espontánea sino que se forma intencionadamente a través de medios simbólicos, fruto de la voluntad y la selección. Gracias a esta memoria los grupos sociales construyen su identidad.

La memoria colectiva se caracteriza también por su pluralidad tanto sincrónica como diacrónica. En un mismo momento histórico y en el mismo grupo social coexisten

multitud de subgrupos políticos, religiosos, étnicos y culturales que elaboran sus propias formaciones memorísticas (seleccionan qué recuerdos mantener y cómo interpretarlos). Desde el punto de vista diacrónico, la memoria colectiva, dado que no es estática, siempre está inmersa en un proceso de cambio.

En definitiva, la memoria individual y la colectiva se necesitan mutuamente. La memoria individual se construye en el seno de un grupo social y a su vez cada uno de los individuos de un grupo contribuye a activar los recuerdos que conforman la memoria colectiva de ese grupo; la memoria colectiva necesita de las narraciones individuales que la sostienen. Según afirma Jerome Bruner en *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva* (1990) los marcos de la memoria los contituyen precisamente las formas de narrar de un colectivo humano. Por ello, el que los individuos elijan qué símbolo, héroe, género, tema o estilo "narrar", en el sentido de actualizar, tiene enorme trascendencia en la evolución de una memoria colectiva que, como se ha señalado anteriormente, es dinámica por naturaleza. La memoria adquiere estructura narrativa, se construye a base de narraciones que dotan de sentido al mundo. La narración es, por tanto, el modo de dar sentido la experiencia ya que, tal como señala Jerome Bruner, "lo que no se estructura de forma narrativa en la memoria, se pierde" (1990: 66). Cuando se narra no sólo se transmite una experiencia sino que se comunica también las formas que caracterizan a un grupo. A través de la narración se da orden, estabilidad y coherencia a la experiencia que se plasma en palabras, signos y estructuras para dar forma e interpretar lo ocurrido en una comunidad. El modo en que se narra, las estructuras y recursos retóricos e interpretativos empleados, tienen consecuencias sobre el recuerdo construido. No es lo mismo narrar un recuerdo de una manera que de otra. Tal como afirma Félix Vázquez en *La memoria como acción social. Relaciones, significados e imaginario*, "recurrimos a la demostración argumental y justificativa utilizando recursos retóricos que permiten conferir verosimilitud a nuestras declaraciones e invitan a que sean aceptadas" (2001: 92-93). En una de las obras de literatura digital para niños que se presentará al final de esta tesis, *Pomelo y limón,* María, la protagonista de la novela juvenil recalca esta idea. Los recuerdos están hechos de palabras y la vida se asienta en ellos:

> *No puedes cambiar lo que te ha pasado, pero puedes escoger las palabras para contarlo. Puedes decir: "He tenido la desgracia de que me atropelle un coche", o puedes decir: "He sobrevivido a un atropello". Elige las palabras y elegirás la calidad de tus recuerdos… Porque las cosas te suceden… pero hay algo que sólo*

> *tú controlas: las palabras que eliges para contarlas. Eres tú quien cuentas la historia, tú historia. ¿Y sabes lo mejor de todo? Siempre, siempre estás a tiempo de cambiarla. Este es el auténtico superpoder de todo ser humano* (2011: 204).

En conclusión, la memoria individual y la colectiva son interdependientes y ambas contribuyen a la construcción de la identidad del hombre. La literatura tiene la capacidad de organizar narratológicamente la vida individual y colectiva. Los textos literarios desempeñan esta función de interpretar y dar forma a los sucesos cotidianos o extraordinarios de un individuo o de un grupo social, contribuyendo de modo decisivo a conformar la memoria colectiva de una sociedad.

3.- LA MEMORIA CULTURAL

Se puede decir que la memoria cultural se refiere a aspectos destacados de un pasado común, que como elementos mnemónicos constituyen y confirman la identidad de un grupo. Jan Assmann (1988) en "Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität"[8] destaca que la función principal de la memoria cultural es la construcción de identidades sociales que se reproducen y perviven a través de las generaciones. La memoria cultural evoca acontecimientos o personajes emblemáticos del pasado colectivo. Así, el pasado y los recuerdos compartidos por un grupo explican un orden actual que se manifiesta en formas simbólicas (textos, repeticiones litúrgicas o teatrales, contemplación de obras de arte, objetos arquitectónicos, etc.). La memoria cultural relaciona el pasado con una situación presente, legitimando a ésta por medio de una inserción histórica.

De nuevo de la mano de Aleida Assmann (2006: 31) se puede aducir que en un individuo confluyen sus recuerdos individuales, los recuerdos ajenos que hace suyos y los recuerdos que pertenecen al grupo cultural en el que se desenvuelve. Veremos más adelante el poderoso influjo de las nuevas tecnologías en este sentido. Al desaparecer fronteras de espacio y tiempo, cualquiera tiene acceso inmediato a lo que está sucediendo en cualquier parte del mundo. Los recuerdos individuales se exponen y comparten casi al tiempo que suceden a través de las redes sociales. Los recuerdos

[8] "Memoria colectiva e identidad cultural".

ajenos se asumen como propios con mayor facilidad que en el pasado, baste con recordar el caso del blog *WW1* en el que las cartas del soldado Lamin suscitan la preocupación y angustia entre un grupo de desconocidos de todas partes del mundo, muchas décadas después de su redacción. Los recuerdos del grupo social en el que se desenvuelve se convierten en globales gracias a la Red. Todos pudimos asistir casi en directo a las protestas en abril de 2011 que desencadenaron la llamada Primavera Árabe a través de *Twitter* y esas imágenes y sucesos forman parte de un recuerdo global.

Manuel Maldonado presenta los tres tipos de memoria (biológica, social y cultural) y sus características en "Literatura, memoria e identidad cultural" (2009: 37). La memoria biológica, de base neuronal, necesita estar interrelacionada en el ámbito social con otros seres humanos para poder formarse, mantenerse y desarrollarse a través del lenguaje y, en el ámbito cultural, a través de signos y medios de representación. En consecuencia, la red neuronal está siempre conectada al ámbito social y cultural al que pertenece una persona. La memoria social es inestable, varía constantemente. La memoria cultural, en cambio, tiende a perdurar gracias a los medios materiales de representación (textos, imágenes, ritos, etc.) en los que se fundamenta.

Según Aleida Assmann (2006: 33) la memoria se conforma por la interacción de tres componentes: el portador, el entorno y el sostén.

- En la memoria neuronal o biológica, el portador es el cerebro, el entorno es el ambiente social (marco de la memoria) y el sostén lo constituyen las actividades de repetición y registro llevadas a cabo con la ayuda de medios simbólicos.
- En la memoria social, el portador es el grupo social (conjunto común de recuerdos actualizados gracias a la comunicación), el entorno serían los sujetos que comparten sus puntos de vista individuales a cerca de esas experiencias compartidas y el sostén, los medios simbólicos que usan para ese intercambio.
- En la memoria cultural el portador lo constituyen las objetivaciones culturales de ese grupo, el entorno sería el grupo que se identifica a través de esas representaciones y el sostén los individuos que hacen propias esas objetivaciones.

De este modo podría considerarse que un grupo social recrea y reinterpreta obras, géneros y recursos de otras épocas porque actúa como sostén que actualiza el material

portador de esa memoria cultural para que el entorno sea adecuado, se adapte y sea susceptible de simbolizar al grupo a través de esas representaciones.

Un ejemplo sería la obra *On the Web.* En esta creación digital Xtine Burrough versiona el libro escrito por Jack Kerouack en 1957. La autora sustituye la palabra "road" por la palabra "web" a lo largo del texto para descubrir diferentes significados de la novela original en el mundo actual. Cada sustitución está escrita a mano, tachando la original "*road*". El texto adopta la forma de un rollo que se va desplegando. *On the road* fue escrita en tres semanas, sin márgenes ni párrafos, en un largo rollo de papel que Kerouack llamaba *el rollo.* Describe un modelo bohemio y romántico de vida que ahora se traslada de la mítica ruta 66 a la web inmensa y virtual en la que todo es posible.

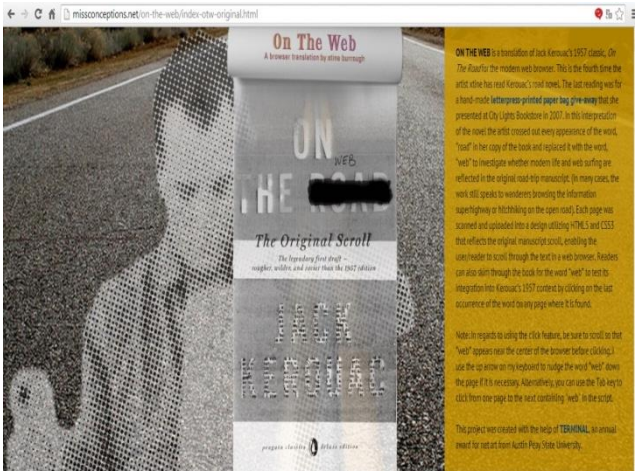

Fig. 1: *On the Web* se estructura como un rollo continuo, emulando una carretera interminable que transporta al lector y le abre multitud de destinos posibles.

Dentro de la memoria cultural, Aleida Assmann (2006: 54-58) distingue la memoria en función y la memoria en depósito. La memoria en función es activa, la memoria viva de una sociedad. La memoria en depósito es la memoria pasiva, almacenada.

3.1. MEMORIA EN FUNCIÓN

La memoria cultural en función está compuesta por la selección del saber y las experiencias transmitidas que el grupo social actualiza y asume como propias. En este sentido las remediaciones[9] serían una forma de actualizar esa selección por parte del grupo social y por tanto constituiría un mecanismo de la memoria cultural en función.

[9] Véase el capítulo número 3 dedicado a la remediación de esta tesis.

El saber cultural compartido conforma el patrimonio cultural de un grupo social en un determinado momento y "su vigencia y estabilidad obedecen a una actividad de canonización institucional" (Maldonado 2009: 46). Añade Manuel Maldonado:

> *Las obras que configuran el canon de una sociedad, en las que se registra el saber relevante para ella, son libros, cuadros, fotografías, películas, grabaciones, esculturas o piezas musicales que, a diferencia de las que simplemente se conservan en bibliotecas, archivos o museos, son leídas, vistas, escuchadas, analizadas, representadas, expuestas o memorizadas reiteradamente por la comunidad* (2009: 46).

Es más, se podría añadir: manipuladas, reinterpretadas, recreadas, al adaptarlas a los nuevos medios como la materia prima que ha de encajar en un molde nuevo.

Gracias al proceso de canonización estas obras tienen cabida relevante en la memoria cultural activa, viva, operativa, de una sociedad en un determinado momento. Al entrar en contacto con receptores nuevos una y otra vez, permanecen dinámicas y vigentes. El material cultural que la canonización conserva estable (portador), lo adapta el grupo social que es sostén de esa memoria cultural, a su realidad concreta, lo interpreta con su propia visión, recreando nuevos materiales que constituirán el acervo cultural de generaciones futuras que a su vez lo adoptarán y adaptarán a su nuevo entorno, o lo desecharán. De este modo la memoria cultural en función es algo vivo y dinámico.

3.2. MEMORIA EN DEPÓSITO

La memoria cultural en depósito es la memoria pasiva de una sociedad. Constituye su archivo cultural. Es un banco de memoria que conserva restos materiales de cultura obsoletos. Recuerdos no utilizados en ese momento pero que pueden ser reactivados en otra ocasión, cuando adquieran un sentido para la sociedad que los redescubra. Este fenómeno se observa en remediaciones de textos analógicos al medio digital en multitud de ocasiones. Algún creador decide remediar obras no canónicas, olvidadas, pero que una vez revitalizadas en el nuevo medio, tienen una buena acogida entre lectores y seguidores y recuperan vigencia enfundadas en su nuevo formato.

Una obra poco conocida, arrinconada en la memoria en depósito se revitaliza y cobra vida cuando su materia narrativa es empleada por el nuevo autor que la actualiza y adapta a las posibilidades del nuevo medio. Un ejemplo concreto podría ser *Una*

contemporánea historia de Caldesa[10] de Félix Remírez, historia basada en la obra de Juan Roís de Corella de 1458, *La tragedia de Caldesa*. Félix Remírez la convierte en un relato interactivo que sitúa la historia en el siglo XXI y en la que el lector puede elegir a qué personaje seguir y por tanto con qué perspectiva de lo sucedido quedarse:

Fig. 2: *Una contemporánea historia de Caldesa* actualiza la historia del S XV pero ahora el lector elige el personaje al que quiere acompañar y los enlaces por los que quiere transitar.

Narra la historia de amor que transcurre en una noche, igual que ocurría en el original olvidado del siglo XV, pero lo adapta a las premisas de la nueva época: todo cambia si se mira desde otra perspectiva. Una historia siempre se compone de otras muchas, porque cada uno la mira desde su puesto de observación, desde el papel que interpreta[11]. El lector puede elegir a cuál de los protagonistas acompaña en su periplo de veinticuatro horas. Además el reloj transcurre imparable también en el relato y, si decidimos abandonar a un personaje y leer el punto de vista de otro, ya no podernos volver atrás. *Tempus fugit*. Es otro de los temas que como se verá más adelante, aparece de modo recurrente en la literatura digital. El tiempo transcurre imparable, controlado por la máquina y escapa totalmente al control humano.

[10] http://biblumliteraria.blogspot.com.es/2008/09/una-contempornea-tragedia-de-caldesa.html. Fecha de consulta: febrero 2013.

[11] Es la misma técnica empleada por Edith Checa en *Como el cielo los ojos* http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052. Fecha de consulta: 6 de julio 2013.
En la novela hipertextual de Edith Checa en la que se narra la muerte de Alicia como un juego de vínculos y de relaciones intertextuales. Una vez que el lector pulsa en el acceso a la novela, aparece ante nosotros una cuadrícula, en la que cada sección está ocupada por un ojo. En el eje vertical leemos tres nombres (Javier, Iñaqui y Paco) y el eje horizontal está numerado del uno al trece. Tres personajes, trece tiempos y una sola novela, un solo acontecimiento desencadenador: "Isabel ha muerto".

La memoria cultural de una sociedad, por tanto, se mantiene dinámica gracias a la tensión entre la memoria en función y la memoria en depósito, entre el recuerdo y el olvido. La memoria en depósito conservaba latente *La tragedia de Caldesa*, que activada por Félix Remírez, pasa a formar parte de la memoria en función no sin antes adaptarla a los nuevos moldes, a los nuevos medios técnicos del soporte digital y a las preocupaciones del siglo XXI. En el original, el argumento fundamental era el engaño en el amor. En la versión digital, la obsesión es la lectura a contrarreloj, la presión de un tiempo que escapa a nuestro dominio. También la angustia ante la imposibilidad de conocer la totalidad de la información, al igual que ocurre en la lectura en pantalla.

Cada grupo social decide qué héroes, valores, obras o representaciones lo encarnan mejor. Y en una sociedad globalizada e interconectada por las nuevas tecnologías estos flujos de memoria colectiva son más dinámicos y cada vez engloban a grupos más amplios y heterogéneos.

4.- OTROS ACERCAMIENTOS AL CONCEPTO DE MEMORIA CULTURAL

De acuerdo con las teorías semióticas y antropológicas, la memoria cultural podría observarse con un enfoque tridimensional:

- La memoria social: el modo en el que las relaciones sociales y las instituciones contribuyen a la construcción de la memoria cultural. Del análisis de esta perspectiva se ocupan las ciencias sociales.
- La memoria material o "medial", analizada por estudios literarios y de medios.
- La memoria mental o cognitiva: la cultura determina los modos de pensar y las mentalidades. La psicología y la neurociencia abordan estos aspectos de la memoria cultural.

Jeffrey K. Olick (2008) defiende que hay dos perspectivas o niveles complementarios en el estudio de la memoria cultural: la de los investigadores que se centran en la cultura como una categoría subjetiva, individual, que reside en la mente de cada individuo (*cognitive*), frente a la concepción de la cultura como patrón que contiene los símbolos que operan en el conjunto de una sociedad (*social, medial*):

> *Two radically different concepts of culture are involved here; one that sees culture as a subjective category of meanings contained in people's minds versus one that sees culture as patterns of publicly available symbols objectified in society* (2008: 336).

El primer nivel, el cognitivo, se refiere a la memoria biológica y es analizado por la psicología y la neurociencia. En este enfoque el término "memoria" es un término literal mientras que "cultural" se entiende en un sentido metonímico por la influencia de los contextos socio-culturales en la memoria individual. Estos estudios señalan que en realidad no existe una memoria puramente individual sino que siempre está determinada por los contextos colectivos; desde las personas con las que el individuo convive a los medios de comunicación que utiliza, todo influye en su memoria individual. Cada persona va adquiriendo a lo largo de su vida esquemas que le ayudan a recordar el pasado y a codificar las nuevas experiencias de acuerdo con las anteriores. Sin embargo, este proceso no se produce de modo aislado e independiente en el individuo sino que, los recuerdos, son generados o están determinados de alguna manera por los amigos con los que se relaciona, los libros que lee o los lugares en los que vive. En resumen, el ser humano recuerda en contextos socioculturales. Esos contextos determinan el significado que se otorga a los recuerdos en cada momento y entorno. Pongamos un ejemplo: la mayoría de españoles conoce el poema de Bécquer "Volverán las oscuras golondrinas". Uno de los temas subyacentes es la trágica pérdida del amor verdadero a pesar de que el entorno continúe como siempre, en aparente felicidad. Este poema que casi todos los españoles nacidos en la segunda mitad del siglo XX han recitado en las aulas escolares como autómatas sin sentimiento, es recogido por Belén Gache en su obra *Wordtoys* y puesto en boca de pájaros sin alma.

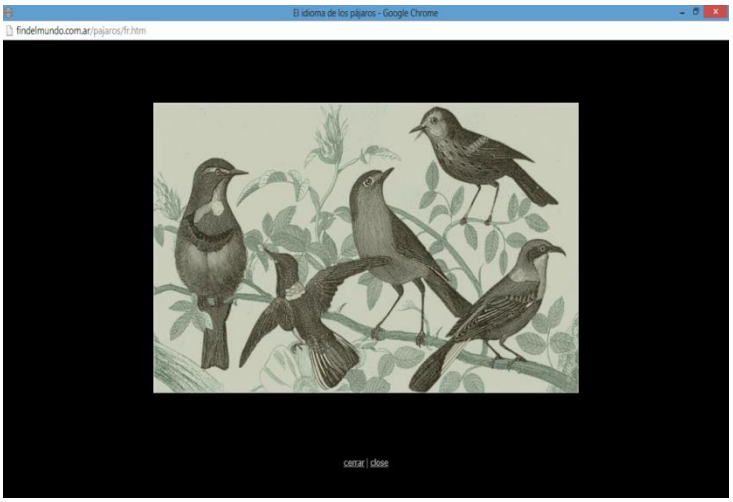

Fig. 3: Los refinados pájaros de *Wordtoys* recitan los versos como robots, sin sentimiento, ritmo o pausa. Los poemas se quedan huecos, vacíos de contenido.

Los pájaros, símbolo de libertad, belleza y fragilidad, representan aquí el canto hueco de un amor imposible que se repite sin sentimiento alguno. Deshumanizado. A través de esta imagen podemos codificar, identificar, nuevas vivencias (las palabras vacías a veces a través de las redes sociales, palabras sin sentimiento) de acuerdo con las anteriores (la imagen de nuestra infancia recitando en el aula los versos huecos de Bécquer o la visión de los pájaros de Gache). La imposibilidad de asir el amor verdadero que se escapa se recodifica en la obra digital y en nuestro entorno actual para aludir a la incapacidad de comunicarnos y trascender la fonética de las palabras por el mensaje que contienen.

El segundo nivel de la memoria cultural se refiere al orden simbólico, metafórico, del término: los medios, las instituciones y las prácticas mediante las cuales los grupos sociales construyen un pasado compartido. Estas investigaciones concluyen que, muchos de los procesos que siguen las sociedades para construir sus recuerdos colectivos, se asemejan a los procesos que emplea la memoria individual. Por ejemplo el proceso de selección y perspectiva inherente a la construcción de versiones del pasado según los conocimientos y necesidades del presente. Un ejemplo de este mecanismo de proceso y selección de versiones del pasado desde el presente sería la remediación del *Romance del emplazado* de Lorca realizada por un rapero español, *el Piezas*[12]. Este joven cantante versiona la figura del bandido condenado de Lorca en un rap que recoge el sentimiento de marginación social actual. La música, la estética, las

[12] http://www.youtube.com/watch?v=r4YRebzC-CU. Fecha de consulta: febrero 2013.

letras en la pantalla, contribuyen a la traslación del personaje del bandido de la sierra, al joven marginado y sin oportunidades del ambiente urbano del siglo XXI. Su inclusión en una red social (*YouTube*), las visualizaciones del tema y la interacción de los usuarios, contribuyen también al nuevo enfoque del tema canónico. Sería semejante al concepto de memoria cultural en función de A. Assmann.

Astrid Erll (2008) en el compendio de estudios sobre memoria cultural *Media and Cultural Memory,* del que es una de los editores, define la memoria cultural como "the interplay of present and past in socio-cultural contexts" (2008: 2). El análisis de la memoria cultural desde este enfoque que Astrid Erll denomina "metafórico" ha sido desarrollado por las ciencias sociales y la historia cultural.

5.- LA NUEVA DINAMICA DE LA MEMORIA CULTURAL

Andrew Hoskins (2012: 92-105) en "Digital network memory", analiza algunos de los aspectos que han cambiado en la forma en la que se forja la memoria cultural con la irrupción de Internet. Se plantea el reto de caracterizar una memoria que está influida por los medios digitales y se expresa también a través de ellos en una tensión entre el yo personal y la cultura a través de la interacción con unas tecnologías emergentes que no paran de evolucionar y que dan nueva forma al pasado.

El neurobiólogo Steven Rose en su libro *The Making of Memory: From Molecules to Mind,* (1993) comparaba la formación de la memoria colectiva en las primitivas sociedades humanas con la de la actualidad. En las culturas orales, la memoria requería ser continuamente renovada. No había archivos que fijasen los sucesos acontecidos en el pasado y que constituían la base de la memoria común. Algunos de los miembros de estas colectividades contaban las historias al resto de integrantes de la misma, una y otra vez para preservarlas del olvido. Pero cada acto de contar era único porque cada narrador interpretaba en un momento diferente esas mismas historias, ante un público también diferente. Las nuevas tecnologías desafían de una manera similar tanto a la singularidad como a la dinámica de la memoria colectiva. Hoy en día, la dinámica de la memoria, acumulada y renovada una y otra vez en los medios digitales, también se recrea continuamente. El concepto de la temporalidad en los medios digitales ha cambiado. Nada tiene que ver con la temporalidad de otros sistemas de archivo de

memoria colectiva que "congelaban" el tiempo. La construcción de la memoria y los datos utilizados para forjar la historia se crean en un presente continuo. El intenso uso de sistemas para compartir información tales como *Flikr* o *YouTube* en los que lo privado y lo público se entremezcla en un pasado-presente inmediato, visual y auditivo, está contribuyendo a conformar una memoria en red. Se trata de una memoria viva de contenidos que se añaden, modifican y eliminan sin parar.

Harold Garfinkel en "Two Incommensurable, Asymmetrically Alternate Technologies of Social Analysis" (1992: 175-206), señalaba que cada momento es vivido como otro primer momento ("another first time" 1992: 186), como un nuevo momento pero reconocible y situado de forma secuencial, siguiendo un patrón que puede ser comprendido por su semejanza con momentos vividos anteriormente y que encaja en su lugar correspondiente dentro de nuestra propia biografía y de la historia en la que estamos inmersos. Es decir, el ser humano, basándonse en lo conocido, reinterpreta algo nuevo bajo su perspectiva y a través de los medios con los que cuenta en cada momento. Desde este punto de vista se puede deducir la relación entre la memoria y los medios, dado el cambio de enfoque en el contenido de los medios según las nuevas prácticas sociotecnológicas.

La expresión empleada por Garfinkel, "another first time", se asemeja a la que sirve de título del libro de Lisa Gitelman (2006): *Always Already New.* La autora plantea el problema de caracterizar una memoria que se ve afectada por los medios pero que a su vez se expresa a través de esos mismos medios. Los medios funcionan simultáneamente como sujetos y como instrumentos de investigación. Las nuevas tecnologías dan forma a una memoria en constante negociación entre el yo y la colectividad a través de la interacción. Unas tecnologías emergentes que dan forma a un pasado que se recrea continuamente. El caso del blog *WW1* al que se ha aludido con anterioridad, en el que un nieto (Bill Lamin) publicó las cartas de su abuelo enviadas desde el frente durante la Primera Guerra Mundial, sería un ejemplo muy claro de un fenómeno que sucede de manera más sutil en el día a día. En este ejemplo la memoria del pasado se actualiza con la publicación de las cartas originales en un medio interactivo. El nieto respeta los intervalos cronológicos entre carta y carta, creando la ilusión entre sus seguidores, de estar sucediendo en tiempo real. El blog sigue operativo en 2014. En 2008 supuso un acontecimiento informativo en Gran Bretaña por la multitud de seguidores que esta iniciativa suscitó. La iniciativa de Bill Lamin fue imitada por otros blogueros que

también han querido experimentar la posibilidad de ser pequeños dioses capaces de resucitar el pasado e implicar en su aventura a miles de internautas.

6.- MEMORIA CULTURAL Y LITERATURA: INTERTEXTUALIDAD, CANON Y SOPORTES DE LECTURA

Se ha señalado que el estudio de la memoria cultural es abordado desde diferentes disciplinas. Si centramos su análisis en el campo de la literatura, es decir, observando la literatura a la luz de la memoria, aparece como el arte mnemotécnico por excelencia. Los textos literarios no funcionan como dispositivos de grabado de la realidad sino que suponen un medio de fijación de la memoria y también de interpretación del pasado. Además, los textos ya existentes en una cultura, son reflejados en cada nuevo texto que se crea en esa cultura. Renate Lachmann en su capítulo "Mnemonic and Intertectual Aspects of Literature" en *Media and Cultural Memory* (2008) expresa esta idea:

> *All texts participate, repeat and constitute acts of memory; all are products of their distancingand surpassing of precursor texts. In addition to manifest traces of other texts and obvious forms of transformation, all contain cryptic elements.All texts are stamped bu the doubling of manifest and latent, whether consciously or unconsciounsly.* […] *As a collection of intertexts, the text itself is a memory place; as texture, it is memory architecture, and so forth. All texts, furthermore, are indebted to transformatory procedures that they employ either convertly or ludically and demonstratively* (2008: 305).

Los textos literarios no son independientes sino que reflejan el contenido de otros anteriores. Los autores de los textos recogen, aluden, se oponen a otros previos e influyen a su vez en los que vendrán en un diálogo cultural imparable de intertextualidad, remediación y recreación. Además, Lachmann, pone de relieve el hecho de que los procedimientos intertextuales comparten mecanismos paralelos al funcionamiento de la memoria individual. La intertextualidad, señala, muestra el proceso mediante el cual una cultura se reescribe continuamente, redefiniéndose a sí misma a través de esos signos (2008: 301).

Cada texto concreto es un esbozo de un espacio de memoria y connota algo del macroespacio que representa la cultura en la que se inserta. Cuando un texto entra en el dominio de otros textos, puede hacer referencia a textos enteros (un ejemplo sería de *El*

hacedor. Remake de Agustín Fernández Mallo[13]) a un paradigma o modelo textual (el género epistolar que reinterpreta el blog literario o, de modo más general, cualquier bitácora), a un recurso estilístico (las nuevas metáforas visuales en la pantalla al estilo de Tina Escaja[14] que recogen la tradición de la poesía visual), a las técnicas (narrar una historia de modo fragmentado, a través de perspectivas diferentes por cada uno de los personajes: *Como el cielo los ojos*[15]), a los motivos, argumentos, personajes etc. El vínculo entre un texto dado y el texto referente es el intertexto: el elemento de otro texto que se ha incorporado (*El romance del emplazado* de Lorca en el rap de El Piezas), absorbido e invertido (el caso del poema de Mario Benedetti, *Corazón coraza*, en el cortometraje de Antonio Ruiz Serrano 2008[16]), asimilado, citado (*El hacedor. Remake*), distorsionado o resemantizado (el poema de Bécquer "Volverán las oscuras golondrinas" en *El idioma de los pájaros*[17] de Belén Gache, 2001).

Se podría decir que el texto contiene retazos de memoria colectiva a través de la intertextualidad de sus referencias. La intertextualidad aparece en cualquier acto de escritura pues cada nuevo acto de escritura es un recorrido a través del espacio existente entre los textos anteriores. La memoria cultural es fuente de un juego intertextual que no puede ser eludido, de modo que el texto se convierte en un producto que repetidamente da fe de un espacio cultural compartido por una comunidad.

Renatte Lachmann (2008: 305) sugiere tres modelos diferentes de intertextualidad relacionando este concepto con la memoria y la cultura, concibiendo la escritura como continuación, como repetición, réplica y rescritura. Los modelos propuestos son: la participación, el tropo y la trasformación:

[13] Retirado por la editoral Alfaguara ante la demanda interpuesta por la heredera de Borges María Kodama en 2011. Se puede consultar en parte en: http://es.scribd.com/doc/82634523/El-hacedor-Remake-Agustin-Fernandez-Mallo y el material que el autor colgó en *YouTube*: http://www.youtube.com/watch?v=Y5CFHLjv1xs. Es una obra en la que el autor conserva el orden y títulos de los cuentos, poemas y falsas citas del original, a modo de esqueleto, pero transformando el tema y estilo, aunque tratando de conservar la idea original o la interpretación que él hace de cada original.

[14] Un ejemplo sería el poema *Velocity*: http://www.pocket.badosa.com/obres/velocity1.htm. Fecha de consulta: febrero 2013.

[15] http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052. Fecha de consulta: 15 de julio 2014.

[16] http://www.youtube.com/watch?v=TSehJZaIl1g. Fecha de consulta: febrero 2013.

[17] http://www.findelmundo.com.ar/pajaros/intro.htm. Fecha de consulta: 20 de noviembre 2012. El texto de Becquer, recitado de modo mecánico y frío por la voz del ordenador, encarnado en un pájaro casi metálico, simboliza la vaciedad de un contenido sin alma, aunque el significante, las palabras, sean las mismas que las que creó el poeta romántico.

6.1. LA PARTICIPACIÓN

La participación consistiría en el diálogo compartido entre los textos que conforman una cultura. Un ejemplo de este modelo de intertextualidad en literatura digital sería *Hotel Minotauro. Basta con abrir las puertas de un hotel*[18] de Doménico Chiappe Chiappe. Esta obra dialoga con toda una tradición mitológica al actualizar el mito del Laberinto del Minotauro. Los personales del relato interactivo reciben los nombres mitológicos aunque actualizados y conservan algunas de sus características esenciales, aplicadas a inquietudes propias del siglo XXI. Se abordará en detalle en el capítulo sobre literatura digital como literatura global.

Otra forma de "participación" como modelo de intertextualidad sería la llevada a cabo por Katie Wynkoop en el vídeo *Lands Away*[19]. Se trata de una animación en la que los libros de aventuras y fantasía cobran vida y adoptan mágicamente la forma de los personajes y paisajes que habitan en esos libros y en nuestra imaginación.

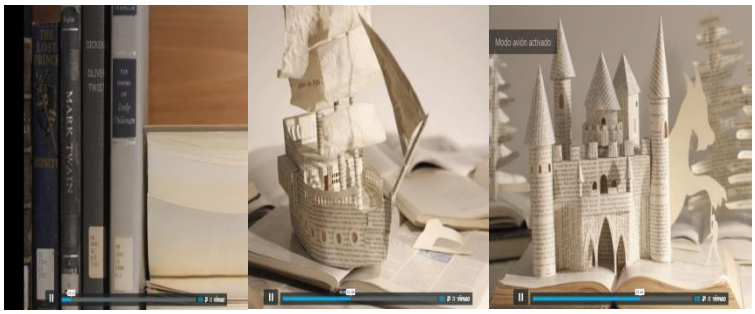

Fig. 4: El vídeo reproduce una animación en la que laspáginas cobran vida encarnando las historias que contienen sus textos.

La música de fondo, llena de nostalgia, y el acercamiento borroso a una imagen que poco a poco cobra vida, como lo hacen a veces los recuerdos de nuestra infancia es un hermodo tributo a unos libros y autores que llenaron nuestra imaginación y que forman parte de nuestra memoria cultural dimámica.

[18] En www.domenicochiappe.com/Bastaconabrir/index.html. Fecha de consulta: 10 de junio 2014.
[19] En vimeo.com/41519839. Fecha de consulta: 9 de junio de 2014.

6.2. EL TROPO

El tropo, en el sentido propuesto por Harold Bloom (*The anxiety of influence* 1973, *Anatomía de la influencia* 2011), como un intento de distanciamiento del texto precursor, de trágica lucha contra esos otros textos de los que inevitablemente, bebe el autor. La ruptura de la estructura lineal en los relatos hipertextuales, por ejemplo. Se ha hablado anteriormente dela obra de Féliz Remírez, *Una contemporánea historia de Caldesa.* Frente a la estructura tradicional de la obra original, en la nueva versión digital, el lector decide en qué tramo y a través de qué personaje desea ingresar en la trama. De ese modo recibe informaciones fragmentarias de lo ocurrido y no sigue la línea continua trazada por el autor. Cada lector realiza un itinerario de lectura propio.

6.3. LA TRANSFORMACIÓN

La transformación la define como el proceso mediante el cual el autor juega con los textos precursores hasta hacerlos irreconocibles tendiendo hacia lo críptico o lo lúdico.

Un ejemplo claro de este modelo de intertextualidad sería la obra digital de Marla Jacarilla, *Caperucitas de color granate*[20]. La autora parte del cuento infantil *Caperucita roja* (y otros que forman parte del canon de cuentos infantiles de los niños nacidos en el siglo XX en España) pero manipula historia y personajes que tal forma que se convierte en una sátira y una crítica atroz a una serie de historias que establecían una concepción del papel de la mujer hoy en día inimaginable. La obra digital se compone de la grabación en vídeo de imágenes de una instalación y la narración en viva voz de la historia al estilo de las madres contando un cuento a sus hijos. Los cuentos se centran en la concepción de la mujer artista, qué características debe tener para perdurar en el tiempo, qué exige la sociedad para conseguir su reconocimiento etc. En el caso concreto de *Caperucita roja,* el mundo surrealista a través del cual se interna la niña contestataria con apariencia de sumisa de la versión digital, contrasta con el bosque idílico del cuento tradicional al que Charles Perrault dio forma en el siglo XVII. Esta nueva caperucita posmoderna lleva a su abuelita una cesta llena de figuras de Lladró que le da su madre. Durante la merienda con la abuela trata de criticar la belleza de dichas

[20] http://www.marlajacarilla.es/CAPERUCITAS_WEB/index.html. Fecha de consulta: 28 de octubre 2014.

estatuillas mientras un lobo travestido por influencia de Pierre Molinier y sus autorretratos, espía por la ventana.

Fig. 5: *Caperucitas de color granate* recoge la estética de las ilustraciones infantiles y la línea argumental del cuento original pero lo trasporta al mundo adulto tranformándolo en una sátira social.

Todos los textos, en definitiva, participan, repiten y constituyen actos de memoria. Como colección de intertextos, el texto en sí mismo es un espacio de memoria. Cada vez que un autor escribe, inserta en su texto multitud de detalles y alusiones que ha heredado de otros autores anteriores y que su memoria personal selecciona y reinterpreta. Una de las huellas de la memoria cultural en la literatura sería, como se ha señalado anteriormente, la intertextualidad. Este proceso de selección e interpretación del bagaje cultural no sólo se produce en cada individuo sino que también se desarrolla en el seno de los grupos sociales. La selección de aquellos aspectos, valores, obras y mitos del pasado que son válidos en el presente aumenta cuando proviene del corpus compartido por un grupo de cierta entidad. Podría decirse que el resultado de esa selección sería lo que denominamos canon[21]. Los diferentes cánones son compendios de objetivaciones de valores compartidos por un grupo. El canon ejerce gran influencia en el marco más amplio de la cultura y contribuye de modo decisivo a la formación de la memoria colectiva pues representa la toma de conciencia de que algo está profundamente arraigado en un grupo social.

Durante el último cuarto del siglo pasado el concepto de canon fue duramente criticado y cuestionado. Quizá porque cuando los valores colectivos cambian drásticamente

[21] Se abordará el tema del canon literario y su evolución al canon digital en el capítulo 6 de esta tesis.

(posmodernidad), es lógico que esta ruptura o rechazo frente al sistema anterior afecte a la validación de los cánones heredados. A lo largo de la historia se han producido multitud de oscilaciones en la jerarquía de valores y en los cánones de todo tipo, también en los literarios. A pesar de ello hay obras que persisten a través del tiempo y las diferentes corrientes ideológicas y estéticas, tal vez porque encarnan vivencias, valores y sentimientos que se pueden reproducir adaptándose al receptor de cada época.

Los cánones se crean para perdurar y suelen gozar de gran longevidad. Esto puede tener relación con el importante papel que desempeñan en la formación y pervivencia de la memoria cultural. En su obra seminal *Collective Memory and Cultural Identity* (1988), Jan Assmann definió la memoria cultural así:

> *The characteristic store of repeatedly used texts, images and rituals in the cultivation of which each society and epoch stabilizes and imports its self-image; a collectively shared knowledge of preferably (yet not exclusively) the past, on which a group bases its awareness of unity and character* (1988: 15).

Esta función unificadora de la memoria cultural y constitutiva del carácter que le es propio, requiere un número suficiente de valores compartidos que se inserten en el corpus de la memoria cultural, de ahí que los cánones literarios estén intrínsecamente ligados a la memoria cultural. Cada grupo social a través del tiempo y a la luz de los medios con los que cuenta, toma parte de esa herencia y la reinterpreta, legando a las generaciones futuras su propia interpretación de la memoria cultural compartida.

Roger Shattuck en su libro *Proust's Way: A Field Guide to In Search of Lost Time* (2001) se refiere al canon como el número limitado de versiones de la grandeza humana que debe procurar el proceso de reinscripción sucesiva de las versiones en las nuevas generaciones. No se puede dejar de grabar si no queremos que se pierdan en el olvido. El canon, en cierto sentido, supondría un acuerdo sobre qué permanecerá en la memoria cultural de una sociedad y sus influencias en el presente y en el futuro. Es cierto que existen muchos cánones. De hecho cada persona elabora el suyo propio. Jessica Munns (2001) vaticina la muerte del canon y denomina el nuevo modelo como *Pick- and- Mix* (2001: 26), algo así como "coge de aquí y de allá, y mezcla". Pero para ello, es necesario contar con un material común del cual seleccionar y mezclar. Existen, a pesar de esa multitud de cánones coexistentes, ciertos paradigmas que se repiten y se recrean e interpretan una y otra vez, en detrimento de otros. Eso puede ser señal de que están

convirtiéndose en el sustrato de la nueva memoria cultural que los nuevos soportes contendrán. Los cánones sólo pueden representar un valor para la construcción de la memoria cultural si se transmiten de generación en generación y en este punto el papel de las instituciones educativas es primordial. Los estudiantes remedian lo que más se adapta a sus gustos e inquietudes de entre lo que se les presenta en las aulas. Sólo después, cuando lo hacen suyo, lo dan a conocer a otros en redes sociales o en blogs. Y en muchas ocasiones los destinatarios desconocen su procedencia[22].

El canon literario ha estado abierto y sometido a los cambios que han traído consigo los procesos culturales. Asimismo en la formación del canon, además de los planes curriculares propuestos por las instituciones docentes en todos los niveles, intervienen otros muchos agentes: las bibliotecas que reúnen, clasifican y difunden las creaciones literarias, los autores de hoy que beben de los autores que les precedieron y a los que tal vez accedieron de modo fortuito, los críticos que escriben sobre determinadas obras que les han impactado personalmente, los editores que deciden qué publicar en cada momento, los lectores que eligen qué leer de entre lo publicado y que a veces acceden a esas lecturas gracias a las versiones cinematográficas que algún director escogió previamente. Muchos factores y muchas personas intervienen en la formación de los cánones. También intereses y modas. Simone Winko (2002) aplica el término del economista Adam Smith, *invisible hand*, para expresar la multitud de factores que intervienen en la construcción de los cánones.

[22] Es el caso de muchas de las versiones del soneto V de Garcilaso, versionado para coral por Z. Randall Stroope. En algunos comentarios los internautas dan la enhorabuena a este autor por sus versos. Incluso algunos la atribuyen al cantante mexicano Vicente Fernández que tiene una canción con ese mismo título pero que nada tiene que ver con Garcilaso.
De la misma manera muchos usuarios de videojuegos desconocen que algunos de sus juegos favoritos desarrollan variaciones argumentales de la mitología.
Este fenómeno se da desde los primeros videojuegos. En Spectrum o Amstrad podemos recordar los videojuegos *Slayer of the damned* con títulos como, *Mithos, Hércules y Ulises.*
Con la llegada de los juegos para PC, la Xbox o Playstation, la remediación de la mitología en los videojuegos se acentúa:

- *Rise of the Argonauts* basa su argumento en la historia de Jasón y los Argonautas y aparecen criaturas como el hipogrifo, el fauno o la hidra.
- *God of War*, inspirado en la mitología griega, el protagonista es el hijo de Palas y Estigia, Kratos que se enfrenta al minotauro, las arpías, las gorgonas, etc.
- *Age of Empires es un juego estratégico en el que el jugador lidera tropas de criaturas mitológicas e incluye personales no sólo de la mitología griega o romana sino también de la nórdica o egipcia.*
- *Titan quest es un juego para PC en el que el jugador se mete en el papel de un guerrero griego que se enfrenta a los Titanes que se han escapado de su prisión del Tártaro.*
- *Mythic Blades es un juego de combate cuyos protagonistas son Perseo, Polifemo, Medusa etc.*

World of Warcraft, Sacred, Catlevania o *Dark Messiah* constituyen otros ejemplos.

Los cánones literarios han demostrado su capacidad para adaptarse a los cambios culturales gracias a su habilidad para poner en equilibrio la tradición y las necesidades del presente al ofrecer su patrimonio literario. Conocer las obras canónicas es útil incluso para desestimarlas. El canon ofrece otras ventajas como la de brindar a los autores motivación (al querer emular obras capaces de remover al lector a través de los siglos), orientación (por ejemplo en el uso del lenguaje o de los recursos literarios) y modelos en los que inspirarse o contra los que arremeter o caricaturizar.

Además de las obras que se transmiten y preservan a través de su inclusión en el canon y que pasan a formar parte de la memoria cultural en función, la memoria activa, el modo de leer también influye en la construcción de la memoria individual y la cultural.

En este sentido es interesante recalcar que la lectura y la escritura constituyen unos de los medios fundamentales a través de los cuales la información se almacena en nuestra memoria. Y no se trata de una memoria aislada de la sociedad, cerrada, individual. La memoria individual se edifica en contextos sociales. Amelia Sanz Cabrerizo en su artículo "Otras E-lecturas son posibles" (2009) destaca el papel de "los otros" también en el acto de leer:

> *Leer es inscribirse en una práctica cultural, en un mundo construido por los otros. El mundo del texto evoluciona en un mundo constituido por "comunidades de interpretación". Así pues una práctica de lectura estará ligada tanto a la historia de los objetos escritos, como a los gestos, espacios y rituales que constituyen la práctica de la lectura*[23].

Si la práctica de la lectura está ligada a la historia de los objetos escritos, los gestos, espacios y rituales que la constituyen, un cambio drástico, revolucionario, en esos objetos escritos, en los gestos, espacios y rituales, afectará a la lectura en sí. Y se ha señalado anteriormente que la lectura y escritura son medios fundamentales para la construcción de la memoria. Será preciso entonces tratar de analizar en qué forma los cambios originados por la aparición de nuevos objetos escritos (textualidades en pantalla con imágenes y sonidos compartiendo protagonismo), gestos, espacios y rituales (ordenadores, en línea, interconectados, donde quiera y cuando quiera) afectan a la escritura y a la lectura y a la formación de la memoria. D.F. McKenzie en su *Bibliography and the Sociology of Texts* señala que "los nuevos lectores contribuyen a

[23] https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p92. Fecha de consulta: 15 de julio 2014.

elaborar nuevos textos, y su nuevos significados están en función de sus nuevas formas" (1986: 20), luego un cambio en las nuevas formas originará una transformación en los textos y en la memoria cultural en la que participan y contribuyen a construir.

La lectura se ha regido en cada época por sus propias costumbres y expectativas. El valor que se ha asignado al acto de leer también ha sido diferente a lo largo de la historia. La lectura individual o colectiva, con sus rituales, ha experimentado tres revoluciones, según la doctora Sanz Cabrerizo (2009). La primera de ellas tuvo lugar durante la Edad Media con el paso del modelo monástico al modelo escolástico. En el modelo monástico la finalidad del texto escrito era la conservación y memorización de los textos. Pero entre los siglos XI y XIII comienza a difundirse como forma de acceso a los textos un nuevo tipo de lectura escolástica ligada a los centros de enseñanza superior (Cavallo y Chartier 1998: 30-34). Por tanto, en el modelo escolástico, el libro se convierte en instrumento de la labor intelectual. Se fracciona la página escrita para favorecer la relectura y la localización de fragmentos y la lectura meditada en secuencias, organizando la página en dos columnas. Surgen métodos de lectura más ágiles gracias a la división en párrafos, la estructuración en capítulos titulados etc. La lectura adquiere una función didáctica. De hecho el primer tratado sobre el arte de leer escrito por Hugo de San Víctor en el siglo XII tiene un nombre revelador: *Didascalion.* Paul Saenger (1997: 245 y 415-16) recoge las tres formas de lectura señaladas por Hugo de San Víctor en dicho tratado: la del profesor o docente ("leo un libro a alguien"), la del discípulo o discente ("leo un libro por medio de alguien") y la realizada por uno mismo ("leo un libro"): *Dicimus enim „lego librum illi",et „lego librum ab illo",et „lego librum"*(Didascalicon III, vii: 57-58).

La segunda revolución de la lectura se produce ya en la Edad Moderna, tal como apunta Amelia Sanz Cabrerizo, y se podría caracterizar por el paso de la literatura intensiva a la extensiva. Cavallo y Chartier (1998: 40-41) hablan de un lector que leía con rapidez y avidez, multitud de impresos variados y efímeros. Con la proliferación de textos impresos cada vez al alcance de más gente, surge una diferenciación más clara en la forma de leer: la lectura extensiva, meramente informativa, rápida y eficaz, sobre todo tipo de asuntos (viajes, avances científicos, noticias) y la lectura extensiva de los textos literarios con carácter inmersivo (el texto se apodera del lector).

Ambos aspectos (lectura de carácter informativo y lectura inmersiva) serían equiparables a la lectura actual del texto electrónico, la tercera de las revoluciones, pero a una escala aún mayor. El lector capaz de consultar multitud de informaciones al tiempo en la pantalla y el lector atrapado en ella a través de ficciones en las que él mismo llega a ser protagonista e interactúa. Es más, esta similitud se podría extender a las comunidades virtuales en blogs y redes sociales que parecen reproducir a gran escala las comunidades de lectores que se extendieron por la Europa del XVIII y las tertulias y cafés de las vanguardias del XX.

Francisco Albarello (2011) en su obra *Leer/navegar en Internet. Las formas de lectura en la pantalla*, realizó un interesante estudio sobre las nuevas formas de lectura arrojando datos reveladores sobre fuertes continuidades con formas de lectura del pasado. Según Albarello, es posible afirmar que el texto electrónico reúne las características del rollo (*scroll* en inglés no solamente quiere decir "rollo" sino que designa al tipo de desplazamiento que hacemos en el monitor para leer) y también del códice, al hacer clic en una "página" para avanzar hacia otra. Internet es escenario de una nueva lectura extensiva. Si antes este tipo de lectura fue potenciado por la imprenta, ahora, la *World Wide Web* lo extiende hasta límites insospechados. Asimismo Albarello compara el modo de lectura fragmentada y el vistazo previo que los internautas denominan "pantallazo" con la práctica en el texto impreso de una primera lectura a modo de "ojeada". Sin embargo Internet acentúa este hecho al considerarse por parte de los usuarios como espacio de una lectura provisional, una lectura evaluativa –al menos en un primer momento- en la que se decide qué textos serán leídos más tarde con mayor detenimiento y cuáles se descartarán. Muchos de los internautas adultos, posteriormente imprimen los textos seleccionados y los leen de modo tradicional. Existe una clara relación entre el mecanismo del *zapping* televisivo y esa primera lectura de selección, también de los textos de lectura que se produce entre los internautas. La pantalla invita a una lectura evaluativa y fragmentada. Este tipo de lectura se empieza a denominar también por parte de algunos usuarios como *scanning*, que traducido del inglés resultaría algo así como acto de otear, escudriñar entre los contenidos que la Red ofrece. También es interesante resaltar otra característica propia de la lectura en pantalla que Albarello denomina "lectura en fuga" (2011: 154) y la asocia a la facilidad que el medio ofrece para encontrar múltiples contenidos relacionados con el tema de nuestro interés en un instante; el lector evalúa el texto de modo inmediato. En este punto los adultos lo

hacen leyendo de arriba abajo mientras que los más jóvenes efectúan la lectura evaluativa de modo aleatorio en la pantalla, buscando "palabras clave", imágenes o fotografías con las que juzgarlo. También son muy interesantes las conclusiones a las que llega el doctor Albarello en su investigación sobre la lectura lineal y no lineal de los internautas. Después de sus encuestas y entrevistas en profundidad concluye que la mayoría, jóvenes y adultos, realiza una lectura lineal de los textos previamente seleccionados. Sólo después de esta primera lectura lineal, deciden seguir los itinerarios alternativos que el hipertexto propicia. Se da un aumento de la lectura no lineal sobre todo en aquellos textos que se consideran menos importantes o más lúdicos. Sin embargo muchos declaran que cada vez con mayor frecuencia realizan lecturas no lineales (comparándolo con su pasado más reciente). En cuanto a la valoración de los elementos que la pantalla brinda al usuario, la mayoría de los adultos prefiere los textos y las imágenes mientras que los jóvenes se decantan por las imágenes, los vídeos y los audios. Jóvenes y adultos dan importancia al diseño general de los elementos que aparecen en pantalla, pero para los adultos la parte visual no es determinante a la hora de decidir si proseguir la lectura o no, en cambio para los jóvenes es un elemento determinante. También recoge esta idea el artículo citado de Amelia Sanz:

> *La tercera revolución de la lectura es ésta que estamos viviendo y hemos ido perfilando aquí como una superposición de lógicas tanto en la transmisión electrónica de los textos, como en las maneras de leer. Efectivamente, por una parte el texto electrónico se despliega en vertical y se linealiza como en los antiguos volúmenes, pero comparte características del códice (paginación, tablas, índices, cajas, secciones). Por otra parte, la lectura exige competencias gráficas y visuales que rivalizan y juegan con la textual hasta el punto de preguntarnos si hemos de definir nuestra época como cultura de la imagen (como barroca) o como cultura de la información*[24].

La tercera revolución en la lectura es pues una ampliación de prácticas y recursos heredados. También la incorporación de nuevos factores que condicionan los contenidos. De la misma manera el canon, o los diferentes cánones literarios actúan como puente entre el pasado y el futuro. Las nuevas tecnologías brindan a los actuales autores- lectores- usuarios, marcos innovadores en los que remediar los elementos de la memoria cultural recibidos en el canon. Los seleccionan, como hicieron anteriormente

[24] https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p92. Fecha de consulta: 15 de julio 2014.

otras generaciones, y los adaptan a las nuevas textualidades, creando nuevas metáforas capaces de reflejar los valores e inquietudes que les son propios, desde los viejos.

Por tanto, dado que los nuevos medios tecnológicos a través de los cuales representamos, accedemos y compartimos la realidad, están transformando nuestras estructuras cognitivas[25], también la construcción de esa identidad colectiva se verá afectada de alguna manera. Por otro lado, la nueva realidad caracterizada por aspectos tales como la interconectividad, la virtualidad, la ruptura de barreras espacio-temporales, la coexistencia de texto, imagen y sonido etc. influirán también en los mecanismos de representación de la misma, en las metáforas empleadas para representar la realidad y en los formatos textuales.

La experiencia a lo largo de la historia de la literatura nos demuestra que, cuando han surgido nuevos soportes para las creaciones literarias, sólo se ha conservado de lo producido en el soporte previo, aquello que fue recreado en el nuevo medio. Sólo se conserva lo que se trasvasa: de lo oral al medio escrito, del rollo al manuscrito, del manuscrito al libro impreso, del papel a la pantalla. Por ello es de vital importancia que remediar en el soporte digital los contenidos de la memoria colectiva que pasarán a las nuevas generaciones. Y aquí no nos referimos sólo a la digitalización de contenidos analógicos sino más bien a la inclusión de temas, personajes, recursos etc. que forman parte de esa memoria colectiva en las nuevas creaciones digitales. Por otro lado, el análisis de qué aspectos, obras, motivos, autores etc. de nuestro canon literario son remediados en la Red, nos dará muestra también de los que una comunidad considera su memoria colectiva, sus elementos irrenunciables porque constituyen parte de su identidad. Asimismo consideramos misión fundamental de los organismos encargados de velar por la conservación de los textos literarios, incluir en sus repositorios las obras primigenias de la literatura digital hispánica desde los primeros pasos de su andadura.

[25] Vigostky (2000) en *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, los procesos mentales humanos, se consideran de manera general, funciones de la actividad mediada. Esto es, la internalización, la reconstrucción interna de una actividad externa, es posible gracias a la regulación que ejercen los instrumentos culturales de mediación en los sujetos en contextos sociales de relación. La mediación, por tanto, es el tema central en esta perspectiva psicológica que supone la actividad mediadora como principio constructor de lo específicamente humano: la cognición. Por ello, para el marco de la teoría sociocultural, la actividad humana no está entendida como simple respuesta o reflejo frente a un estímulo, sino que implica un componente de transformación regulado a partir de los instrumentos -simbólicos y físicos- que la cultura proporciona al sujeto en interacción, y que tienen además, la función de mediar la relación del sujeto con el mundo, con los hombres y consigo mismo.

CAPÍTULO 2
DE LA INTERTEXTUALIDAD ANALÓGICA A LA CREACIÓN INTERTEXTUAL DIGITAL

Gracias quiero dar al divino
Laberinto de los efectos y de las causas
. . . . . .
Por el hecho de que el poema es inagotable
Y se confunde con la suma de las criaturas
Y no llegará jamás al último verso
Y varía según los hombres,
Jorge Luis Borges, "Otro poema de los dones" en *El otro, el mismo*: 1964

Se ha visto en el capítulo sobre memoria cultural que el texto literario recoge retazos de memoria colectiva a través de la intertextualidad de sus referencias. Tal como señala Lachmann (2008), los procedimientos intertextuales comparten mecanismos paralelos al funcionamiento de la memoria individual. La cultura se reescribe a sí misma continuamente a través de la intertextualidad pues ningún texto literario es independiente sino que refleja de alguna manera el contenido de los anteriores. Del mismo modo que la memoria individual se inserta en la colectiva y la colectiva es reflejo de multitud de memorias individuales.

En este capítulo trataremos de presentar una introducción general del concepto de *intertextualidad* destacando aquellos aspectos que resulten más relevantes para la defensa de nuestra tesis. Partiendo de la definición del término, haremos un recorrido diacrónico por las diferentes aportaciones de algunos teóricos sobre la cuestión, esbozaremos las propiedades del texto literario y el texto literario digital para finalmente, poder destacar los aspectos propios de la intertextualidad digital.

1.- ENFOQUES DE LOS TEÓRICOS DE LA LITERATURA

El origen del concepto de intertextualidad se sitúa en las teorías de Mijail Bajtin y en su noción de "dialogismo" expuesta en obras como *Teoría y estética de la novela* (1975) y *Estética de la creación verbal* (1979). Se puede resumir el dialogismo como la capacidad de los enunciados de una persona para relacionarse con una red de múltiples

enunciados de los demás, entre los que se entabla un diálogo, una polifonía del discurso. En la época del posestructuralismo Julia Kristeva retomó este concepto bajtiniano en su artículo "Bajtín: la palabra, el diálogo, la novela" (1967) y utilizó por vez primera el término intertextualidad. Para Kristeva el texto se construye mediante una redistribución, reconstrucción o diseminación de textos anteriores.

La intertextualidad se define como la cualidad de todo texto concebido como tejido de textos. La intertextualidad sería una característica inherente al propio texto: cualquier texto remite siempre a otros, en una operación "asumidora, transformadora, transgresora" (Martínez Fernández, 2001, 10). En este mismo sentido, el crítico francés Laurent Jenny en "La stratégie et la forme" (1976), recalca la importancia de la intertextualidad para el texto literario de un modo muy claro: "fuera de la intertextualidad, la obra literaria sería llana y simplemente imperceptible". Esta concepción general percibe la intertextualidad como el marco que nos permite descifrar el auténtico sentido de los textos.

Otros autores como Gerard Genette o Claudio Guillén, persiguen en sus investigaciones la operatividad crítica del término enfocando la intertextualidad como la presencia efectiva en un texto de otros textos anteriores, de modo explícito o implícito, marcado o no marcado. En este caso el estudio se centra en el intertexto o conjunto de textos (citas, alusiones) que forman parte de un texto determinado.

Martínez Fernández en su estudio *La intertextualidad literaria* (2001) defiende que ambas concepciones son compatibles y no excluyentes. La intertextualidad constituye un espacio discursivo en el que una obra se relaciona con varios códigos formados por un diálogo entre textos y lectura (Culler, 1979) lo que no impide englobar en ella la relación de dicha obra con determinados textos anteriores (Martínez Fernández, 2001, 11).

2.- EVOLUCIÓN CRONOLÓGICA DEL TÉRMINO

No se pretende en este capítulo profundizar en el término intertextualidad desde la teoría de la literatura. La finalidad de estas consideraciones es tratar de esbozar el concepto y su evolución, para situarlo en el entorno de la literatura digital. Uno de los

objetivos fundamentales de esta investigación es aplicar la intertextualidad literaria a la literatura digital en español.

El término intertextualidad, como hemos señalado anteriormente, fue introducido por Julia Kristeva basándose en el carácter dialógico del discurso que señaló Mijail Bajtin en los años treinta del siglo pasado. El largo camino emprendido por los numerosos estudiosos del término, y las sucesivas reelaboraciones del concepto, permite trazar, aunque sea brevemente, su evolución diacrónica hasta llegar al concepto de intertextualidad digital. George P. Landow en su obra *Hipertexto* (1992) fue uno de los investigadores pioneros en enlazar de modo natural el hipertexto digital a la intertextualidad del texto impreso: "El hipertexto, sistema fundamentalmente intertextual, presenta una capacidad para enfatizar la intertextualidad de la que carece el texto encuadernado en un libro" (2009: 87).

El concepto de intertextualidad tiene su origen en las teorías bajtinianas sobre el enunciado polifónico (*Estética de la creación verbal,* 1979). Cada individuo está formado por numerosos "yos" que ha asimilado a lo largo de su vida, en contacto con las distintas "voces" escuchadas que de alguna manera han conformado su ideología. Bajtin considera al hombre como un ser dialógico, inconcebible sin el otro. Defiende la capacidad de los enunciados de cada uno de nosotros para relacionarse en una red de múltiples enunciados de otros, entre todos los cuales se establece un diálogo en el nivel del discurso. Bajtin concibe el discurso literario no como un todo autónomo y cerrado sino como un diálogo entre voces en el que el lector no es un ser pasivo sino un agente activo.

Mijail Bajtin no era muy conocido en Occidente hasta los años sesenta, cuando se reedita su trabajo sobre Dostoievski (1963). Es entonces cuando Julia Kristeva y Tzvetan Todorov asumen algunas de sus doctrinas y las dan a conocer en Europa. En su artículo "Bakthine, le mot, le dialogue et le roman" (1967)[1], Kristeva propone este término para referirse a las alusiones a otras obras literarias que pueden rastrearse en todo texto. Un texto sería un mosaico de citas, absorción y transformación de otro texto:

[1] Incorporado dos años después a su *Semiotiké* (1969).

> *Tout texte se construit comme mosaïque de citacions, tout texte est absorptoin et transformation d'un autre texte. A la place de la notion d'intersubjetivité s'installe celle d'intertualité, et le langage poétique se lit, ao moins, comme doublé* (1967: 146).

Para Julia Kristeva (*Semeiotiké*, Seuil, 1969), en el ámbito del estructuralismo francés, el texto es el lugar de intercambio entre fragmentos redistribuidos por la escritura que construye un texto a partir de textos.

Jean Ricardou (*Pour une théorie du nouveau roman*, Seuil, 1971) añade un nuevo aspecto muy interesante al introducir la distinción entre intertextualidad externa (relación entre un texto y otro) e interna (relación de un texto consigo mismo).

Por su parte, Roland Barthes, en su ensayo "Théorie du texte" (*Encyclopaedia Universalis*, 1973), ahonda en el concepto de intertextualidad destacando que ésta no es sinónimo de fuente e influencia, conceptos del comparatismo francés, sino que va más allá, puesto que cualquier obra literaria se construye sobre los cimientos de obras literarias anteriores: "Tout texte est un intertexte".

Harold Bloom (*La ansiedad de la influencia*, 1973) se centra en la intertextualidad en textos poéticos y señala que toda poesía es un escenario de intertextualidad, de manera que cada nuevo texto se enfrenta siempre a los textos anteriores en una lucha dominada por la angustia de la influencia[2]. *La ansiedad de la influencia* habla de la experiencia desasosegante que consiste en darse cuenta de la existencia de huellas de autores previos en la obra propia. La historia de la poesía, de la que se ocupa su libro de 1973, no puede separarse de la historia de la influencia poética, de la "desesperada insistencia de la mente creadora en la prioridad" (1973: 516), en la que los poetas surgen malinterpretando a sus predecesores. Según Harold Bloom, el impacto de esta toma de conciencia hace que los poetas débiles se paralicen, mientras que los poetas fuertes consiguen superar esa sensación subsumiendo lo antiguo; haciendo de ello algo nuevo y original. El conflicto de la influencia es un conflicto generacional. Hay una interpretación diferente en la lectura de los clásicos inmediatamente previos, que dejan en el autor nuevo un espacio para la originalidad. En su reciente obra, *La anatomía de la influencia* (2011) aclara que "la ansiedad de la influencia existe entre poemas y no

[2] Sin embargo, ¿por qué no transformar esta angustia, este escenario intertextual en herramienta de creación? Este es el proceso que analizaremos en los ejemplos estudiados en capítulos posteriores de esta investigación.

entre personas" (2011:21). Lo que importa al lector, a la hora de interpretarlo, es descubrir en qué modo un poema revisa a otro y en ese proceso radica su originalidad. El máximo exponente de la originalidad para Bloom es Shakespeare, que supera a su "padre" literario, Christopher Marlowe. No habría, según Bloom, ningún poeta que haya digerido y transformado lo anterior de un modo tan perfecto como Shakespeare[3].

En esta misma línea –los nuevos textos transforman a los anteriores-, Laurent Jenny (1976) señalaba que la intertextualidad no engloba la acción de una serie de confusas influencias sino el trabajo de transformación y asimilación de unidades retóricas o semánticas de uno o varios textos que otro texto realiza. No es lo mismo repetir las palabras de otro tal como fueron dichas en su momento, que insertarlas en el propio discurso con una serie de trasformaciones. Cuando un texto es incluido en otro deja de significar por sí mismo y pasa a ser "arcilla" que es de nuevo moldeada e inserta en otro. Deja de ser un texto que dice para ser un texto que es dicho. No denota, connota.

Volvamos al ejemplo de los pájaros cantores de Belén Gache en *El idioma de los pájaros*[4]. Destacábamos en el capítulo anterior cómo el ser humano recuerda en contextos socioculturales y según sean esos contextos, un mismo recuerdo puede cambiar de significado. Pues bien, cuando un texto es incluido en otro –en este caso el poema de Bécquer "Volverán las oscuras golondrinas", inserto en los pájaros-robot de Belén Gache, el texto original deja de significar por sí mismo y contribuye a comunicar un nuevo mensaje. En este caso la trágica lucha de la literatura por salirse de los límites de las reglas del lenguaje. Los pájaros son metáfora de la imposibilidad del poeta de escapar de la jaula del lenguaje. Es lo mismo que refleja Borges en su cuento "Pierre Menard, autor del Quijote" que Belén Gache remedia en otro de sus creaciones de *Wordtoys*. Los grandes autores se dan cuenta de que la literatura mantiene un diálogo consigo misma, es una constante literaria, constituye un meme o gen básico de la literatura.

Lucien Dällenbach, en su artículo "Intertexte et autotexte" (1976) propone reconocer "l'existence, à cote de l'intertextualité générale et de l'intertextualité restreinte, d'une intertextualité autarcique". Para este autor francés existen tres tipos de intertextualidad:

[3] Esta consideración de toda obra como epígono de otras anteriores es de vital importancia para nuestra tesis. También su defensa de ese espacio para la originalidad que todo autor posee al responder al reto de la ansiedad de la influencia no quedándose paralizado sino reinterpretando y tratando de aportar algo nuevo a lo anterior.

[4] www.findelmundo.com.ar/pajaros/fr.htm. Fecha de consulta: 9 de junio de 2014.

la general (entre distintos autores); *restreinte* (entre distintos textos de un mismo autor) y *autarcique* (la que se encuentra dentro de un solo texto).

Por otra parte, Umberto Eco, en su conocido libro *Lector in fabula* señala que "ningún texto se lee independientemente de la experiencia que el lector tiene de otros textos" (1981: 116), por ello es preciso aplicar la competencia intertextual, "la periferia extrema de una enciclopedia" que "abarca todos los sistemas periféricos semióticos con que el lector está familiarizado" (1981: 116). Es decir, un mismo texto es capaz de "activar" diferentes interpretaciones y lecturas según las distintas competencias intertextuales de los lectores que se acerquen a él. Este hecho es fácil de comprobar si nos acercamos a los comentarios que algunas personas dejan en vídeos de *YouTube*. Hay un caso concreto muy llamativo al respecto. Se trata de la versión del soneto V de Garcilaso de la Vega que Z. Randall Stroope compuso para corales. Es una pieza que se interpreta con frecuencia en las universidades americanas. En muchas ocasiones los que hacen los comentarios desconocen su autoría primigenia y la tradición en la que se entronca. Es más, como coincide con el título de una canción del mexicano Vicente Fernández, enseguida atribuyen este amor encendido al carácter apasionado de sus vecinos del sur.

La intertextualidad es un efecto de lectura, pues es precisamente al lector a quien corresponde reconocer e identificar el intertexto. Rifaterre define la intertextualidad como: "la perception par le lecteur, des rapports entre une ouvre et d'autres qui l'ont précédée ou suivie" (1980: 4). Según Rifaterre los textos literarios no se agotan en la denotación sino que su intención connotativa señala a un amplio universo de interrelaciones que no cobran sentido hasta que aparece un lector. Considera la intertextualidad como recepción más que como producción: "une phènomene qui oriente la lecture du texte, qui on gouverne èventuellement l'interpretation, et qui est le contraire de la lectura linèaire" (1981:4). Distingue entre la intertextualidad aleatoria (existe aunque el lector no la perciba) y obligatoria, (el lector no puede dejar de percibirla, por el rastro indeleble que deja el intertexto).

En 1982, Gérard Genette, en *Palimpsestes*, describe la intertextualidad como una red de relaciones entre textos que define la literatura en su especificidad (literariedad) en el marco de la poética o ciencia literaria. Esta consideración de la intertextualidad como red de relaciones es una aportación esencial para el análisis de la intertextualidad del texto digital. El hipertexto se concibe como una red de nodos, de enlaces que el autor

pone a disposición del lector, a modo de topógrafo, pero es el lector el que construye su propio itinerario. Asimismo, el término palimpsesto, nos parece una hermosa metáfora aplicable a las remediaciones de las que hablaremos más adelante. Las remediaciones de textos analógicos en el medio digital podrían denominarse palimpsestos digitales pues contienen la huella de sus predecesores pero acogen nuevas "textualidades" merced al nuevo molde que las contiene.

Genette restringe el concepto de intertextualidad definiéndola como "la relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eideticamente" o "la presencia efectiva de un texto en otro" (1989: 10). En cambio, al concepto de intertextualidad más amplio definido por Rifaterre, lo denomina Genette, transtextualidad. Gérard Genette describe la tipología de la transtextualidad estableciendo una serie de figuras concretas[5] que se enuncian a continuación:

2.1. LA CITA

La cita con comillas y referencia precisa o no. Es la forma emblemática de la intertextualidad, ya que constituye la visualización de un texto insertado en otro mediante unos códigos tipográficos claros (cursiva, tipo reducido, comillas, sangrado, etc.).

Un ejemplo de este tipo de intertextualidad en literatura digital podría ser la obra de Marla Jacarilla *Mitos muertos y suicidas*[6] en la que se combinan tres historias en forma de rollo. Al leer cada historia aparecen palabras coloreadas, al pinchar sobre ellas nos conducen a una carta manuscrita en la que se incluyen citas de autores entre comillas. Esas citas nos ayudan a comprender los pensamientos y sentimientos de los tres presuntos suicidas. Funcionan como argumentos de autoridad que secundan la decisión de estas personas.

[5] Nos basamos en el resumen que elabora Jesús Camarero en su libro *Intertextualidad. Redes de textos y literaturas transversales en dinámica intercultural* (2008).
[66] http://www.marlajacarilla.es/MITOS/PAGE/index.html#. Fecha de consulta: 10 de junio 2014.

Fig. 6: *Mitos muertos y suicidas* (2005) presenta las historias en forma de rollo. El lector decide cuál quiere conocer y qué enlace pinchar.

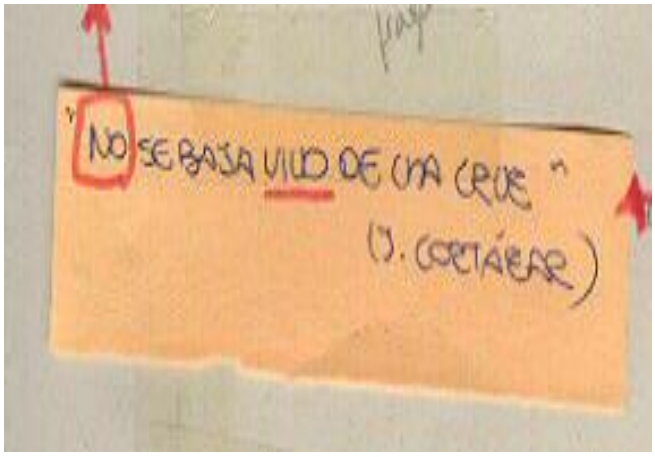

Fig. 7: Al clicar en un enlace determinado, se despliega la imagen que recoge una frase de algún autor famoso, escrita en un trozo de post-it y con palabras seleccionadas o subrayadas, incrementando el efecto connotativo.

2.2. LA REFERENCIA

La referencia en este tipo de intertextualidad no se reproduce el texto referenciado sino que se remite a él por medio de un título, el nombre de un autor o de un personaje o el relato de una situación concreta.

Posemos citar algunos ejemplos en literatura digital tales como *Reconstructing Mayakovsky*[7].

[7] http://www.reconstructingmayakovsky.com/. Fecha de consulta: 28 de octubre 2014.

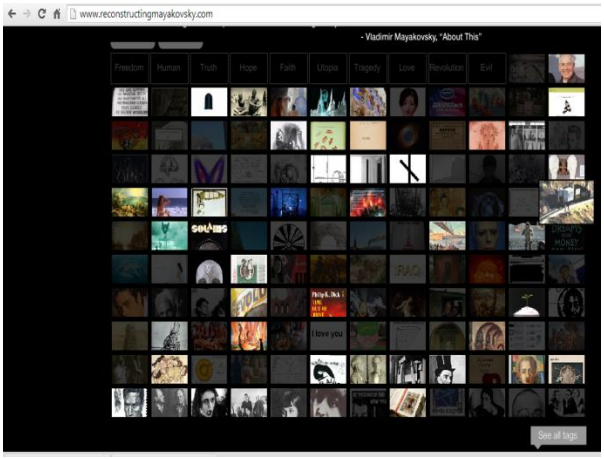

Fig.8: *Reconstructing Mayakovsky* (2008). El autor ruso fue polifacético y el mosaico de la página de inicio de laobra de Illia Szilak lo representa a través dela multitud de ventanas que podemos escoger y que nos conducen por caminos variopintos.

Illia Szilak recoge el testigo del futurismo ruso e infunde su espíritu en este trabajo que se conforma como un mosaico de elementos diversos en el que se mezclan fragmentos narrativos convencionales con invitaciones a eventos culturales, un manifiesto dirigido al futuro de la humanidad, una película, enlaces a Internet. Como Mayakovsky que hizo cine, escribió teatro, dibujó pasquines e incluso hizo circo, en una búsqueda por extender todas las artes y romper formas preestablecidas. El mundo semántico del joven poeta ruso está lleno de mensajes utópicos, la búsqueda de un mundo futuro más perfecto. Concibe su poesía para ser leída en alto, recitada, de modo que llegue al pueblo a través de la oralidad. En *Reconstructing Mayakovsky* aparecen fragmentos orales a través de *pod-casts*[8] y se plantea un futuro dominado por la tecnología para superar las incertidumbres y discordias humanas.

2.3. EL PLAGIO

El plagio se trata de un préstamo no declarado pero absolutamente literal. Sería una forma implícita de intertextualidad que podría equivaler a una cita sin identificar. Según Thiphaine Samoyault, sólo el plagio practicado con fines intencionadamente lúdicos o subversivos posee una dinámica propiamente literaria (*L''Intertextualité. Mémoire de la littérature*. 2001, 43).

[8] Grabaciones breves de audio.

2.4. LA ALUSIÓN

La alusión es un enunciado cuya plena inteligibilidad supone la percepción de una relación entre ese enunciado y otro, al que remite necesariamente alguna de sus inflexiones, no evidentes de otro modo. Es una especie de cita, pero no es literal ni explícita (o sólo relativamente) y es más sutil, no rompe la continuidad del texto y puede implicar un cierto grado de juego y complicidad autor-lector.

Una obra digital que refleja este tipo de intertextualidad sería *Hotel Minotauro/ Basta con abrir las puertas de un hotel*[9] de Doménico Chiappe. Se trata de la recreación del laberinto de Dédalos al que fue arrojado el monstruoso hijo de Pasífae y el toro de Creta, con cuerpo humano y cabeza y cola de toro. Nada en esta obra es casual. La trama recoge la condena del Minotauro recluído en un laberinto sin salida en castigo a la zoofilia de su madre. Este laberinto es un hotel con puertas que el lector debe ir abriendo y desentrañando los misterios que encierran. Asesinatos, crueldad, crítica social. Está llena de elementos simbólicos que remiten al mito original. Es un cuento multimedia interactivo que adopta ciertos elementos del videojuego. El título y el nombre de los personajes (Luna de Colquis se llama el amor imposible del protagonista) son alusiones al mito original que se recrea en el entorno digital.

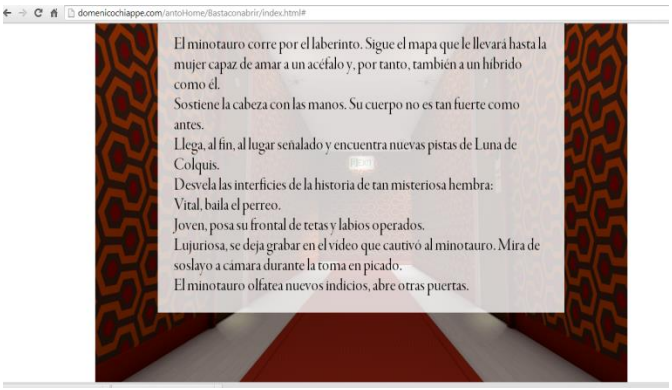

Fig.9: *Hotel Minotauro/Basta con abrir las puertas de un* hotel (2013), Doménico Chiappe alude continuamente al mito en el que se inspira y del que parte. Los nombres de los personajes, los gráficos, los caminos enrevesados por los que nos conducen los enlaces, etc.

[9] http://domenicochiappe.com/antoHome/Bastaconabrir/index.html. Fecha de consulta: 12 de junio 2014.

2.5. LA PARODIA

La parodia supone la imitación de un estilo (puede ser una cita transcrita con un ligero desvío), es una especie de caricatura de una obra anterior o una reutilización de la misma para transponerla o sobrepasarla, dentro de un juego que puede ser lúdico, subversivo o admirativo, y su efecto, en muchas ocasiones, suele ser percibido despectivamente con un juicio peyorativo.

En *Caperucitas de color granate*[10] de Marla Jacarilla encontramos un ejemplo de parodia en literatura digital. La autora emplea la parodia de varios cuentos infantiles para realizar una crítica al afán moralizador de los mismos y al modelo de mujer que planteaban. Así mismo aborda algunos temas como la creación artística, adoptando el formato y los personajes de estos cuentos tradicionales con una clara finalidad irónica.

Se trata de la remediación de cinco cuentos infantiles clásicos: *La bella durmiente*, *Alicia en el país de las maravillas*, *Caperucita roja, Blancanieves* y *Cenicienta.*

La idea que subyace es la reivindicación del papel de la mujer en la sociedad. La autora plantea este proyecto como un trabajo de investigación sobre el prototipo de mujer promovido por los cuentos clásicos. Además Marla Jacarilla hace referencia a algunos estudios críticos sobre la función de los cuentos infantiles como difusores de determinadas ideologías y patrones de comportamiento. En concreto los cuentos se centran en la concepción de la mujer artista, qué características debe tener para perdurar en el tiempo, qué exige la sociedad para conseguir su reconocimiento etc.

El proyecto se basa en una videoinstalación. La autora construye una casa de muñecas con ventanas y el montaje pretende reflejar los planos desde dentro de la propia casa.

En *La bella durmiente*, las hadas tradicionales son hadas artistas que conceden a la recién nacida los dones necesarios para triunfar. El cuento entremezcla la voz de la narradora (que emplea la típica entonación de los audiocuentos), imágenes cargadas de alusiones metafóricas y música. La protagonista parece un recortable al que se le van superponiendo ropas y elementos que ella no controla. Aparecen multitud de guiños satíricos a los políticos, los artistas, el sistema democrático en el que cada detalle se aprueba por consenso etc. En lugar de una aguja, el sueño de cien años –reconvertido en

[10] http://www.marlajacarilla.es/CAPERUCITAS_WEB/index.html. Fecha de consulta: 7 de julio 2014.

profunda crisis artística- es causado por la lectura del libro *La condición posmoderna* de Lyotard.

En *Alicia en el país de las maravillas* se vuelve a aparecer lo posmoderno, la prisa, lo efímero y breve que debe ser el producto artístico. Durante el recorrido de Alicia por el bosque, Marla Jacarilla va entremezclando referencias a diferentes artistas y sus obras de manera que forman parte del cuento mismo. En concreto, el conejo que guía a Alicia, es el conejo de Jeff Koons, con su forma de globo y grita a los cuatro vientos "¡hay que ser posmoderno!, ¡hay que ser posmoderno!". Al internarse en el bosque, la niña se encuentra ante una encrucijada de caminos. El gato recuerda a Alicia que sólo puede optar por una de sus aspiraciones: o ser artista reconocida o casarse y ser madre. "Sólo puedes elegir una" afirma el gato.

En *Caperucita* de nuevo aparecen las referencias a artistas, los traumas de la madre, el mundo surrealista a través del cual se interna la niña contestataria con apariencia de sumisa. A su abuelita le lleva una cesta llena de figuras de Lladró que le da su madre. Durante la merienda con la abuela trata de criticar la belleza de dichas estatuillas mientras un lobo travestido por influencia de Pierre Molinier y sus autorretratos, espía por la ventana.

Fig. 10: Captura de la versión en parodia de uno de los cuentos.

Blancanieves vive en un lejano país y también es una artista que explora temas como la memoria y la identidad. En *Cenicienta* la autora aborda, entre otras cosas, el tema del ama de casa que además de llevar a cabo todas las tareas domésticas suele que tener que compaginarlo con su profesión, en una sociedad en la que ese trabajo no se reconoce.

En definitiva, Marla Jacarilla utiliza la parodia de estos cuentos infantiles clásicos para realizar una sátira sobre la sociedad por un lado y sobre la creación artística por otro.

Los cuentos se conciben como un instrumento de los adultos para manipular las conciencias y modos de ver el mundo de los más jóvenes. El paradigma femenino tradicional se ridiculiza pero la realidad actual de la mujer artista tampoco sale bien pasado. La nueva sociedad todavía conserva muchas contradicciones a pesar de la pretendida liberación de la mujer y la conquista de algunos logros.

2.6. EL PASTICHE

El pastiche es la imitación del estilo de un escritor por medio de otro texto. Lo importante en este caso no es el texto imitado sino el estilo característico del escritor al que se trata de imitar.

Es el caso de *Brainstrips*[11] de Alan Bigelow en el que se emplea la estética de los cómics americanos de gánsteres o de vaqueros (son viñetas originales de los años cincuenta que han sido retocadas para mejorar su resolución y en cuyos bocadillos se insertan mensajes sobre temas filosóficos, matemáticos, médicos etc. En el ejemplo que adjuntamos se trata de responder a la pregunta "¿Dios existe?":

Fig.11: *Brainstrips* (2009) reproduce las mismas viñetas del original pero cambia el contenido delos textos de los bocadillos dando lugar a contenidos totalmente diferentes.

2.7. EL LEMA

El lema es una cita en cabeza de un libro o su fragmento (capítulo, artículo, etc.) y, por lo general, tiene el sentido de una frase o verso reconocido que es citado como autoridad

[11] http://collection.eliterature.org/2/works/bigelow_brainstrips/brainstrips/brainstrips.html. Fecha de consulta: 12 de junio 2014.

o contenido trascendente. Es una invitación a la comprensión, a la interpretación y a la relectura.

Un ejemplo sería *Ara vus prec*[12] fragmento de un verso de Dante con el que Teresa Martín Ezama titula su obra. Se trata de una historia fragmentada que el lector recorre deslizando el cursor por una barra de memoria que aparece y desaparece, que se desvanece. Sólo queda los que se lee y escucha en el instante concreto: "ahora os digo" (*ara vus prec*).

2.8. EL CENTÓN

El centón es una obra compuesta en su totalidad por citas. Podríamos decir que *Poemas de agua* inserta en *Wordtoys* de Belén Gache sería un ejemplo de centón en literatura digital. En la portada aparecen unos círculos concéntricos de agua y las letras del alfabeto que se mueven a toda velocidad. Al pinchar se despliega la fotografía de un lavabo. El poema se activa al clicar sobre el grifo del mismo. En ese momento surge un chorro de letras que forman una espiral de palabras. Las palabras son citas de diversos autores. Mientras la cascada de letras está cayendo, se escucha el sonido del agua que cae y golpea la superficie de porcelana hasta desaparecer por el sumidero.

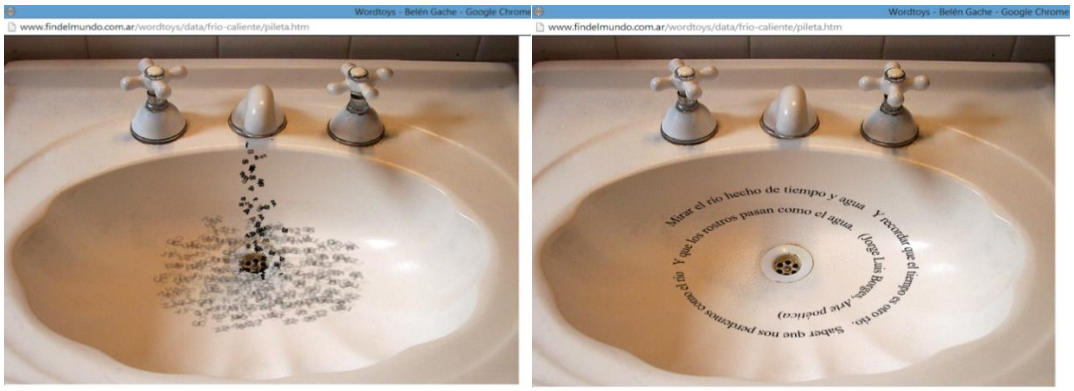

Fig.12: *Poemas de agua (Wordtoys)* (2006) es un ejemplo muy gráfico de lo que las nuevas tecnologías permiten construir empleando imágenes y textos en movimiento. Tiempo y agua, recogido en letras, se escapan hacia no se sabe dónde, en el sumidero.

"Mirar el río hecho de tiempo y agua. Y recordar que el tiempo es otro río. Saber que nos perdemos como el río. Y que los rostros pasan como el agua" (Jorge Luis Borges, *Arte poética*)."The kiddies are silent for a while. And yes, singly or in pairs, they come down to the water's edge, to drink their fill" (John Asbery, *Dream*

[12] http://www.hidrophone.com/ara.html. Fecha de consulta: 28 de octubre 2014.

sequence).“L’eau verte pénétra ma coque de sapin. Et des taches des vins bleues et des vomissures. Me lava, dispersant gouvernail et grappin” (Arthur Rimbaud, *Le bateau ivre*). Son algunas de las citas que conforman esta obra digital. Encontramos textos en español, en inglés y en francés, de autores como Antonin Artaud, Francisco de Quevedo, Paul Verlaine, Stéphane Mallarmé, Allen Ginsberg. Las citas se centran en el tema del tiempo. Es una reflexión sobre el tiempo que fluye imparable, cambia y se pierde, igual que el agua. *Poemas de agua* también recapacita sobre la lengua como elemento que fluye. El efecto espiral que adoptan las letras al salir obliga al lector a hacer esfuerzos para poder leer. A pesar de ser palabras de autores reconocidos, sus textos se van por desagüe, desaparecen. Esa obra enfatiza la idea de la fragmentación del discurso, cómo unos fragmentos descontextualizados adquieren sentido durante unos instantes para luego diluirse. Los textos sólo adquieren sentido cuando se relacionan con otros textos.

2.9. EL *COLLAGE*

El collage inventado por los poetas surrealistas, es un texto que recoge elementos de textos u obras anteriores para elaborar un nuevo texto en el que se trasluce, el origen combinatorio de la nueva creación. *104 vidas* de Félix Remírez (2008), es un ejemplo de ello. Se trata de un collage narrativo en el que las historias de ciento cuatro personajes se entremezclan en una narración coral. Las historias se combinan y entremezclan en función de sus amistades y afinidades que el lector debe desentrañar.

Fig.13: Los 104 rostros que conforman la pantalla de inicio constituyen un puzle de interrelaciones que dibujan el collage de la trama.

2.10. LA PALINODIA

La palinodia consiste en retomar un discurso anterior cuyo contenido sufre una transformación con intención de variar radicalmente el mensaje.

Un ejemplo en literatura digital podría ser la performance que Marla Jacarilla llevó a cabo en 2014 con el título *F(r)icciones*[13]. Hace referencia a la obra de Borges *Ficciones* pero se sirve de fragmentos del libro del escritor británico Harold B. Morrison, *The Archetypal Writer* (2002) que apenas tuvo difusión en su momento, para elaborar una reflexión sobre los límites entre realidad y ficción relacionando la literatura, la escritura, el arte o el cine. *Archetypal Writer* fue la primera novela de Morrison y encierra una corrosiva reflexión sobre el estereotipo del escritor y el mundo de la literatura. La editorial que lo sacó a la luz quebró y la mayor parte de los ejemplares se quemaron en un incendio del local clausurado. El autor falleció años después en un accidente de tráfico. En la *performance* se realiza un ejercicio de apropiación de algunos de los fragmentos de este malogrado libro y se unen a las frases de los asistentes que a su vez se añadieron a las citas al azar que estos extrajeron de los libros que cayeron en sus manos.

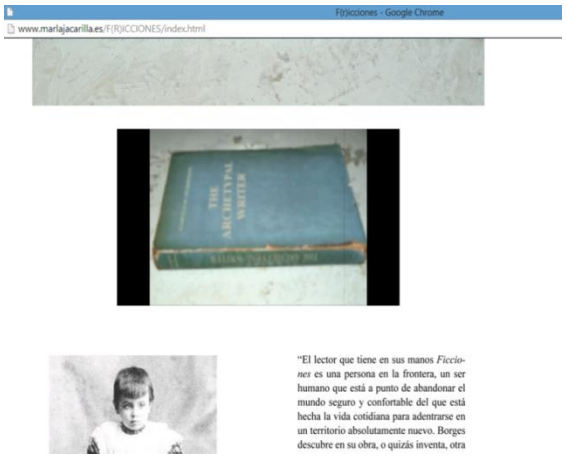

Fig.14: Cada lector recibe un libro al azar y anota una de sus frases. Esa frase será el origen de otra escrita por él y que posteriormente se añadirá a las del resto de los participantes creando un coro de voces articuladas por obras precedentes.

En la imagen que se incluye en la captura se recoge el inicio de la *performance.* Los participantes reciben libros sin ningún orden o criterio, los que les tocan, de los que seleccionan frases al azar y luego redactan la suya propia que será recogida y unida al conjunto de frases de todos los participantes. La creación se plantea como un

[13] http://www.marlajacarilla.es/F(R)ICCIONES/index.html. Fecha de consulta: 13 de junio 2014.

compendio de pensamientos, ideas y creaciones que se mezclan para formar una miscelánea que refuerza el mensaje de que comprender el arte en su totalidad es imposible.

2.11. LA PARÁFRASIS

La paráfrasis es el desarrollo explicativo de un texto, sin alterar su contenido, para hacerlo más asequible.

En este sentido se podría decir que en la literatura digital, muchos enlaces hipertextuales constituyen una paráfrasis sostenida que se ofrece al lector para que él decida si hacer uso de esos enlaces aclaratorios o no. Incluimos la imagen de un fragmento de la novela juvenil *Pomelo y limón* para *Ipad* y el uso a modo de paráfrasis de los enlaces hipertextuales. Los dos jóvenes adolescentes enamorados deben ocultarse de los periodistas que los acosan y permanecen aislados cada uno en su casa. La madreselva representa la posibilidad de trepar y encontrarse, a modo de enredadera. Además fue la primera flor que él le regaló a ella. Para entender el simbolismo de esa planta, el lector puede clicar en el enlace hipertextual y ampliar sus conocimientos sobre la flor o escoger no hacerlo.

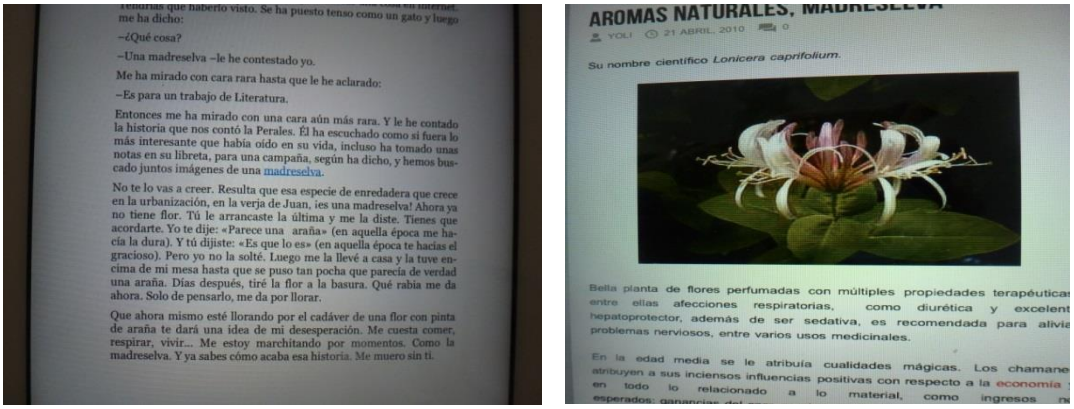

Fig.15: Si el lector decide pinchar en el enlace coloreado descubrirá el sentido más profundo del primer regalo entre los adolescentes enamorados: la flor con forma de araña que teje una fina red de la que no es posible zafarse.

Siguiendo con el planteamiento de Genette, dentro de las relaciones transtextuales, se especifican cinco niveles. El primero de ellos es la intertextualidad, cuyo nivel o intensidad presencial puede variar. Así tenemos: la cita, el plagio y la alusión. La paratextualidad (relación de un texto con su paratexto dentro de una obra —título, prefacio, notas, ilustraciones, etc.—), la metatextualidad (relación de comentario de un

texto que habla de otro texto sin necesariamente citarlo ni incluso nombrarlo), la hipertextualidad (relación que une un texto B —hipertexto— y un texto anterior A —hipotexto—, en el que se injerta. El hipertexto es siempre un texto derivado de otro por medio de transformación o imitación —parodia, pastiche, etc.) y la architextualidad (el nivel más abstracto e implícito, que es una relación muda: el conjunto de categorías generales o trascendentes —tipos de discurso, modos de enunciación, géneros literarios, etc.— propios de cada texto particular.

Cerraremos este recorrido con el español Claudio Guillén. En su obra *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la literatura comparada* (1985) señala que la intertextualidad implica sociabilidad literaria en su cruce con otras creaciones anteriores. Guillén afirma que la palabra es un diálogo entre tres lenguajes: el del escritor, el del destinatario y el del contexto cultural anterior o coetáneo. La palabra literaria es doble: horizontalmente se relaciona con el tema y el destinatario y verticalmente con el texto al que pertenece y con otros textos que le antecedieron. Guillén plantea dos formas de aplicar el concepto de intertextualidad a los estudios comparativos. Distingue entre la alusión a la reminiscencia implícita de otras obras y la inclusión explícita de palabras o formas. Dentro de la inclusión introduce una diferencia entre la citación y la significación. En el primer caso, las citas no alteran de modo esencial el significado de la obra, en cambio en la significación la obra se edifica en torno a las palabras citadas que se convierten en el núcleo semántico de la misma. Este tipo de inclusión se da con mucha frecuencia en remediaciones de poemas en las redes sociales (por ejemplo en *YouTube*). Guillén señala que cualquier creación literaria precisa de obras previas que sirven de referencia a la nueva obra: la fuente. Desde este punto de vista la fuente, dada la imposibilidad de crear desde la nada, es un requisito imprescindible para la creación.

Podríamos decir que la intertextualidad pone de relieve la existencia de redes de textos que atraviesan y conforman todas las literaturas de todos los tiempos y de todos los lugares, y permite comprender el acto de la lectura como desvelador de su efecto creativo e interpretativo. Con el advenimiento de las nuevas tecnologías el acceso a obras de todos los tiempos y todos los lugares se ha hecho global y mucho más accesible.

El lector sería capaz de abordar la interpretación de grandes conjuntos o redes de obras relacionadas entre sí o de crear relaciones entre ellas en base a su propia interpretación.

En este tejido de relaciones en la literatura digital se ha ampliado el espectro a multitud de saberes que son interrelacionados por autores y lectores. La creación colectiva y por parte de coautores provenientes de diversos saberes (matemáticos, programadores, arquitectos, diseñadores etc.) ha desencadenado una serie de asociaciones sorprendentes e innovadoras. Un caso que se verá en detalle más adelante es la obra del ingeniero Santiago Ortiz *Árboles de textos*[14]. En estos poemas los versos se deshacen al cabo de un tiempo para dibujar árboles con las palabras de los versos que se ordenan en función de su extensión. Una fórmula matemática establece qué puesto ocuparán en los árboles según el número de letras que las compongan.

Siguiendo a Harold Bloom, el buen autor de literatura, que antes ha sido lector, en vez de quedarse paralizado ante *la ansiedad de la influencia*, es capaz de reinterpretar a sus predecesores, creando nuevas obras de arte que beben en las fuentes de esas redes. Las nuevas generaciones reinterpretan el canon literario previo, según sus diferencias generacionales y la peculiar relectura de sus "padres" literarios. Los autores lanzan una botella al mar (sus obras) que son recogidas y reinterpretadas (recreadas de alguna manera) por diferentes lectores que deciden abrir la botella y leer su mensaje.

3.- EL CONCEPTO DE TEXTO

Dado que el concepto de intertextualidad hace referencia a la interconexión, reciprocidad e interferencia entre textos, para profundizar en su análisis sería preciso trazar algunas consideraciones acerca del término *texto*. Por ello se analizarán en primer lugar, algunas teorizaciones sobre el mismo y se tratará de definir también, aunque de modo somero, qué es un texto literario.

La etimología del término se remonta a época de Quintiliano como uso figurado del participio pasado del verbo *texere* (tejer). Este término desarrolla una metáfora que considera el discurso como un tejido, una unidad. A mediados del siglo XVI queda codificada la palabra texto (*testura* en italiano, *texture* en inglés y francés). Cesare Segre (1985) lo documenta en autores como Dante, Petrarca y Ariosto junto con otros vocablos que participan del mismo campo semántico: *trama* (para referirse a la

[14] http://moebio.com/santiago/arboles/. Fecha de consulta 13 de junio 2014.

narración), *tela* (razonamiento o narración) o *hilo* como fundamento de la *tela*. Se podría definir como la trama que se confecciona con hilos que tejen una tela o narración. Covarrubias en su *Tesoro de la lengua castellana o española* de 1611 aclara la causa de esta comparación con el verbo tejer: "díxose así por yr texido y continuado, y también a diferencia de los que llaman glossa, que es la anotación y apuntamiento sobre el mismo texto".

Podemos establecer como punto de partida la definición de Cesare Segre como el "tejido lingüístico de un discurso" (1985: 368), entendiendo el discurso como unidad de sentido significativo. Segre destaca que este término es propio del mundo judeocristiano, dado el desprecio del mundo griego por la escritura y el libro. Los griegos pensaban que la escritura acabaría con la memoria y el respeto hacia los maestros (baste recordar *Fedro* de Platón). En cambio, en la mentalidad cristiana, la escritura ha sido dignificada pues es Dios mismo quien escribe las Tablas de la Ley y Él también dicta los Evangelios a sus discípulos para que su Palabra no caiga en el olvido. Sin embargo, la llegada de la imprenta suscitó un temor parecido al que sentían los griegos hacia la escritura. Produjo una enorme preocupación entre los monjes encargados de los manuscritos pues se temían efectos devastadores sobre la cultura y el criterio de autoridad. Katherine Hayles recoge esas inquietudes en el inicio de su artículo "Electronic Literature. What is it?" (2007):

> *And how would the spread and cheap printed materials affect the culture of the World, bringing scribbling into every hut and hovel whose occupants had hitherto relied on priests to interpret writing for them?*[15]

Una cultura al alcance casi de cualquiera que supiera leer, sin el tamiz y la interpretación de los expertos que les salvarían de posibles peligros. Preocupaciones similares se han escuchado en muchas ocasiones sobre los peligros de la cultura a través de la Red, de las publicaciones libres de intermediarios a disposición de autores y lectores de todo el mundo que dispongan de una conexión a Internet.

Existen dos perspectivas teóricas que se deben de tener en cuenta a la hora de fijar el término *texto*, la que aporta la Semiótica y la de la Lingüística del Texto. A continuación se tratará de sintetizar ambas posturas destacando aquellos aspectos que ayuden en el posterior análisis de la intertextualidad.

[15] http://eliterature.org/pad/elp.html. Fecha de consulta: 13 de junio 2014.

3.1. LÍNEA SEMIÓTICO-TEXTUAL

Iuri M. Lotman, profesor de la universidad de Tartu, publicó en Moscú, en 1973, "Introducción"[16], un interesante estudio sobre el texto artístico en el que lo define como un sistema de modelización secundario (entendiendo que la lengua natural es un sistema de modelización primario):

> *No se trata sólo del hecho de que la lingüística estructural constituye la disciplina semiótica más desarrollada, y que la lengua natural, a pesar de toda su complejidad, es, probablemente, el objeto de la semiótica más accesible a la investigación. No menos importante es el vínculo funcional entre la lengua natural y los diferentes sistemas sígnicos de la cultura humana, vínculo que consiste precisamente en el hecho de que la primera actúa como una especie de modelo ,,ejemplar", como un sistema natural en los que se reflejan los demás (y sobre cuya base se vuelven posibles los diferentes tipos de re-codificación), a la vez que los distintos sistemas parciales de signos a menudo actúan como secundarios con respecto al sistema de la actividad lingüística, constituyendo unos fenómenos construidos sobre ella. (De aquí que en la tradición semiótica rusa para designar todo el ámbito de los sistemas sígnicos construidos sobre la lengua natural se emplea la fórmula de ,,sistema secundario de modelización", a la vez que la lengua natural se considera como el sistema primario de modelización)* (1973: XI-XXVII)[17].

La denominada escuela de Tartu (Lotman, Upenski) sentó las bases de la semiótica de la cultura[18] que transformaría las ideas semióticas tradicionales y el concepto de texto. Lotman en su artículo "La semiótica de la cultura y el concepto de texto" describe cómo la semiótica de la cultura ha modificado el concepto de texto. Pasa de ser considerado como el enunciado en un lenguaje cualquiera, a la idea de la "codificación plural" del texto. Establece que, "para que un mensaje dado pueda ser definido como texto, debe estar codificado, como mínimo, dos veces" (1993: 16). El texto literario supone a su vez, una codificación del lenguaje natural mediante normas literarias

[16] "*Introduzione".* Escrito en 1973 para el volumen *Ricerche semiotiche: Nuove tendenze delle scienze umane nell'URSS* (J. M. Lotman y B. A. Uspenskij, eds.; edición italiana de Clara Strada Janovič), Turín, Einaudi (Nuova biblioteca scientifica Einaudi, 43), 1973, páginas XI-XXVII. Traducción del ruso al italiano de Clara Strada Janovič. Reeditado con el título "Ricerche semiotiche", en J. M. Lotman, *Tesi per una semiotica delle culture* (edición de F. Sedda), Roma, Meltemi, 2006, páginas 71-93. Traducción del italiano al español de Mirko Lampis. Se publica por primera vez en español en *Entretextos*. Se han corregido y completado las notas bibliográficas citadas en la edición italiana.

[17] Se puede consultar en línea en: Iuri M. Lotman y Boris A. Uspenski. «Investigaciones semióticas». *Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura*. Nº 10 (Noviembre 2007). ISSN 1696-7356. http://www.ugr.es/~mcaceres/entretextos/entre10/investigaciones.html.

[18] La Semiótica de la cultura es "una disciplina que examina la interacción de sistemas semióticos diversamente estructurados, la no uniformidad interna del espacio semiótico, la necesidad del poliglotismo cultural y semiótico" (Lotman, 1993, 16)

propias de los códigos culturales de tipo artístico, ideológico etc. El texto artístico se nos muestra siempre en tensión entre la homogeneidad (tiende a la unidad interna) y la heterogeneidad (incluyendo subtextos estructuralmente contrastantes).

La función socio-comunicativa del texto tiene diferentes enfoques según Lotman (1993: 18-19):

- El texto es portador de un mensaje del emisor hacia el auditorio (trato entre remitente y destinatario).
- El texto cumple una función de memoria cultural colectiva (trato entre el auditorio y la tradición cultural). Tiene la capacidad de enriquecerse continuamente y de actualizar parte de su memoria en unas ocasiones dejando inactivas otras partes (se ha tratado en el capítulo anterior las diferencias entre la memoria en función –activa- y la memoria en depósito-pasiva). Los textos tienden a la simbolización, ellos mismos se convierten en símbolos integrales, en artefactos culturales.
- El texto tiene la función también de actualizar determinados aspectos de la personalidad del destinatario (trato del receptor consigo mismo).
- El trato del lector con el texto: el texto se torna activo. Este aspecto va a ser fundamental en las "textualidades" digitales y uno de los temas recurrentes en la literatura global digital. El texto cobrará vida. Se analizará más adelante cómo el lector a veces siente que el propio texto toma las riendas.
- El trato entre el texto y el contexto cultural: en este sentido las afirmaciones de Lotman encajarían perfectamente con el ámbito de la literatura digital y las remediaciones de textos analógicos en los nuevos medios:

  > *Los textos […] al trasladarse a otro contexto cultural, se comportan como un informante trasladado a una nueva situación comunicativa: actualizan aspectos antes ocultos de su sistema codificante. Tal "recodificación de sí mismo" en correspondencia con la situación pone al descubierto la analogía entre la conducta sígnica de la persona y el texto* (1993: 20).

En resumen, esta concepción implica que el texto no es un portador pasivo del sentido, sino de algo dinámico, generador de nuevas significaciones en cada acto de lectura, en cada contexto histórico-cultural:

> *El texto se presenta ante nosotros no como la realización de un mensaje en un solo lenguaje cualquiera, sino como un complejo dispositivo que guarda variados*

> *códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes.*[…] *En vez de la fórmula "el consumidor descifra en texto", es posible una más exacta, "el consumidor trata con el texto". Entra en contacto con él. El proceso de desciframiento del texto se complica extraordinariamente, pierde el carácter de acontecimiento finito que ocurre una sola vez, tornándose más parecido a los actos, que ya conocemos, del trato semiótico de un ser humano con otra persona autónoma* (Lotman, 1993, 20).

Algunas de las consecuencias que se extraen de la concepción del texto según la semiótica de la cultura serían: la integración necesaria del texto en su contexto; la cultura como mecanismo estructurador del mundo y generador del modelo que de ese mundo tenemos; la importancia de la codificación plural (que coincidirá con la polifonía textual bajtiniana a la que haremos referencia más adelante). Jorge Lozano, Cristina Peña-Marín y Gonzalo Abril, publicaron en 1982 un análisis del discurso desde una perspectiva sociosemiótica en la que afirman que "el texto es la forma lingüística de la interacción social" (1982: 40). Este carácter de intercambio, de interacción, de nuevo nos recuerda al concepto dialógico de Bajtin y será primordial para nuestro acercamiento a la intertextualidad y más adelante al hipertexto y al hipermedia.

José María Pozuelo Yvancos en "La teoría literaria en el siglo XX" (1994) retoma y resume con claridad esta idea refiriéndose ya en concreto al texto literario:

> *La literatura no es un conjunto de textos ya definidos sino una comunicación social en el seno de una cultura donde se entrecruzan diversos códigos de naturaleza no siempre formal: ideológicos, éticos, institucionales. De una teoría de la lengua literaria se pasa a una teoría de la comunicación literaria como práctica social. Lo literario no se entiende, pues, como un modo de ser el lenguaje, sino un modo de producirse el lenguaje, de recibirse, de actuar en el seno de una cultura. El contexto de producción y el de recepción han dejado de considerarse accesos "extrínsecos" al hecho literario* (1994: 8).[19]

El texto literario es generador de mundos, es acción, no es algo pasivo, y no aparece aislado sino inmerso en una cultura. Esa concepción de la comunicación literaria como práctica social se percibe con enorme claridad en el ámbito de la literatura digital, como se verá a lo largo de este trabajo. Asimismo será muy interesante retomar el aspecto

[19] El original en Darío Villanueva (Coord.) (1994): *Curso de teoría de la literatura*. Madrid, Taurus. Se puede consultar en línea en: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/Literatura/Lect_teoria_lit_I/Teoria_literaria_s_xx.htm. Fecha de consulta: 13 de junio 2014.

cultural y la pluralidad de códigos cuando nos acerquemos a los ejemplos concretos de remediaciones digitales en los próximos capítulos.

Desde el concepto de "sistema de modelización secundario" al que aludíamos anteriormente, se deduce que la semiótica de la cultura, aplica el término texto a una comunicación registrada en un sistema de signos que pueden ser verbales o no (una pieza musical, una danza, una pintura, una representación teatral). También este aspecto será de gran utilidad al abordar las nuevas "textualidades" propiciadas por la era digital en las que todos estos textos conviven y se yuxtaponen en el texto literario digital.

3.2. LÍNEA DE LA LINGÜÍSTICA DEL TEXTO

La lingüística del texto considera al texto como un acontecimiento comunicativo verbal con plenitud de sentido y que posee una serie de propiedades. Emerge a finales de los años sesenta del siglo XX, principalmente en la universidad de Constanza, en Alemania y se concibe como una ciencia interdisciplinaria. Teun A. Van Dijk (1979) aplica los conocimientos de la psicología cognoscitiva al discurso literario en su artículo "Cognitive processing of literary discourse"[20] y señala que la denominación de lingüística del texto no se refiere a una única disciplina, sino que este término se utiliza para etiquetar cualquier estudio que tenga como objeto el texto. La retórica habría sido la forma más antigua de interés por el estudio del texto.

Robert Beaugrande fue uno de los creadores de la Escuela de Viena y publicó junto con Dressler la obra seminal *Introducción a la lingüística del texto* (1972). La tarea de esta disciplina sería, según Robert de Beaugrande, la de "describir, tan realista y empíricamente como sea posible, el proceso por el cual los participantes en la comunicación pueden producir y recibir textos" (Beaugrande, Trad. De Sebastián Bonilla 1997, 540). Para Beaugrande y Dressler, el texto es un acontecimiento comunicativo que debe cumplir siete normas de textualidad (cohesión, coherencia, situacionalidad, intertextualidad, intencionalidad, aceptabilidad e informatividad) y tres principios reguladores del texto (la eficacia, la efectividad y la adecuación).

[20] Puede consultarse en línea en este enlace:
http://www.discourses.org/OldArticles/Cognitive%20processing%20of%20literary%20discourse.pdf

- La cohesión "establece las diferentes posibilidades en que pueden conectarse entre sí dentro de una secuencia los componentes de la superficie textual, es decir, las palabras que realmente se escuchan o se leen" (Beaugrande y Dressler, 1981, 35).

- La coherencia "regula la posibilidad de que sean accesibles entre sí e interactúen de un modo relevante [...] los componentes del mundo textual, es decir, la configuración de los conceptos y de las relaciones que subyacen bajo la superficie del texto" (Beaugrande y Dressler, 1981, 37).

- La intencionalidad "se refiere a la actitud del productor textual: que una serie de secuencias oracionales constituya un texto cohesionado y coherente es una consecuencia del cumplimiento de las intenciones del productor" (Beaugrande y Dressler, 1981, 40).

- La aceptabilidad "se refiere a la actitud del receptor: una serie de secuencias que constituyan un texto cohesionado y coherente es aceptable para un determinado receptor si éste percibe que tiene alguna relevancia, por ejemplo, porque le sirve para adquirir conocimientos nuevos o porque le permite cooperar con su interlocutor en la consecución de una meta discursiva determinada" (Beaugrande y Dressler, 1981, 41).

- La *situacionalidad* "se refiere a los factores que hacen que un texto sea relevante en la situación en la que aparece" (Beaugrande y Dressler, 1981, 44).

- La *informatividad* "sirve para evaluar hasta qué punto las secuencias de un texto son predecibles o inesperadas [...], si transmiten información conocida o novedosa" (Beaugrande y Dressler, 1981,43).

- De entre estas siete normas, cabe destacar la presencia de una a la que ya ha hizo referencia la línea semiótico-textual, la intertextualidad: "Se refiere a los factores que hacen depender la utilización adecuada de un texto del conocimiento que se tenga de otros textos anteriores" (Beaugrande y Dressler, 1981: 45). Según Beaugrande y Dressler, en la interpretación de un texto incide

> el conocimiento de otros textos anteriores. Remite a la relación de dependencia que se establece entre los procesos de producción y recepción de un texto determinado y el conocimiento que tengan los participantes en la interacción comunicativa de otros textos anteriores relacionados con él. Este conocimiento intertextual se activa mediante un proceso que puede describirse en términos de mediación (teniendo en cuenta la intervención de la subjetividad del comunicador quien suele introducir sus propias creencias y sus propias metas en el modelo mental que construye de la situación comunicativa en curso). Cuanto más tiempo se emplee y más actividades de procesamiento se realicen para relacionar entre sí el texto actual y los textos previos, más elevado será el grado de mediación.

En cuanto a los principios reguladores, la eficacia de un texto "depende de que los participantes empleen o no un mínimo de esfuerzo en su utilización comunicativa" (Beaugrande y Dressler, 1981: 46). La efectividad de un texto "depende de si genera o no una fuerte impresión en el receptor y si crea o no las condiciones más favorables para que el productor pueda alcanzar la meta comunicativa que se había propuesto" (Beaugrande y Dressler, 1981: 46). La adecuación "depende de si se establece o no un equilibrio entre el uso que se hace de un texto en una situación determinada y el modo en que se respetan las normas de textualidad" (Beaugrande y Dressler, 1981, 46).

Siguiendo la completa teorización de Albadalejo y García Berrio (1983) en "La lingüística del texto" podemos destacar algunos aspectos sobre el acercamiento al texto de esta disciplina:

- El texto es la unidad total de comunicación y no tiene extensión prefijada (puede comprender tan solo una palabra o una extensa novela, depende de su intención comunicativa).
- Se deben distinguir dos niveles: la estructura de superficie textual o microestructura (nivel de los *observables*) y la de las relaciones y estructuras subyacentes, macroestructura (nivel de los *constructos*).
- Tanto en una estructura como en otra el texto debe cumplir tres requisitos: *completez*[21], sentido y coherencia. Albadalejo y García Berrio en el capítulo "La

[21] La RAE admite mejor *completitud* (cualidad de completo).

lingüística del texto" en *Introducción a la lingüística,* aclaran estos términos: "una expresión lingüística está provista de completez si tiene sentido completo por sí misma, si no depende de otra expresión" (1982: 224). El texto asimismo debe tener sentido de forma global y poseer coherencia.

- El texto es la unidad lingüística máxima pero esto no significa que un texto no pueda formar parte de otro mayor (por ejemplo, *Las Cantigas de Santa María* están compuestas de varios textos, cada una de las composiciones en honor de la Virgen María). Los subtextos son fragmentos dotados de autonomía y completez pero que mantienen una estrecha relación con los restantes fragmentos del texto con el que conforman una globalidad.

De nuevo podemos rastrear el texto concebido como tejido de estructuras y relaciones al que aludíamos al presentar la etimología del término. Asimismo se puede resaltar la presencia de una característica esencial en el texto que lo pone en relación con otros textos y que denominan intertextualidad.

Francisco Chico Rico en su *Pragmática y construcción literaria* (1988), propone una definición de texto que parece pertinente incluir aquí, pues resume y clarifica diferentes posturas y permitirá incluir en la misma, al texto digital:

> *Unidad mínima de comunicación, y núcleo y eje del hecho comunicativo, hecho que, conteniendo todos los componentes que permiten y explican el proceso de la comunicación lingüística, incluye a) el texto propiamente dicho, entendido como manifestación física del proceso comunicativo que un productor, situado en un determinado contexto de producción, realiza frente a un receptor, presente en un contexto específico de interpretación; b) el contexto comunicativo general, en el que se sitúan el productor y el receptor, con sus respectivos contextos; c) los mundos posibles o realidades referenciales, que sirven de base semántico-extensional para la construcción tanto en la dirección de síntesis o producción como en la dirección de análisis o recepción de la estructura de conjunto referencial del texto; d) el universo cultural o realidad general en la que se insertan históricamente dichos componentes y de la que es representación, de una o de otra forma, el propio texto; y, de acuerdo con el esquema de la comunicación presentado por Roman Jakobson (Jakobson, 1981: 32 ss.), e) el código y f) el canal de la comunicación* (1988: 17).

El texto pues desde la semiótica se entiende como algo dinámico, generador de diferentes lecturas, y enmarcado en una cultura, no aislado. El texto, además, implica interacción social.

Desde el punto de vista de la lingüística del texto, es un acontecimiento comunicativo (Beaugrande y Dressler, 1972). Se trata de una unidad de comunicación total, dotada de una serie de propiedades internas, una de las cuales es la intertextualidad. La intertextualidad implica que, en la interpretación de un texto por parte del lector, incide su conocimiento de una serie de textos anteriores.

4.- EL TEXTO LITERARIO

Retomando la definición propuesta por Cesare Segre en *Principios de análisis del texto literario* (1985) el texto, literario o no, es un producto semiótico. Señala también que lo esencial en el texto literario es la comunicación de carácter no informativo, es decir, la connotación y el grado en el que ésta se busca deliberadamente por parte del escritor: "el término connotación se contrapone a denotación porque designa cualquier conocimiento suplementario respecto al puramente informativo y codificado de la denotación" (1985, 59). Ahondando en la propiedad del texto literario como generador de diferentes lecturas, Martínez Fernández añade que es productor de sentido, con carácter abierto, dinámico y plural (*La intertextualidad literaria*, 2001, 32). Lotman, como se ha resumido anteriormente, en su "Introducción" (1973), también concretó algunas de las notas distintivas del texto literario como modelo de codificación secundaria (codificación del lenguaje natural mediante normas literarias propias de los códigos culturales de tipo artístico, ideológico etc.).

El texto literario es un acto comunicativo. Lázaro Carreter en 1987 establecía estos aspectos específicos de la literatura destacando: la no copresencia emisor/ receptor; la ausencia de un contexto compartido entre ambos; la no presencia de necesidades prácticas en el proceso comunicativo y el hecho de que el destinatario es universal tanto en el número de lectores potenciales (no se dirige a un solo receptor) como en el tiempo (puede leerse en momentos cronológicos diversos):

> [La literatura] *es un conjunto de mensajes de carácter no inmediatamente práctico, cada uno de estos mensajes lo cifra un emisor o autor con destino a un receptor universal, constituido por los lectores potenciales que, en cualquier tiempo o lugar, acudirán voluntariamente o fortuitamente a acogerlo. Ese mensaje conlleva su propia situación, lo cual implica que, para adquirir sentido, debe instalarse en la peculiarísima de cada lector, constituyendo una "situación de lectura" apropiada. Por último la obra literaria, en función de que debe*

> *mantenerse inalterada y ser reproducida en sus propios términos, se cifra o escribe en un lenguaje especial, cuyas propiedades generales se insertan en las del lenguaje literal, cuyas propiedades específicas deben investigarse* (1987: 168).

Habría que señalar que al aplicar este enfoque a la literatura digital, si bien se caracteriza por un *lenguaje literal* (habría que fijar en qué reside esa literariedad), la obra digital en muchas ocasiones no se mantiene *inalterada*. En este sentido veremos que las obras literarias digitales se asemejan más a la literatura oral en lo que respecta a la continua transformación, a su carácter de obra inacabada. Además en la literatura digital se da con frecuencia la autoría múltiple tanto por la participación del lector en la obra, como por el hecho de tratarse de obras que yuxtaponen varios medios que muchas veces son creados por autores diferentes (científicos, técnicos informáticos, pintores o fotógrafos, músicos etc.). Sólo en escasas ocasiones damos con creadores totales que, al estilo del hombre renacentista, poseen formación en varios campos y eso les permite crear la obra en su integridad (veremos el ejemplo de Óscar Martín Centeno).

En resumen, existen muchas teorías sobre el texto literario. Aquí sólo se pretende recoger de manera sintetizada aquellos aspectos que parecen más significativos para el tema que estamos tratando de desentrañar en relación al texto literario digital. Teniendo en cuenta las características destacadas por estos autores, podríamos señalar como algunas de las propiedades específicas del texto literario:

- El texto literario es connotativo en el sentido de que aporta conocimientos suplementarios al meramente informativo.
- El texto literario es productor de sentido, un sentido abierto, dinámico y plural.
- El texto literario es comunicativo universal, tanto por el número de lectores potenciales al que se dirige como universal en el tiempo pues se actualiza en tiempos cronológicos diversos.

5.- TEXTO LITERARIO DIGITAL

En su libro *Digital Mosaics, The Aesthetics of Cyberspace* Steven Holzman (1997) proponía una especie de guía del viajero digital, a través de cinco capítulos (mundos alambrados, mundos virtuales, mundos del software, mundos animados, "danza de fantasmas"). En este último capítulo ya recogía las cualidades que, desde su punto de vista y tras el análisis de algunas de las obras pioneras del arte digital, ofrece el texto digital: la discontinuidad, la interactividad, el dinamismo y vitalidad, mundos efímeros, mundos etéreos y el fomento de comunidades virtuales. Más adelante, al abordar las características que conforman la literatura digital como literatura global se analizarán en mayor profundidad estos aspectos.

- Discontinuidad: en la discontinuidad no hay recorridos predeterminados, se promueve la elección por intereses. La literatura digital no suele ser lineal, se plantean múltiples itinerarios o posibilidades de lectura que el lector decide seguir o no.

- Interactividad: la experiencia digital demanda la participación. La obra no se define por la interacción entre texto y lector. En muchas ocasiones sin una interacción explícita del lector, la obra no se actualiza en la pantalla.

- Dinamismo y vitalidad: genera una amplia gama de posibilidades de realización, de modo que, es necesaria una gran dosis de dinamismo para la "interpretación" de la obra.

- Mundos etéreos: ninguna materialidad la sustenta. El texto pasa de la página escrita en dos dimensiones al espacio tridimensional, donde adquiere otras cualidades.

- Mundos efímeros: la experiencia de una secuencia de bits existe sólo instantáneamente. Es en la ejecución del programa cuando se realiza la obra (Marie-Laure Ryan lo denomina virtualidad)

- Fomento de las comunidades virtuales: la desaparición de las barreras de tiempo y espacio (virtualidad) promovidas por la conexión de la gente, promueve la creación de comunidades, generando una nueva forma de conciencia global.

Francisco Rico Chico en su intervención en el IV Congreso Cíbersociedad (2009) "Texto y textualidad analógicos vs. texto y textualidad digitales" analizó las diferencias entre el texto impreso y el texto digital. Según este autor, las propiedades que definen un texto como tal **(**cohesión**,** coherencia**,** intencionalidad**,** aceptabilidad**,** situacionalidad**,** intertextualidad**,** informatividad**,** eficacia**,** efectividad y la adecuación de una expresión lingüística**)**, a las que hemos aludido anteriormente desde la perspectiva de Robert A. de Beaugrande y Wolfgang U. Dressler (1981), serían aplicables también al texto digital. Sin embargo el texto digital, por la especificidad del medio en el que se desarrolla (el canal), posee algunos rasgos que le son propios. Apoyándose en lo expuesto por Holzman, estableció como rasgos peculiares del texto literario digital, la hipertextualidad, la multilinealidad, la multimedialidad, la interactividad y la virtualidad. En el capítulo sobre literatura digital como literatura global se analizarán estos rasgos aportando ejemplos concretos.

- La hipertextualidad: en ciertos textos impresos ya se dan elementos hipertextuales tales como las notas a pie de página o textos narrativos que ofrecen diferentes itinerarios de lectura[22]. Sin embargo la hipertextualidad como tal es una de las consecuencias del texto digital y sus posibilidades técnicas.
- El paso de la linealidad a la multilinealidad: se trata de una característica que también deriva del hipertexto y sus posibilidades. El hipertexto tiene como rasgo intrínseco la presentación al lector de "múltiples itinerarios de lectura" y, por ello, en palabras de María José Vega, de "obras expandidas cuyas fronteras y límites son difusos" (*Literatura hipertextual y teoría literaria*, 2003, 9). El lector puede recorrer la red de nexos a su antojo, construyendo de alguna manera su propia lectura personal. En este sentido, Laura Borrás en "Teorías literarias y retos digitales", describe el hipertexto como un *proceso de lectura* en el que el lector es protagonista:

> *En la textualidad digital, quien debe construir el itinerario de lectura es el propio lector, mientras que en un libro —a grandes rasgos— el orden de lectura es el que marca el autor.* [...] *De modo que un hipertexto, en definitiva, más que un texto* [...] *es más bien un proceso de lectura. Un proceso creado por el lector gracias a las posibilidades combinatorias que le pone al alcance el soporte electrónico que lo produce* (2005: 33).

[22] Retomaremos el asunto del hipertexto en el capítulo sobre la remediación.

En el hipermedia la ruptura de la linealidad implicará también la elección de enlaces que incluyen imágenes, sonidos etc. A este proceso de ruptura de la linealidad en el hipermedia Dolores Romero López lo denomina, *gravitación helicoidal- lectura ecfrásica*[23] (2012: 282). Estas imágenes o sonidos no son algo que completa o acompaña al texto escrito, sino que forman parte indispensable del signo completo.

- Multimedialidad: nos referimos con este término a la capacidad de los textos electrónicos de incluir imagen, sonido, experiencias táctiles etc. inserto en el texto al mismo nivel que el elemento textual.
- Interactividad: es necesaria la interacción entre el usuario y el texto electrónico tanto a la hora de producirlo, como de acceder a él e interpretarlo. Muchos textos electrónicos permiten la interacción autor-lector o lectores entre sí. En otras ocasiones, el propio texto dialoga con el lector invitándole a que pulse un enlace o incluya su propia imagen, perfil de Facebook o correo electrónico en el texto.

Marie Laure Ryan[24] distingue dos maneras distintas de interactividad: "interactividad débil" e "interactividad fuerte" (2004: 104). En el primer caso, el usuario del hipertexto puede elegir entre un conjunto de alternativas predefinidas. En cambio, ante una interactividad más fuerte, tiene la posibilidad de participar realmente en la producción física del texto, de manera empírica. Afirma también que en la literatura se da una tensión tradicional entre inmersión (la obra provoca la concentración del lector en sus contenidos) e interactividad (la obra tiene la capacidad de promover reacciones en el lector derivadas de su conciencia sobre la forma). Estas dos características generan dos tipos de texto: el texto mundo y el texto juego. El primero apuesta a la inmersión y el segundo a la interactividad. Cualquier texto participa de ambas características, pero hay formatos que favorecen más una u otra característica (el libro impreso, la inmersión y los medios electrónicos, la interactividad).

- La virtualidad o ciberespacialidad: lo virtual no está sujeto a los vectores espacio-temporales. El texto electrónico virtualiza aún más el texto al hacerlo inaccesible hasta que la pantalla lo actualiza. "La virtualidad [...] es la manera de

[23] En "De lo analógico a lo hipermedia: vías de entrada a la literatura digital" en Alemany Ferrer, Rafael y Rico Chico, Francisco (Eds.) (2012): *Ciberliteratura y comparatismo.* Alicante, Universidad de Alicante.
[24] "El ciberespacio, la virtualidad y el texto" en Domingo Sánchez-Mesa (Ed.): *Literatura y Cibercultura*. Madrid, Arco libros, pp. 73-115

existir del propio texto en tanto que objeto mental y artefacto lingüístico. Como generador de mundos, interpretaciones, usos y experiencias potenciales, el texto es ya siempre, por tanto, un objeto virtual. Lo que ha producido el maridaje del postmodernismo y la tecnología electrónica no es el propio texto virtual, sino la elevación de su virtualidad intrínseca a una potencia superior" (2004: 102-103).

6.- LA INTERTEXTUALIDAD DIGITAL

Lotman en su artículo "La semiótica de la cultura y el concepto de texto" destacaba el trato existente entre el texto y el contexto cultural (1993: 18-19), "Los textos […] al trasladarse a otro contexto cultural, se comportan como un informante trasladado a una nueva situación comunicativa: actualizan aspectos antes ocultos de su sistema codificante" (1993: 20). En este sentido las afirmaciones de Lotman encajarían perfectamente con el ámbito de la literatura digital en la que los textos cobran enorme protagonismo y dependiendo de las acciones del lector se transforman y cobran vida. En el caso de los mecanismos con los que cuenta la literatura digital, esta analogía sígnica de la persona y el texto va más allá del contexto cultural. El autor puede fijar una serie de parámetros por los cuales el texto adoptará formas diversas. Los parámetros iniciales los fija el autor, sí, pero una vez *colgado* en la red, es el texto el que se genera de una u otra manera ante los ojos del lector. *Una contemporánea historia de Caldesa*[25], de Félix Remírez (2007), es un claro ejemplo de lo que aquí se quiere decir. Según la hora a la que el lector inicie la lectura del texto, podrá acceder a una u otra parte de la historia. Si bien el lector elige qué perspectiva de los sucesos quiere descubrir, escogiendo a uno de los personajes. Se puede empezar la lectura a otras horas y a través de otros personajes pero siempre tendrá una visión parcial y fragmentada de lo que acontece (que es lo que nos ocurre en nuestra experiencia de la realidad). El texto cobra vida propia según el contexto en el que se lea. La herramienta tecnológica se transforma en figura retórica, en una metáfora digital. Anteriormente Edith Checa en 1995, en su novela hipertextual *Como el cielo los ojos*[26] había propuesto la conformación de la historia a través de los ojos de uno u otro personaje bajo cuya perspectiva el lector decide contemplar la trama.

[25] http://bib.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/. Fecha de consulta: 14 de junio 2014.
[26] http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052. Fecha de consulta 10 de marzo 2015.

También Lotman señalaba que a través del trato del lector con el texto, éste se torna activo. Este aspecto es fundamental en las "textualidades" electrónicas. El texto parece tomar las riendas de la comunicación. Cobra vida. Un ejemplo claro es el poema de Tina Escaja, *Velocity*[27] (2000-2002). Las letras de los versos se van escribiendo a medida que el lector lee. Las palabras dialogan con el lector, coloreándose, invitándole a pulsar el enlace del hipertexto y así sumergirse progresivamente en el poema, como un náufrago. Entabla un diálogo pronominal, casi amoroso, al estilo de los pronombres del poema de Salinas "perdóname por ir así buscándote/ tan torpemente/ dentro de ti": "vos en mí/ mi alcance a vos/ à vous/ à toi/ que me hurgas volteando páginas/ te invoco"

Fig. 16: *VeloCity*. El texto se deshace en cascada, se rompe conforme las palabras lo indican y se colorea lo que la máquina quiere que toquemos, que pinchemos, invitándonos a seguirle el juego. Se dirige a nosotros de tú a tú. "Compañera" "vos en mí". El lector se fusiona con la máquina.

El texto posee al lector, cobra vida y se apropia de sus correos, contactos, su perfil de *Facebook*. La realidad virtual invade la otra realidad produciéndose una ósmosis entre ambas que lo confunden. Un ejemplo claro de este fenómeno es la obra del catalán Ton Ferret *The Fugue Book*, ganadora del premio *Ciutat de Vinaròs* en 2008. Esta obra narrativa emplea todo tipo de recursos para sumergirnos en su historia, que se va creando de manera personalizada a través de la información que la aplicación obtiene de nuestro perfil de *Facebook* y comunicándose con nosotros a través del correo electrónico. A partir de los correos que el lector recibe de los distintos personajes de la obra va desgranando un argumento que le lleva a diferentes páginas ficticias de Internet, como blogs o *Wikipedia*, en las que su perfil digital es el protagonista. A lo largo de la

[27] http://www.uvm.edu/~tescaja/poemas/hyperpoemas/velocity.htm. Fecha de consulta: 14 de junio 2014.

historia los datos reales de cada lector (cada lectura es una experiencia única, personalizada), se van entremezclando en una biografía póstuma compuesta por retazos de sus interacciones, datos reales y los textos de la obra. En el capítulo sobre literatura digital global se abordarán estos temas recurrentes en la literatura electrónica, entre los cuales ocupa un lugar destacado el del texto que cobra vida y la confusión entre los límites de lo real y lo virtual.

El texto digital es en sí mismo intertextual como objeto semiótico. El hipertexto y el hipermedia[28], establecen redes de relaciones que conducen al lector de un texto a otro. Además participa de una intertextualidad más amplia que la del texto analógico por su capacidad técnica de moverse por entornos semánticos diversos gracias al hipertexto y al hipermedia. El texto digital suele ser ecléctico y normalmente yuxtapone elementos diversos que provienen de medios diferentes: textos escritos, imágenes, audios, vídeos, etc. que se configuran como un *collage* y todos ellos ejercen un papel significativo de primer nivel, no como complemento del texto. Esto implica la intertextualidad desde el momento mismo de la generación del texto.

La intertextualidad cobra además un nuevo sentido con el hipertexto[29] tal como destacaba Landow (2009: 87) recogiendo lo que los teóricos de la literatura habían anticipado (premediado, como se verá en el siguiente capítulo). El hipertexto rompe el carácter lineal, secuencial y jerárquico del texto tradicional. El papel que adquiere el nuevo lector ante la posibilidad de escoger itinerarios de lectura modifica de modo sustancial el alcance de la intertextualidad ya que el "salto" de un nodo a otro, de un texto a otro, lo decide el propio lector. Él elige abrir o no las puertas intertextuales que el autor ha dejado a su disposición.

La memoria en función se activa y conserva gracias a la intertextualidad y a las narraciones literarias que ponen en orden los recuerdos no sólo almacenándolos sino dotándolos de sentido. La intertextualidad es, a su vez, una de las huellas de la memoria cultural en la literatura que el autor siembra y el lector descubre y reinterpreta. Con el advenimiento de las nuevas tecnologías, la intertextualidad a través del hipertexto y el

[28] Según María Jesús Lamarca Lapuente en su tesis doctoral (UCM) *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la era de la imagen,* se podría considerar el hipermedia a la combinación de hipertexto y multimedia. Multimedia es la tecnología que emplea información contenida en diferentes medios controlados por el usuario (interactividad). Esta concepción es compartida por otros expertos como Paloma Díaz Pérez, Nadia Catenazzi e Ignacio Aedo Cuevas (1996).

[29] Se entiende por hipertexto la escritura no secuencial o grupo no lineal de nodos enlazados (Martínez Fernández, 2001, 194).

hipermedia adquiere nuevas posibilidades. La inclusión de enlaces y nodos, diferentes itinerarios de lectura, yuxtaposición de medios y géneros diversos etc. se hace accesible de modo sencillo y natural. La adaptación de los intertextos y el canon preexistente a los nuevos moldes que lo contendrán, a través de la remediación, se erigirá en una potente herramienta creativa como se intentará demostrar en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 3

EL CONCEPTO DE REMEDIACIÓN

The Internet and the Web, CD-ROMS and DVDs, and computer RAM constitute a field of recording, organizing, and presenting texts- a contemporary writing space that refashions the earlier spaces of the papyrus roll, the codex, and the printed book.
Bolter (2001): *Writing Space*

Unlike most humanists' discussion technology, I argue an optimistic thesis. I think electronic expression has come not to destroy the Western arts and letters, but to fulfill them. And I think too that the instructional practices built upon the electronic word will not repudiate the deepest and most fundamental currents of Western education in discourse but redeem them'.
Richard A. Lanham (1994): *The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts*

En este capítulo se pretende resumir el concepto de remediación, definido por Bolter y Grusin en su obra *Remediation: Understanding New Media*, publicado en 2000 y su significación en el ámbito de la creación de la literatura digital. En primer lugar haremos un breve recorrido por la evolución que ha experimentado la escritura a través de los diferentes medios que la han contenido. Defenderemos la idea de que estos medios han influido de modo decisivo en la estructura del texto escrito puesto que la remediación se basa precisamente en la forma en la que los nuevos medios recrean los anteriores. Trataremos de plasmar algunas de las características de la remediación del texto impreso llevada a cabo por el hipertexto y el hipermedia. Finalmente propondremos la estrecha y productiva relación entre la memoria cultural y la remediación a la hora de generar nuevas obras en literatura digital.

1.- LOS MEDIOS Y LOS TEXTOS: DE LA ORALIDAD A LA PANTALLA TÁCTIL

Marshall McLuhan en su obra *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), definía los medios como formas que moldean nuestras percepciones. La expresión es muy gráfica: los pensamientos, la impresión de la realidad que cada individuo experimenta, los sentimientos que se pretenden plasmar y comunicar, son la materia prima que se adapta a los diferentes moldes que empleamos como intermediarios, extensiones de nuestro cerebro. Pero por otro lado, esos moldes en los que el texto se

produce, marcan el texto en sí: las características intrínsecas al medio utilizado para producir, transmitir y conservar un texto (considerado como unidad de significación) influyen, tanto en su estructura, como en el modo en que el receptor lo interpreta. José Manuel Lucía Megías expone esta misma idea en "Reflexiones en torno a las plataformas de edición digital: el ejemplo de *La Celestina*":

> *Los cambios en el soporte de lectura y difusión de los textos afectan directamente a la naturaleza del texto mismo, a sus componentes verbales y paratextuales, a su materialidad y recepción, y, sobre todo, a las características que el lector asume como las que le son propias. Inmutables. Únicas. Paradigmáticas. Algunos de estos cambios los podemos cuantificar y estudiar al contar tanto con testimonios físicos como con opiniones de los receptores en épocas de transición* (2010: 226).

En efecto, un cambio en el soporte que contiene un texto, implica cambios en el texto en sí puesto que cada soporte tiene sus propias características y el texto debe amoldarse a ellas. Además, cada uno implica una lectura y recepción distinta por lo que la interpretación del texto también sufre modificaciones al ser trasladado de un soporte a otro. El medio en el que se ha desarrollado el texto escrito ha ido evolucionando e incorporando diferentes soportes que a su vez, han ido marcando la transformación del mismo. Tras el paso de la oralidad a la escritura, podemos destacar cuatro fases en las que el concepto de "libro" tuvo diferentes formatos:

- El cambio del rollo de papiro al códex de pergamino (siglos II-III) y más tarde al códex de papel (a partir del siglo XII).
- En los siglos XIV y XV el paso del códex misceláneo de la Alta Edad Media, al códex unitario.
- Con el surgimiento de la imprenta en el siglo XV, el paso del códex manuscrito al impreso.
- La aparición del mundo digital a finales del siglo XX que está generando una nueva "textualidad".

En el libro *Historia de la lectura en el mundo occidental* (1997) dirigido por Guglielmo Cavallo y Roger Chartier se recogen consideraciones que arrojan luz sobre las consecuencias del paso de un soporte a otro. En esta obra se ponen en evidencia los cambios fundamentales que han tenido lugar en la lectura desde la lectura silenciosa en la Grecia Antigua a las novedades introducidas por la imprenta y las revoluciones

electrónicas que estamos viviendo. En primer lugar, el códice medieval amplió la capacidad de almacenar información con respecto a su predecesor, el rollo cásico, favoreciendo la difusión del saber durante la Edad Media. Más tarde, el códex unitario del siglo XIV introdujo la identificación de la unidad textual con el códice. La aparición de la imprenta en el siglo XV facilitó la difusión y el abaratamiento de los textos. A finales del siglo XIX nació la industria del libro y el reconocimiento de los derechos de autor.

El libro como medio que contiene el pensamiento humano, es en sí mismo algo vivo, cambiante desde sus orígenes. Robert Escarpit en *La revolución del libro* lo definía con estas hermosas palabras:

> *Como todo lo vivo, el libro es indefinible […] Es el fruto de determinadas técnicas que se han puesto al servicio de determinadas intenciones y que permiten determinadas utilizaciones. Aunque podría decirse lo mismo de la mayoría de los productos de la industria humana, lo peculiar del libro es que las intenciones, las utilizaciones y las técnicas que convergen para definirlo, en vez de dejarse captar por el fenómeno, lo rebasan ampliamente, conservan en cierto modo su autonomía, evolucionan con las circunstancias históricas e influyen unas sobre otras, modificando mutuamente su contenido y haciendo que varíe hasta el infinito no sólo el libro propiamente dicho, sino su situación y su función en la vida individual o social de los hombres* (1968: 15-16).

En el propio "código genético" del libro (entiéndase en el sentido de texto, de contenido comunicativo) está su capacidad de reinventarse, si se le proporcionan nuevas herramientas, nuevos hábitats en los que evolucionar. Es lógico pues, que al surgir nuevas técnicas, vayan apareciendo diferentes estilos de remediación del libro impreso. Al igual que el libro impreso remedió al códice, y éste al rollo de papiro y el rollo de papiro al texto oral.

En lo que se refiere a las consecuencias de la nueva tecnología digital, todavía no somos conscientes de las implicaciones que generará. Se podría afirmar que actualmente estamos en la época de los incunables digitales, estamos construyendo las bases de una nueva manera de crear y comunicar. Es verdad que a lo largo de los siglos XIX y XX ya irrumpieron tecnologías que crearon nuevos modos de transmisión, diferentes a la letra impresa: telégrafo, radio, cine, televisión etc. Estos medios, tal como señala Díez Borque en *El libro: de la tradición oral a la cultura impresa* (1985: 14), recuperaban de alguna manera la comunicación oral-visual de la Edad Media al potenciar la imagen

y el sonido frente a la comunicación escrita. Pero en el medio digital se pueden difundir tanto los textos como la imagen y el sonido al mismo nivel. Además, la relación entre texto y lector va más allá. Es interesante a este respecto la idea que Antonio Rodríguez de las Heras exponía a principios de los noventa en su libro *Navegar por la información* (1991) cuando todavía no se habían desarrollado las pantallas táctiles y se estaba experimentando con los primeros hipertextos digitales. Rodríguez de las Heras señalaba que habíamos pasado de las superficies donde se proyecta la imagen sin más (la televisión, el cine) a una nueva superficie que se proyecta sobre el lector. Él la denomina "interficie". La describe como una membrana que hace posible el encuentro físico del lector con las palabras y las imágenes. El lector, al tocar los enlaces (los "pliegues"[1]) que la pantalla le propone, transforma el texto mismo. Esta lectura a modo de navegación, de exploración sucesiva, difiere de la tradicional de un texto impreso. Es mucho más activa. El lector frente a la pantalla debe realizar una serie de barridos visuales y búsquedas de fragmentos de su interés. No se deja llevar serenamente por la corriente que el escritor le ha preparado sino que se erige en capitán de la nave. Él decide el rumbo, a modo de explorador. En este tipo de lectura/ navegación nos movemos saltando de una pantalla a otra, sumergidos en un mar de información, con la sensación a veces de ser en cierto modo náufragos ante la inmensidad de posibilidades. El poema de Tina Escaja, *Velocity*, al que se ha hecho referencia en el anterior capítulo, expresa con gran belleza la experiencia de lectura en este nuevo medio. El autor casi se diluye. La pantalla parece cobrar vida e ir mostrando al lector el camino, tentándole, a través de enlaces que se van coloreando a medida que el texto se autoescribe, como en un chat. Las letras adoptan la forma de las olas. El lector sigue el camino y descubre esa nueva relación entre el texto mismo y su acto de lectura[2].

La revolución que supone Internet con su ruptura del espacio y el tiempo en los actos comunicativos, no tiene precedentes. Todo ello provoca un cambio que tal vez no sea equiparable a las otras fases de evolución del libro. Numerosos críticos han comparado la era digital con la revolución Gutenberg. Es cierto que la transformación del códice manuscrito al libro impreso posibilitó una mayor difusión (por el aumento del número

[1] Rodríguez de las Heras ahonda en esta imagen del texto en la pantalla digital como un espacio hecho de pliegues que el lector va abriendo, en un artículo publicado en *El Urogallo*, en junio de 1996: "Hipertexto. El texto plegado"

[2] http://www.uvm.edu/~tescaja/poemas/hyperpoemas/velocity.htm. Fecha de consulta: 10 de marzo de 2015.

de ejemplares) y permitió la consolidación del libro. También significó el surgimiento de la industria editorial y el reconocimiento de los derechos de autor. En resumen, supuso la posibilidad de fijar el conocimiento (con la escritura, primero manuscrita, luego impresa), extender su difusión y reconocer al autor.

Sin embargo, el cambio en el que estamos inmersos desde finales del siglo pasado va más allá. Chartier lo denominó "revolution" en 1995 en su libro *Forms and Meanings: Texts, Performances, and Audiences from Codex to Computer,* en un momento en el que muchos de los nuevos avances y dispositivos todavía no se habían desarrollado. Baste citar tan sólo las redes sociales, *Twitter*, las tabletas y el desarrollo de las aplicaciones de edición/ animación etc.:

> *Our current revolution is obviously more extensive than Gutenberg's. It modifies not only the technology of the text, but even the materiality of the object that communicates the text to readers.* […] *The substitution of screen for codex is a far more radical transformation because it changes methods of organization, structure, consultation, even the appearance of the written word* (1995: 15-18).

Esta revolución podría compararse quizá, con la que propició el paso de la oralidad a la escritura. Díez Borque plasma con gran belleza uno de los cambios más trascendentales de lo oral a lo escrito: la misión de asegurar la permanencia del texto escrito frente a la continua mutación del oral:

> *La letra, como voz congelada, cumplía, sobre todo, una función de hacer permanente lo efímero, y en sí misma constituía una anomalía al introducir la fijeza, la muerte, en la movilidad del hacerse de la cultura (ciencia, mitos, fantasías…), exigiendo una capacitación técnica (saber leer y escribir) frente a la dotación natural del ver y del oír* (1985: 9).

Curiosamente una de las notas características de las nuevas textualidades digitales será la inagotable transformación del texto en un *continuum* que se enriquece, corrige y rehace. Otro de los rasgos que observamos al acercarnos a la literatura digital es la progresiva disolución del autor individual en una autoría colectiva que tanto nos recuerda a la de la literatura oral. Pero al mismo tiempo, estas textualidades, tal como ocurría con los textos escritos, requieren el conocimiento de ciertas habilidades técnicas, sobre todo a la hora de crear. También exigen al lector el desarrollo de una inédita habilidad. Paul Glister la denomina: "digital literacy*"* y la define como "the ability to

understand and use information in multiple formats from a wide range of sources when it is presented via computers" (1997: 1-2). La capacidad que tiene este nuevo lector de interpretar, seleccionar y diseñar su propia carta de navegación.

De nuevo haremos referencia al artículo de José Manuel Lucía Megías que refrenda esta sensación de estar en una etapa fundacional, en los albores de una nueva forma de comunicar:

> *La extensión del medio digital como forma de difusión del conocimiento y de la información es una verdadera revolución, que va más allá del cambio en el soporte de escritura (del papiro al pergamino, y de este al papel), ya que afecta a la propia materialidad del texto (uno de sus principios frente a la oralidad), a las técnicas de reproducción y de difusión y, por tanto, a las formas de recepción y de lectura. Una revolución en que todavía nos aferramos a los modos tradicionales del libro tal y como lo hemos conocido en los últimos dos siglos (el texto impreso unitario en que el autor constituye la pieza esencial del engranaje textual, quien le ha dado sentido, estructura y forma, que debe mantenerse estable a lo largo de su difusión), por lo que bien podemos hablar de nuestra época como de la del "incunable del hipertexto"; es decir nos encontramos en la "cuna" de nuevos modelos textuales que, en parte, están todavía por diseñar* (2010: 229).

María Goicoechea en "Carroll ante el espejo: revisión del concepto de autor" (2013) ahonda en esta idea dando un paso más en la descripción del nuevo escenario. En el diálogo comunicativo que se establece entre el autor, el texto y el lector, hace su aparición estelar, con aires de protagonista, la máquina, la programación, el cíborg, del que se tratará más adelante: "Estamos decididamente ante una nueva *textualidad* cuya belleza se esconde tras criterios pertenecientes a la programación informática, como son, la claridad, la eficacia, la rapidez de ejecución etc." (2013: 43).

En efecto, las posibilidades que emergen del nuevo soporte y los avances técnicos que están surgiendo en lo relativo a dispositivos electrónicos y nuevas tecnologías están abriendo multitud de formas de comunicación y creación hasta ahora imposibles. Autores y lectores indagan y experimentan cómo aplicar estas posibilidades a la creación artística conforme van surgiendo, de modo que es fácil sorprenderse con modelos textuales innovadores casi continuamente. Un ejemplo de ellos sería el paso de las bitácoras a *Twitter*. Cuando todavía estábamos explorando las formas textuales y de comunicación de los blogs, surge un nuevo formato, el "microblog", que abre el camino a publicaciones de "microrelatos", poemas, haikus, creaciones colectivas etc. en las que la inmediatez, velocidad, síntesis e interacción, superan a las de los primeros.

Teniendo en cuenta la premisa con la que se iniciaba este capítulo (el medio en el que un texto aparece condiciona al propio texto), sería conveniente señalar que el libro impreso es en sí mismo un medio con una clase de tecnología de creación, lectura y conservación del texto que le son propias. Es evidente que esta tecnología influye en el tipo de texto que se produce. Gino Roncaglia en *Attorno al' e-book: interventi, articoli, riflessioni* (2001), señala que todo texto escrito para un libro impreso, contiene su marca estructural. Es evidente entonces que el traslado del medio impreso al medio electrónico implicará necesariamente transformaciones en el texto en sí. El contenido debe encajar en los recursos propios del nuevo medio con sus mecanismos de eficacia simbólica específicos.

La nueva tecnología informática evidencia que el paso del texto impreso al texto digital supone bastante más que un cambio de soporte. En el entorno digital, el ser humano (escritor o lector) no codifica y descodifica el mensaje directamente sino que es preciso que lo haga un programa informático. El texto digital está formado por un conjunto de símbolos matemáticos que el programa debe "traducir" a una forma legible para el ser humano. Este hecho, recalca Clara María Paixão De Sousa[3] (2007: 235-252), es el auténticamente revolucionario en la historia de la escritura. Como señala María Goicoechea (2013: 57), los textos digitales tienen una doble capa en el nivel de la escritura: el de la programación informática y el del resultado visible en la interfaz. En "Electronic Literature as an Information System"[4] Juan B. Gutiérrez, Mark C. Marino, Pablo Gervás y Laura Borràs, proponen la consideración de los textos digitales como sistemas de información denominados *n-tier* ó *3-tier* pues incluyen el contenido textual (*data*), las interacciones computacionales (*process*) y la presentación en pantalla (*on-screen rendering of the narrative*). La interacción de este triángulo (autor, ordenador, lector) genera un sistema en el que fluye, se moldea y se actualiza la información. La propuesta del modelo *3-tier* proviene de Eckerson (1995) en su artículo "Three Tier Client/Server Architecture: Achieving Scalability, Performance, and Efficiency in Client Server Applications[5]". El paradigma propone diferentes capas para acoger las distintas categorías: "Presentation Layer", la representación física de la pieza narrativa

[3] "Digital Text: Conceptual and Methodological Frontiers" en *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*, Amelia Sanz y Dolores Romero (Eds.), Cambridge Scholars Publishing, New Castle.
[4] En *Hyperrhiz: new media cultures*, Hyperrhiz.06 Summer 2009. http://hyperrhiz.net/hyperrhiz06/essays/electronic-literature-as-an-information-system.html. Fecha de consulta: 23 de junio 2014.
[5] En *Open Information Systems* 10, 1. January 1995: 3 (20).

(una secuencia de páginas en la pantalla del ordenador); "Process Layer", el conjunto de reglas necesarias para leer un texto (en el texto digital contendría las reglas de programación introducidas para construir el texto) y el "Data Layer", las palabras, imágenes o vídeos que conforman el texto final que recibe el lector. En literatura digital el medio actúa, interviene de modo activo en el mensaje:

> *(i) Readers receive a piece of information, and base on it they execute a new interaction with the system.(ii) The computer then takes that input and applies logic rules that have been programmed into it by the author. (iii) The computer takes content from the data layer and renders it to the reader in the presentation layer. (iv) Step (i) is repeated again. Steps i through v describe a complete cycle of feedback, thus the maximum realization of a cybertext.*[6]

En conclusión, en el texto digital, la programación es un elemento más del sistema de comunicación, un elemento activo que influye en el mensaje. María Goicoechea propone la metáfora cíborg para definir los textos digitales "fruto de la hibridación entre los humanos y las máquinas, no sólo en el nivel material o físico (textos producidos por ordenador) sino también en un nivel informacional o metafórico (textos sobre ordenadores)" (2013: 62). Para ejemplificar la importancia de la programación y el lenguaje computacional como elemento creador y parte activa en este sistema de información presentaremos una interesante aplicación. Se llama *Transprose* y gracias a ella el ordenador genera la música apropiada a una narración analizando el sentimiento predominante que encierran los valores semánticos de las palabras que integran un texto:

[6] http://hyperrhiz.net/hyperrhiz06/essays/electronic-literature-as-an-information-system.html. Fecha de consulta: 23 de junio 2014.

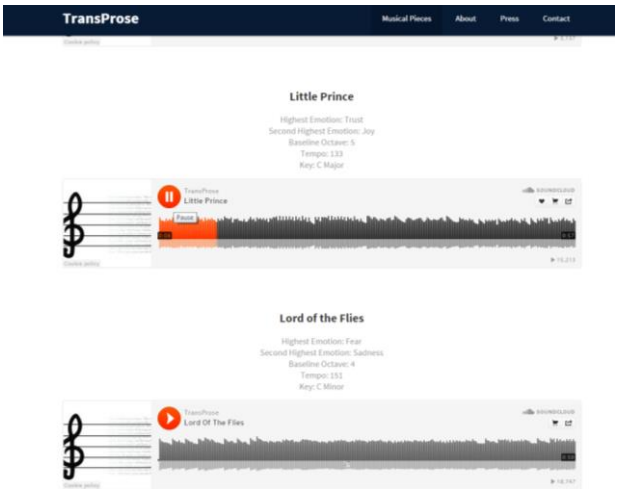

Fig.17: La autora de *Transprose* trata de traducir a música los sentimientos contenidos en los textos de diferentes obras muy conocidas.

Transprose[7] es una aplicación creada por Hannah Davis (compositora y programadora) que genera música para un texto narrativo con la idea de reforzar el mensaje contenido en el texto. El programa analiza cuál es el sentimiento predominante computando las palabras que tiene catalogadas y realizando una deducción estadística de los sentimientos con mayor presencia en el fragmento analizado. El diccionario emocional se alimenta de una base de datos con 14.000 entradas (en inglés) que toma de la *National Research Council of Canada*. Cada palabra está catalogada en función de diez estados emocionales diferentes de manera que el campo para elegir es bastante amplio. Después de analizar el estado emocional predominante compone una melodía adaptada al mismo, con una armonía, ritmo y velocidad determinados (*allegros, adagios*), con el tono apropiado (menor para los sentimientos pesimistas y mayor para sentimientos alegres, intensos etc.) y escalas que varían según la alegría (escalas más agudas) o la tristeza (escalas graves) que implique.

2.- PREMEDIACIÓN/ REMEDIACIÓN

Trataremos de esbozar el concepto de "premediación" propuesto por Richard Grusin en 2010 y la doble lógica de la remediación que Jay David Bolter y Richard Grusin desarrollaron en 2000 para tratar de resumir los aspectos fundamentales de la remediación del texto impreso en la literatura digital.

[7] http://www.musicfromtext.com/. Fecha de consulta: 10 de marzo de 2015.

2.1. PREMEDIACIÓN

En *Premediation: Affect and Mediality* (2010) Richard Grusin recordaba cómo en su libro *Remediation: Understanding New Media*, Bolter y él mismo describían la película *Strange Days* (1995) de Kathryne Bigelow's. Esta película, según Grusin, preconiza la doble lógica de la remediación que más adelante se explicará y que oscila continuamente entre el deseo de borrar cualquier huella del medio (inmediación) y el deseo de recalcar esa presencia mediante la proliferación y multiplicación del mismo (hipermediación). Ambientada en los últimos días de diciembre de 1999, en un clima de altercados civiles y abuso de las fuerzas del orden, en medio de unos caóticos festejos por el fin del milenio, se produce el asesinato de un rapero que predicaba la insumisión. Este crimen amenaza con llevar las calles al colapso. Todo el mundo parece estar inmerso en una especie de locura colectiva ante el cambio de siglo y los que no lo hacen están enganchados a una tecnología ilegal (SQUID) que permite experimentar como propios los recuerdos y sensaciones grabados por otros. De una parte, uno de los protagonistas se dedica a vender esta tecnología mediante la cual, a través del injerto de un chip, podemos vivir los recuerdos y vivencias de otros. Por otra parte, se nos presenta un mundo en el que los medios se hacen patentes a nuestro alrededor. Grusin piensa que es un claro ejemplo de lo que él denomina premediación. Es decir, la capacidad de anticipar cuáles serán las formas de remediación en un futuro próximo. El vídeo *World Builder*[8] de Bruce Branit podría considerarse una premediación de cómo podría ser la construcción de mundos virtuales en un futuro próximo y las posibles aplicaciones de los mismos. Narra la historia de un hombre enamorado que diseña un hermoso mundo para su mujer a la que se está reconstruyendo la memoria perdida. Asimismo imagina cómo serán las interfaces del futuro, los ordenadores injertados en nuestras propias manos.

[8] http://youtu.be/VzFpg271sm8. Fecha de consulta: 10 de marzo de 2015.

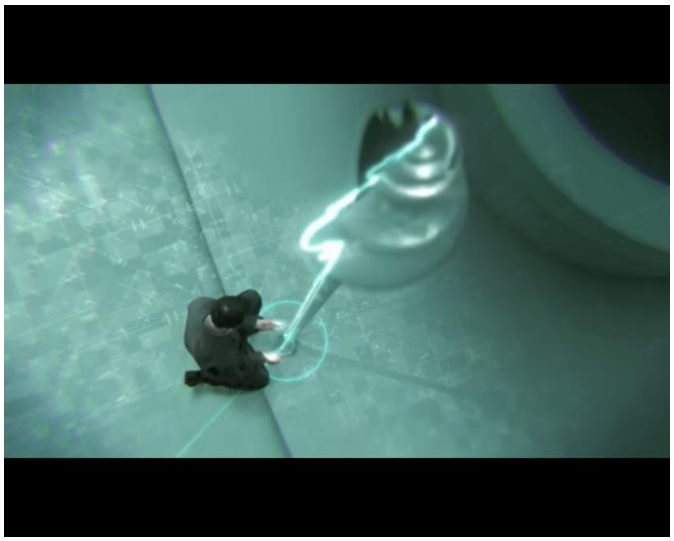

Fig.18: En este fragmento de *World Builder* se aprecia cómo la energía escapa de las manos del protagonista que al realizar ciertos movimientos con ellas, al estilo de una pantalla táctil en el aire, va diseñando el paraíso virtual que decide construir en la nueva memoria de su esposa enferma.

Se trataría por tanto de prever nuevas formas de comunicar antes de que la técnica haya dado respuesta a las necesidades planteadas. Preconiza una tecnología en la que nuestros propios recuerdos y vivencias podrán ser grabados de manera que en el futuro podamos revivirlos literalmente mediante un chip cerebral. Esto puede parecernos tan increíble como quizá lo hubiera sido *Skype* para uno de nuestros abuelos. Sin embargo, los expertos en nanotecnología ya hablan abiertamente de la posibilidad de injertar dispositivos en nuestro cerebro para luchar contra la pérdida de memoria, por ejemplo.

No se pretende en este trabajo ahondar en esta propuesta. Simplemente querríamos destacar la aportación de los escritores que se anticiparon al hipertexto. Aquellos que "premediaron" las formas de lectura no secuencial con sus sorprendentes creaciones: *Finnegan's Wake* de Joyce, *Pale Fire* de Nabokob, *Tristram Sandy* de Sterne, *El Castillo de los destinos cruzados* o *Si una noche de invierno un viajero* de Italo Calvino, *Rayuela* de Julio Cortázar etc. George P. Landow en su pionero y exhaustivo estudio sobre el hipertexto (1992,1997, 2006,2009) señalaba que, precisamente los rasgos que alejaban más a estas obras del estilo de escritura de la literatura impresa, eran los que los acercan con mayor claridad al nuevo paradigma que facilitó el hipertexto y su evolución al hipermedia:

> *Los ejemplos de estos textos tan dispares sugieren que los poemas y novelas que más incumplen uno o varios requisitos de la literatura asociada con la imprenta, y en particular la narración lineal, tienen grandes probabilidades de tener algo en común con una nueva ficción en el nuevo medio* (2009: 276).

Pero quizá la más clara *premediación* del modo en que los nuevos medios (todavía inexistentes) reamoldarían el medio impreso sea la de Borges. Muchos han citado como ejemplo *La biblioteca de Babel*, en la que el autor argentino imagina una biblioteca que abarca todos los libros, en la que cada libro es todos los libros (y que tanto nos recuerda al laberinto de enlaces del hipertexto). La crítica literaria de Roland Barthes o Jacques Derrida también podrían considerarse premediaciones de una tecnología capaz de dar respuesta a las inquietudes de la posmodernidad. De hecho Landow vio en el hipermedia la encarnación de muchos de los aspectos importantes de la teoría literaria contemporánea, en concreto la idea del "descentramiento" de Derrida (2009: 90) y la concepción de texto "legible" frente a texto "escribible" de Barthes (2009: 26-27). En definitiva, quizás ese estado de la cuestión, esa insatisfacción ante los límites impuestos por el texto impreso de los autores citados, favorecieron el hecho de que, cuando apareció la tecnología oportuna, el nuevo medio, el molde apropiado, se forjara a la medida de las necesidades anticipadas en su premediación.

2.2. REMEDIACIÓN

Para analizar el proceso de transformación de un medio representado en otro medio, Jay David Bolter[9] y Richard Grusin desarrollaron el concepto de *Remediation* (traducido al español como remediación). Este término trata de explicar cómo se transfieren los contenidos de un soporte a otro, la operación que Christian Allègre denomina "traslación-traducción-conversión" (2000: 63) a los nuevos medios. El concepto remediación fue empleado por primera vez en el ámbito de los estudios de medios por Paul Levinson (1997). Este autor denominaba remediación a la evolución que ofrece un nuevo medio con respecto a los medios precedentes cuyos límites sobrepasa. Por ejemplo, la escritura supuso una mayor posibilidad de permanencia del discurso que el medio anterior, el discurso oral. La hipertextualidad electrónica de la misma manera, aportaría mayor interactividad a la escritura. Sin embargo el término adquirió una dimensión más compleja con David Bolter y Richard Grusin pues frente a la propuesta

[9] David Jay Bolter (1951), director del Wesley New Media Center y Profesor de Literatura, Comunicación y Cultura en el Instituto Tecnológico de Georgia, es doctor en Letras Clásicas por la universidad de Carolina del Norte y máster en ciencias informáticas por la misma universidad. Bolter ha realizado diversos estudios acerca de la evolución de los medios de comunicación y la incidencia de las nuevas formas de expresión. Bolter desarrolló, junto a Michael Joyce y otros autores, una herramienta de escritura en hipertexto, llamada *Storyspace*. Actualmente estudia la realidad aumentada y el arte digital.

evolutiva de Levinson ofrecen una perspectiva de diálogo en la confluencia de los medios previos y los nuevos medios.

Bolter y Grusin parten de la tesis de McLuhan[10] a la que se hacía referencia anteriormente, que afirma que el contenido de un medio es siempre otro medio distinto. El contenido de la escritura es el lenguaje oral, igual que el de la prensa es el de la escritura manual, y la prensa es el contenido del telégrafo (Bolter y Grussin, 2000, 23-24). La remediación sería la lógica formal a través de la que los nuevos medios reamoldan (*refashion*) los medios anteriores: la representación de un medio en otro medio y según Bolter, constituye una característica definitoria de los medios digitales.

La remediación se nos presenta con una doble lógica desde el Renacimiento: la que pretende borrar cualquier rastro de mediación (*inmediacy*/ *transparent inmedicacy*) y la que busca multiplicarlo (*hypermediacy*). Ambas parecen ser, en apariencia, antagónicas.

2.2.1. La inmediación transparente

Se considera inmediación el propósito de eliminar la presencia del medio: se busca dar la sensación de estar en la auténtica realidad.

Un ejemplo de inmediación serían las videoconferencias que dan la impresión a los interlocutores de estar frente a la persona con la que hablan. Parece que el medio se evapora en mayor medida que cuando se utiliza la comunicación telefónica en la que se evidencia que hay algo que separa y que constituye ese medio y determina la forma de comunicarnos, muy diferente a una conversación cara a cara. Cuando llamamos por teléfono seguimos un procedimiento protocolario ("dígame") que en una videoconferencia se obvia, pues nos saludamos verbalmente como si estuviéramos en la misma habitación.

Hay una clara intención de lograr la "interfaz transparente": crear una interfaz "sin faz", borrar los botones, las ventanas, los iconos, de modo que el usuario se mueva en un escenario similar al del mundo no digital, interactuando con los objetos del mismo modo que en el mundo físico.

[10] Marshall McLuhan (1964): *Understanding New Media: The extensions of Man*. McGraw Hill, NY, pp. 23-24.

La realidad virtual, las imágenes tridimensionales, y el diseño de interfaces gráficas, pretenden lograr que la tecnología digital sea invisible. El objetivo es que el usuario olvide, no note, que está usando un medio, que tenga la conciencia de hallarse directamente frente al contenido de ese medio. Otro ejemplo de este afán por borrar las huellas de intermediación podrían ser los videojuegos de última generación. Están dotados de una videocámara que registra el movimiento e imagen del usuario y lo introducen literalmente en la pantalla. Como señalan Bolter y Grusin:

> *The desire for immediacy leads digital media to borrow avidly from each other as well as from their analog predecessors such as film, television, and photography. Whenever one medium seems to have convinced viewers of its immediacy, other media try to appropriate that conviction* (2000: 9).

Los medios digitales, por tanto, al igual que hicieron medios predecesores, tratan de borrar la huella del marco que contiene el texto con el objetivo de presentar la realidad sin intermediación alguna.

2.2.2. La hipermediación

En la lógica de la hipermediación, por el contrario, la representación visual persigue hacer patente al observador el propio medio: "Today as in the past, designers of hypermediated forms ask us to take pleasure in the act of mediation" (Bolter y Grusin, 2000: 14).

Esta práctica es bastante evidente en los medios digitales observando la configuración en ventanas de las páginas web o el interfaz del escritorio del ordenador. Sin embargo, la fascinación por el medio no es algo nuevo. Podemos encontrarla en los manuscritos medievales ilustrados, los *collages* de la pintura moderna o el fotomontaje. Vamos a centrarnos en este último ejemplo: el fotomontaje desafía la inmediatez del concepto de fotografía de Talbot (1969) como el pincel de la naturaleza. Cuando el autor de un fotomontaje selecciona una serie de fotografías, las corta y las recombina, las fotos adquieren la cualidad de materia artística, ya no son simples reflejos de lo real. De nuevo Bolter y Grussin inciden en el deseo de hacer patente el medio en esta lógica de la hipermediación:

> *In collage and photomontage as in hypermedia, to create is to rearrange existing forms. In photomontage the preexisting forms are photographs; in literary hypertext they are paragraphs of prose; and in hypermedia they may be prose, graphics, animations, videos, and sounds. In all cases, the artist is defining a space through the disposition and interplay of forms that have been detached from their original context and then recombined. Like Greenberg, Lanham regards collage as "the central technique of twentieth-century visual art"; Lanham wants to include digital design in the twentieth- century mainstream, which has often created heterogeneous spaces and made viewers conscious of the act of representation* (2000: 40-41).

El artista persigue la yuxtaposición de elementos, la mezcla, la recomposición. Veremos multitud de ejemplos de hipermermediación en literatura digital. Mosaicos que actúan como ventanas a fragmentos de textos, sonidos, vídeos etc. a los que el lector decide asomarse. Es el caso de la citada *Reconstructing Mayakovsky* o el de *104 Vidas* a los que nos hemos referido en apartados anteriores.

El factor que une a ambas lógicas, inmediación e hipermediación, es la atracción que ejerce sobre las dos la búsqueda de la autenticidad de la experiencia. Lo que sucede es que la definición de lo *auténtico* varía en los diferentes grupos sociales (Bolter y Grussin, 2000, 70-71). Ningún medio se desarrolla aislado de los otros medios y del entorno social, cultural, tecnológico y económico en el que existe. Las filiaciones históricas entre medios son fácilmente rastreables y su trascendencia es innegable. Por otra parte, todos los medios que coexisten en un momento determinado interactúan entre sí. José Alfonso Furtado lo señala en su interesante estudio *Del papel al píxel:*

> *Todos los medios activos corrientes (viejos y nuevos, análogos y digitales) respetan, reconocen, se apropian e, implícita o explícitamente, se atacan unos a otros. Diferentes medios adoptan diferentes estrategias que son testadas por creadores y diseñadores en cada medio (y a veces en cada género dentro del medio) y después aceptadas o desestimadas por fuerzas económicas y culturales mayores* (2007: 54).

En este sentido, Francisca Noguerol en "Barroco frío: simulacro, ciencias duras" (2013: 21-22), traza los rasgos fundamentales del estilo de la nueva narrativa impresa en español influida por la realidad de las nuevas tecnologías y la visión del mundo que generan en la sociedad del siglo XXI. Muchas coinciden con rasgos que defendemos en esta tesis como constitutivos de la literatura digital global. Esto es fruto de la mutua influencia de los medios que coexisten en una misma época y reflejo de las inquietudes

y la configuración de una sociedad. La literatura impresa, por tanto, también se apropia y remedia rasgos de la literatura electrónica. Los rasgos que destaca Francisca Noguerol son:

- La desaparición de los límites entre la realidad y la ficción

Coexisten realidades paralelas. El *slipstream*, denominación de Bruce Sterling (1989) para designar la ficción de la extrañeza (*the fiction of strangeness*). Las fronteras entre lo real y lo virtual o imaginario son tan borrosas que es difícil distinguirlas. Veremos más adelante que en multitud de obras digitales se plantea este mismo hecho[11]. La existencia virtual parece en ocasiones más auténtica que la real, fuera de la pantalla. Román Gubern en *Del bisonte a la realidad virtual* (2007) destaca que la cultura contemporánea es una cultura "presentativa" (en lugar de representativa) de múltiples realidades que coexisten. Un ejemplo de esta mutua influencia sería la novela *Ácido sulfúrico* de Amelie Nothomb y la remediación de la misma que realiza Marla Jacarilla en *Si son sólo libros*[12] que se verá al final de este capítulo.

- La inclusión en las tramas de conceptos específicos de la ciencia y la tecnología

Proliferan los escritores que provienen de una formación científica y esto se refleja en las obras tanto analógicas como digitales. Se verán más adelante creaciones digitales como las de Santiago Ortiz (*Árboles de textos, Bacterias argentinas*), los *CodePoems* elaborados siguiendo la gramática computacional, o el trabajo de Félix Remírez *Pintando textos*[13] que emplea los caracteres ASCII y la gama cromática para traducir las obras literarias a cuadros de puntos de colores. En literatura analógica autores como el físico Agustín Fernández Mallo, el informático Óscar Gual o el matemático Javier moreno son ejemplos de ello.

- La velocidad frenética y la interconexión de tramas que reflejan un universo paranoico, en continua evolución, presionado por el tiempo.

[11] *The Fugue Book*, *Nada tiene sentido* o *Loss of Grasp* son algunos ejemplos. En literatura analógica, *Sueños digitales* (2009) de Edmundo Paz Soldán.
[12] http://www.marlajacarilla.es/LIBROS/index.html. Fecha de consulta: 9 de julio 2014.
[13] https://dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/pintandotextos/pintandotextos.html. Fecha de consulta: 9 de julio 2014.

Representativa de esta tendencia en literatura digital es una de las primeras novelas hipertextuales en español, *Condiciones extremas*[14] de Juan B. Gutiérrez. Francisca Noguerol destaca las novelas *Caras extrañas* (Rafael Courtoisie, 2006) o *Asesino cósmico* (Robert Juan-Cantavella, 2011) como representativas de este hecho en literatura impresa.

- El triunfo de lo breve y lo fractal:

Rafael Coutoisie en *Goma de mascar* (2008) y sus 391 fragmentos ejemplifican esta práctica en literatura impresa. En la digital, baste citar las "tuitnovelas", novelas que se construyen a base de fragmentos de 140 caracteres cada uno. En español podemos citar varios ejemplos de tuitnovelas en línea. El venezolano Luis Alejandro Ordóñez (@laosven), escribió *Gatubellísima* en treinta y cinco días entre junio y julio de 2009 (cinco *tuits* diarios). La obra terminada se puede consultar en su web personal *La oficina de Luis*[15]. *El espejo*, promovida por José Cohen en 2009 y creada por varios *tuiteros* mexicanos está compuesta por diez capítulos (minicapítulos pues en realidad son diez *tuits*). En 2011 Mauricio Montiel Figueiras difundió *El hombre del tweed*[16], una tuirnovela por entregas al estilo de los folletines. Concepción Torres Begines publicó un interesante artículo al respecto en la revista *Espéculo* nº 54[17].

Regresemos a la doble lógica de la remediación: inmediatez e hipermediatez son fácilmente reconocibles en la remediación digital. Muchos manuscritos, por ejemplo, han sido volcados al medio digital[18]. La intencionalidad de este trabajo ha sido divulgar y facilitar el acceso de los investigadores a dichos materiales. En este caso el objetivo que persigue el medio electrónico es la desaparición de su papel intermediador. Pretende dar la sensación al lector de encontrarse frente a frente con el ejemplar original. En principio, no debería ser diferente la experiencia de consultarlo en la Biblioteca Nacional o verlo en la pantalla. Si bien es cierto que percibimos la presencia del medio, el objetivo es la transparencia.

[14] http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1. Fecha de consulta: 9 de julio 2014.
[15] http://www.laoficinadeluis.com/. Fecha de consulta: 11 de marzo 2015.
[16] https://twitter.com/elhombredetweed. Fecha de consulta: 11 de marzo 2015.
[17] http://www.academia.edu/10624008/Novelas_en_Twitter_el_fen%C3%B3meno_de_la_narrativa_en_140_caracteres. Fecha de consulta: 11 de marzo 2015.
[18] El esfuerzo realizado por la Biblioteca Nacional en este sentido es encomiable. En la página: http://bibliotecadigitalhispanica.bne.es, encontramos digitalizadas multitud de obras que podemos, no sólo visualizar sino también guardar e incluso enviar. La accesibilidad a nuestros tesoros culturales se hace patente en estas herramientas.

Los autores de otras remediaciones electrónicas, en cambio, no sólo no quieren esconder el medio sino todo lo contrario, pretenden enfatizar las diferencias y aportaciones del nuevo medio. En este caso nos encontramos con remediaciones en las que la lógica de la hipermediación es la preeminente. Un ejemplo de la aplicación de esta lógica son los *Expanded books* (libros extendidos). Enrique Dans define los libros extendidos como:

> *Aquellos que ofrecen la posibilidad de convertir la web en algo que añade valor a la edición en papel: libros que se suplementan con materiales audiovisuales, con hipervínculos, con revisiones posteriores que no justifican una reedición pero sí pueden añadir valor al lector, o incluso con colaboración de lectores para mejorar el contenido.*[19]

Jorge Carrión en su ensayo *Teleshakespeare,* denomina a los libros extendidos "ficción cuántica" y los describe como "historias en la historia narradas en el mayor número de lenguajes y de formatos, es decir, de estados, que haya existido jamás" (2011:46). En este tipo de literatura se persigue la hibridación de lenguajes y la yuxtaposición de vehículos de transmisión de los contenidos, haciendo patente al lector la multiplicidad de medios que contienen el mensaje.

Un ejemplo actual sería *El hacedor de Borges. Remake* de Agustín Fernández Mallo, editado tanto en libro impreso (pero recogiendo al final enlaces a webs y redes sociales en los que se completa la obra) y en versión digital. Publicado por Alfaguara en 2011, fue retirado de la venta ante las acusaciones de plagio por parte de la viuda de Borges, María Kodama. La pretensión de Agustín Fernández Mallo era hacer un homenaje a Borges empleando una técnica cinematográfica, el "remake". El "remake" es un término anglosajón que sirve para denominar la reedición de una película o serie televisiva que repite con bastante fidelidad la historia y mantiene a muchos de los personajes fundamentales. Suele consistir en contar lo mismo pero cambiando actores o el contexto en que se rodó. A pesar de la retirada de las librerías, es posible acceder a algunas partes de *El hacedor. Remake* que algunos lectores colgaron en la Red.

Señala Fernández Mallo[20] que un autor es contemporáneo cuando nos sugiere relecturas. Declara que escogió este libro porque cada vez que lee una de sus historias, el texto

[19] "Extendiendo los libros" en http://www.enriquedans.com/2009/01/extendiendo-los-libros.html. Fecha de consulta: 20 de junio 2014.
[20] Entrevista de 201 en su canal de *YouTube*: https://www.youtube.com/watch?v=PE4v9URLCaQ. Fecha de consulta: 8 de julio 2014.

original le plantea metáforas, imágenes y otras tramas tangenciales desencadenadas por esa lectura. Inició este proyecto por una motivación de investigación estética personal. Aunque el texto impreso fue retirado de las librerías seis meses después de su publicación, todavía podemos acceder a algunos de los materiales de literatura aumentada que el autor colgó en Internet. Un ejemplo es este vídeo en *YouTube*[21] grabado por el propio escritor y que denomina "vigilancia apócrifa de libros".

Fig.19: Fernández Mallo se oculta en el piso superior de una librería y observa la reacción de los lectores ante sus libros. Va comentando la experiencia en el vídeo.

Agustín Fernández Mallo realiza una especie de vigilancia detectivesca del comportamiento de la gente al acercarse a seis de sus libros en una librería bonaerense. Elabora un plano con la ubicación de libros que le interesan o llaman la atención por algún motivo y traza un campo de fuerzas positivas o negativas que según su criterio generan:

[21] https://www.youtube.com/watch?v=Y5CFHLjv1xs. Fecha de consulta: 15 de junio 2014.

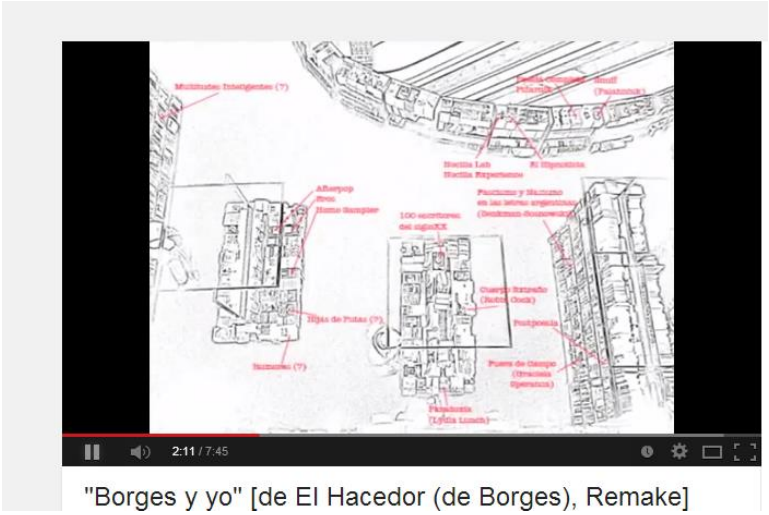

Fig.20: El autor, agazapado en la librería bonaerense, traza varios planos co la ubicación de sus obras con respecto a otras que ejercen buenas (en verde) o malas (en rojo) influencias sobre los suyos. No deja de ser una forma muy gráfica y, en cierto sentido irónica, de representar la intertextualidad.

Espera ansioso a que alguien se acerque a alguno de sus seis libros pero nadie parece interesarse y el autor narrador declara que le inunda un profundo sentimiento de soledad. Observar algo a través de una cámara de videovigilancia se asemeja a mirar por un microscopio. Lo que queda del otro lado se percibe como muy lejano. “Toneladas de celulosa y tinta tiradas en bloque así, al mar o al pozo sin fondo de eso que llamamos cultura”.

Una situación aparentemente absurda como la videovigilancia de sus libros en una librería de la ciudad natal de Borges, se convierte en una reflexión sobre la escritura, y se ofrece como refuerzo del texto escrito en su recreación. Traza las líneas de esa obra en los últimos minutos del video. Sabe que el libro de Borges, *El hacedor*, está ahí,

escondido entre otros miles de libros pero no sabe dónde. Es como una idea inalcanzable.

El hacedor, el original de Borges del que Fernández Mallo se apropia, es un breve libro de carácter misceláneo publicado en 1960. En sus apenas cien páginas contiene cincuenta y cuatro textos que abarcan relatos breves, poemas, divagaciones y citas. Fernández Mallo repite tal estructura con mínimos cambios como si fuera una plantilla. Respeta todos los títulos originales pero reelabora los contenidos con total libertad.

El planteamiento global implica un homenaje borgeano y la voluntad de dar nueva vida a páginas impresas en la era digital. Fernández Mallo reescribe las piezas seminales a su manera, las reinventa sin limitaciones. A veces lo hace con descaro. Pasa de largo uno de los poemas con un "Éste me lo salto" y otro dedicado a una mujer con un "A ti no / te conozco". El poema metafísico "El otro tigre" lo convierte en "ISBN 84-206-3333-X". Acompasa la reescritura del "Poema de los dones" con el ritmo de la melodía de un anuncio publicitario: "don, don, / ding ding don / don, don, / [toma Lacasitos]".

Los juegos y transgresiones son frecuentes: presenta una lista de claves técnicas de comunicaciones producidas en las Torres Gemelas en 2001, incorpora documentos gráficos de *Google Maps*, utiliza fórmulas científicas etc. No hay plagio alguno en el texto, aunque sí se repiten la estructura, el esqueleto del original y los títulos. Su intención es desestructurar los relatos de Borges, recogiendo algunas de las obsesiones del autor argentino, rehaciéndolos con su particular visión del mundo.

La apropiación de Fernández Mallo se ha presentado como ejemplo de hipermediación a través de la literatura aumentada. Consideramos literatura aumentada al refuerzo de textos escritos mediante técnicas de realidad aumentada. Se basan en registrar mediante cámaras o diferentes dispositivos, el entorno real y combinarlo después con imágenes o gráficos de manera que el resultado final se presenta ante los ojos del lector-espectador como una realidad virtual diferente. Se han llevado a cabo diferentes experimentos que producen efectos espectaculares. Mediante estos mecanismos la lectura del libro impreso se transforma en una experiencia tridimensional con la ayuda de dispositivos digitales.[22]

[22] La empresa Atlantis Virtual Reality presentó un sistema que denomina precisamente "Realidad aumentada" y que consiste en la proyección tridimensional combinando el entorno real con objetos tridimensionales virtuales. Este sistema permite la yuxtaposición de texto con imágenes de personajes

Sin embargo hoy en día es más frecuente encontrar un tipo de remediación más agresiva. No sólo se trata de añadir materiales a la base del libro impreso como en estos libros extendidos (a través de esa realidad aumentada) sino que lo que se pretende es readaptar completamente los medios más antiguos a los nuevos. En la mayoría de los casos la obra se vuelve mosaico, yuxtaposición de elementos, multiplicidad. Es algo propio del medio digital en el que las ventanas superpuestas, la confluencia de lo textual, visual, sonido, movimiento, interacción, es lo habitual. El lector es consciente al mismo tiempo de las piezas individuales y de su significado en conjunto. Se trata, como ya se ha señalado anteriormente, de un nuevo lector, acostumbrado al vistazo rápido, al *collage* de la pantalla y a la selección de lo que capta su interés. Captura, selección, elección o desestimación de contenidos, ese parece ser el primer acercamiento a los nuevos materiales en el entorno digital.

En conclusión, podríamos decir que en la remediación se pueden aplicar estrategias diversas. Unas son más cercanas al medio original. Un ejemplo sería el Proyecto Gutemberg[23]. El propósito de ese proyecto era recoger los textos clásicos y digitalizarlos para preservar su conservación. En este caso simplemente se replicaron los textos impresos en la pantalla. A pesar de que la lógica de remediación aplicada sea la inmediatez, la obra remediada no es la misma en el medio impreso que en el digital: el modo de lectura, los medios "extras" que estos formatos recogen (vínculos, posibilidad de seleccionar, cortar y pegar materiales, introducir comentarios etc.), impregnan el texto en el nuevo medio.

En otras remediaciones la estrategia predominante es la hipermediatez. Esta lógica de la remediación quiere acercarnos a lo real a través de ventanas superpuestas y diversidad de medios yuxtapuestos interactuando entre sí. Como la vida misma, hecha de

tridimensionales que "saldrían" literalmente de la página. Se puede consultar en: http://www.atlantisvr.com/es/. Fecha de consulta 24 de abril 2015.

[23] El Proyecto Gutemberg nació en 1971 de la mano de Michael Hart, por entonces estudiante de la universidad de Illinois. Hart tenía acceso al Xerox Sigma V. Este ordenador especial resultó ser uno de los 15 nodos de la red de ordenadores que posteriormente se convertiría en Internet. Hart decidió digitalizar obras de literatura para que algún día fueran accesibles a todos de forma gratuita. Como tenía una copia de la Declaración de Indepenencia de los EEUU en su mochila, ésta se convirtió en el primer texto electrónico del Proyecto Gutenberg. A mediados de los noventa continuó dirigiendo el proyecto desde el Illinois Benedictine College. Continuó en la Carnegie Mellon University, que aceptó administrar las finanzas del Proyecto Gutenberg. En el año dos mil el Proyecto Gutenberg fue oficialmente reconocido como una persona jurídica independiente, siendo actualmente una sociedad no lucrativa legalmente constituida en Misisipi.

imágenes, sonidos, visiones fragmentadas y superpuestas, giros inesperados, decisiones de nuestra mente sobre qué parte de lo que percibimos focalizamos en cada momento.

La remediación, como se intentará de demostrar a través de esta investigación, se convierte también en una poderosa herramienta de creación en la literatura digital. Los textos creados en un principio para el medio impreso deben encajar en un nuevo molde, el digital, que tiene sus propias características y posibilidades. Citemos un caso concreto. Cuando el administrador del blog *Canto de espumas*[24], por ejemplo, toma un fragmento del poema de Machado, lo selecciona y recorta y lo inserta en su fotopoema acompañado de sus propias fotografías, está generando algo nuevo. Lo mismo que en el *collage* o los fotomontajes. Los versos del canon se transforman en materia artística al igual que el mármol en manos de un escultor. El nuevo medio (blog) en el que se reamoldan (*refashion*) y sus características intrínsecas (interactividad, *continuum*, hibridez etc.) remedian el poema original, dando lugar a una recreación del mismo.

Esto no es algo nuevo. Podemos pensar en los viejos juglares que cantaban las gestas de los héroes en la Edad Media. Cada uno seleccionaba, enriquecía e interpretaba el original, adaptándose a veces a las particularidades de cada lugar o público concretos e incluyendo noticias actualizadas. Ramón Menéndez Pidal en *Poesía juglaresca y orígenes de las literaturas románicas* (1957) hace referencia al papel de estos juglares como adaptadores e improvisadores de la materia artística anterior al nuevo público:

> *Era necesario darse a entender en todo momento, era urgente renovar el repertorio heredado, haciendo que el habla de los vulgares usos cotidianos entrase más y más en la prosa recreativa y en la canción musical del improvisado espectáculo público.*[…] *En la plaza de la villa, en el atrio de la iglesia, en las danzas, en las romerías, durante el solaz público, se realizaron los difusos y pequeños aciertos de inspiración poética que fueron elevando lentamente la humilde lengua vulgar, hasta hacerla apta para ennoblecer la imaginación y la sensibilidad de los oyentes* (1957: 359).

El cantar del que partían podríamos decir que era la materia prima con la que recreaban esas historias, dando lugar a otras versiones nuevas.

[24] http://cantodeespumas.blogspot.com.es/. Fecha de consulta: 20 de junio 2014.

3.- EL TEXTO DIGITAL REMEDIA EL TEXTO IMPRESO

En este apartado se intentarán trazar las líneas fundamentales del proceso de remediación del texto impreso en el ámbito digital y las transformaciones y adaptaciones que experimentará al convertirse en texto digital. Jay David Bolter y Richard Grusin en *Remediation. Understanding New Media* (2000) señalaban hace más de una década cómo los medios digitales estaban reconfigurando nuestra cultura basada en el libro impreso desde la aparición de la imprenta. El medio electrónico, argumenta Bolter, es el que mejor se adecúa a las demandas de una sociedad en la que se aceptan como valores fundamentales la interactividad, la interconexión, el descentramiento y la flexibilidad: "we are now turning to electronic technologies of writing to define our cultural relationships both methaforically and operationally" (2000: 203). A través de la remediación del texto impreso al medio digital estaríamos traduciendo la memoria cultural contenida en el medio impreso a los nuevos parámetros culturales e identitarios. Katherine Hayles en *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* recalca la misma idea de que el desarrollo de los medios electrónicos implica bastante más que una cuestión técnica y afecta al desarrollo de la identidad personal y colectiva:

> *Joining technical practice with artistic creation, computation is revalued into a performance that address us with the full complexity our human nature require* […] *Thus understood, computation ceases to be a technical practice best left to software engineers and computer scientists and instead becomes a partner in the coevolving dynamics through which artists and programmers, users and players, continue to explore and experience the intermediate dynamics that let us understand who we have been, who we are, and who we might become* (2008: 157).

No se trata sólo, por tanto, de un asunto de interés científico o técnico. El estudio de los medios electrónicos y su influjo en la cultura y en la sociedad implica de manera fundamental a especialistas, creadores y lectores. A través de la remediación en los medios digitales almacenamos, conservamos y remodelamos nuestra memoria cultural, desarrollamos las creaciones contemporáneas que nos conforman y premediamos lo que llegaremos a ser. El hipertexto reconfigura la manera de narrar y por tanto, de construir nuestro recuerdo afectando al modo en que se conforma nuestra identidad. Katherine Hayles, en "Electronic Literature: What is it?" (2007), señalaba cómo la literatura electrónica contemporánea reflejaba una nueva subjetividad con sus características

esenciales propias, fruto de una nueva forma de aproximación a la realidad de la sociedad contemporánea:

> *Contemporary electronic literature is both reflecting and enacting a new kind of subjectivity characterized by distributed cognition, networked agency that includes human and nonhuman actors, and fluid boundaries dispersed over actual and virtual locations*[25].

La literatura siempre ha sido fiel reflejo de la realidad y de las inquietudes del hombre a través del tiempo. Jorge Carrión en "*Zapping* de géneros. Una lectura hispánica" lo expresa de manera clarividente: "la literatura es tiempo pautado en palabras, por tanto, realidad gráfica y mutante" (2013: 63). El molde se adapta a la nueva realidad del ser humano e influye sobre su percepción de la misma y su construcción de la propia identidad. Juan Francisco Ferré en "Taxonomías transatlánticas" señala la importancia de la adaptación de los contenidos literarios que reflejan el entorno actual del ser humano en los nuevos marcos que ofrecen las tecnologías digitales:

> *La literatura que "transcodifica" (conforme a la terminología establecida por Lev Manovich) sus propios postulados y hace suyas las estrategias de comunicación pero también los formatos y dispositivos de las nuevas tecnologías, es el futuro de la literatura* (2013: 86).

3.1.- EL HIPERTEXTO DIGITAL

Dolores Romero López en "La literatura digital en español: estado de la cuestión" (2011: 40)[26] señala que antes del concepto de hipertexto digital ya existían hipertextos impresos y destaca dos criterios en los que los expertos coinciden a la hora de nombrar obras impresas que premediaron el hipertexto digital: la búsqueda de la colectividad y la ruptura de la linealidad. El autor perseguía una mayor interacción con el lector. Pretendía que participara de alguna manera en el proceso creativo. Por otro lado, la estructura lineal de los relatos impresos, no casaba bien con el modo en que se construye el pensamiento humano. El hipertexto reproduce la manera de proceder del cerebro humano que no trabaja de modo secuencial sino por asociación de ideas e interconexiones. Se trata de un funcionamiento sináptico. En nuestro cerebro las redes

[25] En http://eliterature.org/pad/elp.html. Fecha de consulta: 2 de julio 2014.
[26] *Texto Digital*, Florianópolis, v. 7, n. 1, jan. /jun. 2011.

neuronales están formadas por una serie de neuronas interconectadas. Las neuronas de la red se distribuyen en diferentes capas de modo que las neuronas de una capa están conectadas con las de la capa siguiente a las que pueden enviar información. Permite además la indexación no jerárquica de ideas.

Si el texto lineal impone una dirección única de sentido, el hipertexto propone diversas versiones o lecturas. Da libertad al lector convirtiéndolo en navegante y favorece la interactividad**.** El hipertexto permite itinerarios de lectura personales, irrepetibles. Cada navegación es una experiencia que puede llevar a puertos diferentes: arborescente, circular, paralela[27] etc. La navegación arborescente es un modelo de organización temática de la información con estructura jerárquica. Es muy útil pavas y buscadores temáticos. La circular (también denominada "collar de perlas") es típica de ficciones interactivas y permite dar coherencia a las escenas de cada una de las zonas o mundos en torno a los que se le plantean misiones al lector. Organiza una serie de secuencias lineales en torno a un nodo de entrada pero sin permitir la navegación entre los nodos de un mismo nivel. En la estructura paralela sí se permite la navegación entre nodos de un mismo nivel. Es muy útil en narraciones interactivas para aportar itinerarios que muestren diferentes puntos de vista de una misma historia (es el caso de la mencionada novela hipertextual *Como el cielo los ojos*).

El término hipertexto fue acuñado en los años sesenta del siglo pasado por Theodor Holm Nelson para referirse a una nueva tecnología informática, aunque el origen de la idea se remonta a Vannevar Bush[28]. En la ponencia que leyó Nelson en la XX conferencia anual de la Association of Computer Machinery, *"A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate",* definió el término hipertexto de la siguiente manera:

> *Let me introduce the word "hypertext" to mean a body of written or pictorial material interconnected in such a complex way that it could not conveniently be presented or represented on paper. It may contain summaries, or maps of its*

[27] Esta información aparece detallada en el libro de José Luis Orihuela y María Luisa Santos *Introducción al diseño digital* (1999).

[28] Bush era jefe del Departamento de Investigación y Desarrollo Científico de EEUU. En su artículo "As we may think" (publicado en la revista *The Atlantic Monthly*, en julio de 1945), señaló que la estructura secuencial de los documentos era la causante de que los métodos de su tiempo fueran incapaces de procesar convenientemente grandes cantidades de información. Además puso de manifiesto que la mente opera mediante asociaciones. Cada asociación en nuestro cerebro se relaciona con otra y así sucesivamente, generando una intrincada malla de senderos.

> *contents and their interrelations; it may containan notations, additions and footnotes from scholars who have examined it. Let me suggest that such an object and system, properly designed and administered, could have great potential for education, increasing the student's range of choices, his sense of freedom, his motivation, and his intellectual grasp. Such a system could grow indefinitely, gradually including more and more of the world's written knowledge. However, its internal file structure would have to be built to accept growth, change and complex informational arrangements* (1965: 96).

Como se puede comprobar a través de esta cita, Ted Nelson concibió el hipertexto desde su primera formulación como una red de relaciones dinámica y en continuo crecimiento que favorecería el aprendizaje. El concepto de hipertexto ya se daba en literatura impresa a través de notas, adiciones, ediciones críticas etc., lo que hace la literatura digital es reutilizarlo de forma más intuitiva gracias a los nuevos medios técnicos. En *Literary Machines* (1981: 2), en la que de modo clarividente ya considera los ordenadores como máquinas literarias, Nelson especifica algo más el término recalcando que se refiere a una escritura no secuencial, un texto que permite al lector elegir su itinerario de lectura a través de la pantalla interactiva.

Tal como señala George P. Landow en su libro *Hypertext 3.0*, el hipertexto implica un texto compuesto por fragmentos de texto (lo que Barthes denomina *lexías*) y los enlaces electrónicos que conectan esos fragmentos entre sí. Landow además, considera el hipermedia como una extensión del hipertexto, incluyendo información visual y sonora y la animación (2009: 25).

A través de las definiciones expuestas, se remarca el aspecto de red de enlaces. En este sentido las anotaciones a pie de página en un libro impreso constituirían en cierto modo una estructura rudimentaria de hipertexto. Sin embargo, podemos añadir con María J. Vega en *Literatura hipertextual y teoría literaria* (2003), que una de las transformaciones más relevantes del hipertexto con respecto al texto tradicional va más allá de la inserción de información adicional a través de enlaces. La posibilidad de brindar diferentes itinerarios de lectura y la inmediatez con la que se accede al contenido de los enlaces hacen del hipertexto algo diferente al texto impreso:

> [Su] *capacidad de almacenar información y, sobre todo, de recuperarla de forma múltiple e instantánea, ya que el hipertexto es […] una vastísima biblioteca más que un libro, y, por ello, multiplica los itinerarios de lectura de forma radical e inmediata. En este caso, la diferencia cuantitativa –de*

> *custodia, de accesibilidad, de interrelación- sí procura un importantísimo salto cualitativo* (2003: 10-11).

Dolores Romero López en su artículo "En busca de nuevos postulados. Retos de la literatura en la era digital" (2011: 46) señala que la aplicación del concepto hipertexto a la literatura fue llevada a cabo por primera vez por Bolter, en *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing* (1991), y George P. Landow, ese mismo año en *Hypermedia and Literary Studies*. Como hemos venido señalando, la tecnología de la escritura se ha visto inmersa en un cambio de paradigma cuya manifestación más clara fue la aparición del hipertexto digital. El libro parecía insuficiente para reproducir el mecanismo humano de adquisición del conocimiento mediante la asociación. El crítico Stuart Moulthrop (también autor de narrativa hipertextual) lo expresó con claridad en 2003:

> *Cuando los estudiosos de las humanidades descubrieron el poder de los ordenadores, en los años sesenta, comenzaron también a descubrir que el modo predominante de organización textual, el libro impreso y el códice, no es necesariamente la mejor manera de organizar la expresión. El libro no es el instrumento más logrado para permitir el acceso aleatorio a la información* (2003: 23).

En definitiva, los hipertextos ya existían en el libro impreso pero gracias a la nueva tecnología la manera de leerlos y de tener acceso a ellos ha cambiado drásticamente. George P. Landow (2009) destaca algunos rasgos fundamentales en los hipertextos digitales:

- La intertextualidad: el hipertexto posee una capacidad intrínseca para enfatizar la intertextualidad. "El hipertexto permite hacer más explícito, aunque no necesariamente intruso, el material afín que el lector culto pueda percibir alrededor de la obra" (2009: 88).
- La polifonía o diversidad de voces que lo caracterizan: cada texto se encuentra en una red, ninguno tiene privilegio por sí mismo, será el lector quien se lo dé. "No permite una única voz tiránica" (2009: 89).
- El hipertexto y el descentrar: el centro de la atención del lector se desplaza a su antojo. La lectura es móvil, transformable, además a medida que el lector navega

> por los textos puede ir modificándolos, por la característica interactiva que tienen los hipertextos.

La interactividad opera en varios sentidos. Por un lado como proceso comunicativo entre personas (autor/lector/ otros lectores/ otros autores). Por otro lado la interactividad con la máquina, es decir, el modo en que el usuario interactúa con la interfaz.

La interactividad característica de la "cibercultura" ha renovado la recreación de los antiguos medios hasta límites de los que todavía no somos conscientes. La cibercultura se ha desarrollado imparable, con el crecimiento del ciberespacio al que Pierre Lévy define como: "espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas" (Lévy, 2007: 70). Una interconexión mundial que diluye las fronteras del espacio y el tiempo. Hasta el punto de crear ejemplos de presencia digital en tiempo real como *Facebook*; un auténtico banquete de la memoria capaz de revivir antiguas amistades; océano en el que navega, casi vivo, como en espera, el recuerdo de los que se fueron, como una forma de "ciber-inmortalidad".

Susana Pajares Tosca en su tesis doctoral *Literatura digital. El paradigma hipertextual* (2004: 168), propone una serie de rasgos fundamentales del nuevo paradigma hipertextual en la literatura recalcando precisamente este aspecto de la conectividad. Dichos rasgos serían la multilinealidad, el multimedia, la multiplicidad, la interacción, el dinamismo y la conexión. La multilinealidad se refiere a los diferentes itinerarios que propicia el hipertexto. El multimedia a la posibilidad de combinar y yuxtaponer diferentes medios, imagen, sonido, vídeo etc. El nuevo paradigma hipertextual aplicado a lo literario favorece asimismo las estructuras fragmentarias, la participación del lector o la coautoría así como la continua transformación y reconstrucción de los textos. Todo ello además, en un entorno de conectividad entre usuarios de cualquier parte del mundo.

El hipertexto digital remedia los párrafos del texto impreso. Bolter lo describe gráficamente con la imagen de un escritor, tijeras en mano, recortando fragmentos de texto (2001: 35). Pero no se trata de una selección de fragmentos sin orden sino que el autor diseña una serie de conexiones electrónicas, de itinerarios, que indican las relaciones entre los fragmentos. Las conexiones en el hipertexto se configuran como diferentes itinerarios de significación tanto para el autor como para el lector. Es

precisamente en el papel del lector donde radica una de las diferencias fundamentales de la remediación que el hipertexto digital realiza del texto impreso: la multiplicidad de posibilidades de lectura y "cocreación" que propicia, supone un cambio en la relación del lector con el texto.

Desde el Romanticismo se había planteado la idea de que el acto de la escritura se asemeja a un discurrir de pensamientos. El escritor se encuentra en un conflicto de intereses entre ese aluvión de pensamientos que quiere transmitir y la estructura que la escritura le ofrece para plasmarlos. En las diferentes tecnologías de la escritura, la jerarquía (materializada en capítulos, párrafos o secuencias) es una manera de imponer un orden determinado a las ideas. Las relaciones asociativas subsisten por debajo de este orden pero sometidas a la estructura jerárquica que esta tecnología impone. En el espacio de escritura electrónico, el pensamiento jerárquico y el asociativo pueden coexistir en la estructura del texto porque el ordenador posee los mecanismos idóneos para presentar ambas redes y sus ramificaciones, es un espacio líquido, maleable, manipulable por el autor, la máquina y el lector. Se trata de una escritura que persigue la descripción a la vez visual y verbal. El escritor de un hipertexto se convierte en una suerte de topógrafo que diseña itinerarios y relaciones. El lector decidirá qué camino seguir, generando diferentes lecturas de un mismo texto. Esta concepción de la escritura como topográfica no es nueva. Ya la habían propuesto autores analógicos del siglo XX. Dolores Romero López en "La literatura española en el siglo XXI: hacia la nueva creación digital"[29] señala a Sterne, Joyce, Cortázar y Borges como "[…] escritores de reconocido prestigio internacional cuya creatividad fomentó su necesidad de ofrecer más de una vía de lectura en sus textos […]" (2008: 217) Pero les faltaban los medios técnicos que las tecnologías digitales trajeron consigo. En ese mismo libro, *Literaturas del texto al hipermedia,* Mercé Picornell Belenguer y Margalida Pons Jaume ("Hipertextualidad y experimentación textual: vínculos (y rupturas) en la literatura catalana") señalan tres aspectos que engarzan conceptualmente el hipertexto en anteriores formas de textualidad. En primer lugar, la apropiación (construcción a partir de materiales ajenos). En segundo lugar, la polifonía que presenta el texto como mezcla de subjetividades, voces diversas. En tercer lugar, la sensación de incomodidad ante una estructura lineal.

[29] En Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo (2008): *Literaturas del texto al hipermedia*.

En este trabajo abordaremos alguna de las remediaciones de los textos de nuestro canon realizadas por las aplicaciones para tabletas. Una de ellas, la del poema "Blanco" de Octavio Paz, ejemplifica a la perfección lo que aquí pretendemos señalar. Octavio Paz concibió su poema con diferentes itinerarios de lectura. Se puede leer en su totalidad, como un solo texto; sólo la columna del centro constituyendo un poema autónomo cuyo tema es el tránsito de la palabra; la columna de la izquierda que es un poema erótico dividido en cuatro momentos que a su vez corresponden a los cuatro elementos; la columna de la derecha, otro poema en sí mismo, contrapunto del anterior y compuesto por cuatro variaciones sobre la sensación, la percepción, la imaginación y el entendimiento. Podríamos decir que se trata de una escritura topográfica al estilo de los mándala.

Un poema ideado para leerse como una sucesión de signos sobre una página única. En este caso, los medios técnicos propios de la era digital han hecho posible esa página única e ilimitada en la pantalla táctil. La nueva tecnología ha permitido llevar a la práctica la idea que Octavio paz concibió para su poema cuando la página impresa era el único modo de contenerla. A medida que avanza la lectura la página se desdobla, un espacio que en su movimiento deja aparecer el texto, como engendrándolo. La concepción de este poema encaja a la perfección con la poesía digital. Podríamos decir con Grusin que se trata de una premediación del hipertexto (hipermedia[30]) digital.

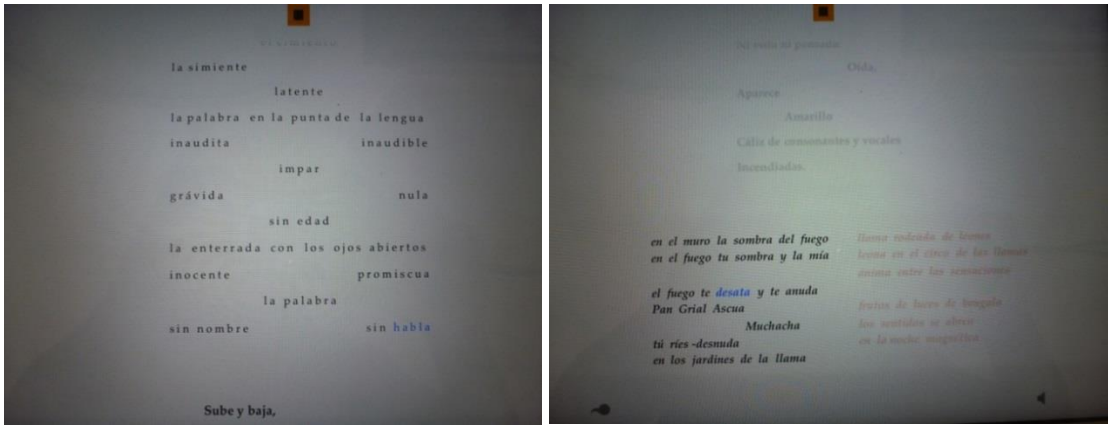

Fig.21: Estas capturas muestran las diferentes formas de lectura del poema de Octavio Paz que ahora se llevan a la práctica en la pantalla de la tableta. Además el lector puede escuchar de fondo el recitado original del poeta, que hace avanzar el texto, o decidir leerlo en silencio.

[30] El hipermedia es un hipertexto que también enlaza imágenes, vídeos o sonidos.

Los escritores y los diseñadores han promovido el hipertexto como una forma de mejorar el medio impreso en sus diferentes géneros. Los géneros impresos, lineales y jerárquicos, al amoldarse de nuevo en el hipertexto, adquieren multiplicidad y una estructura asociativa a la que ya se ha hecho referencia. El texto impreso es estático, mientras que el hipertexto reacciona ante la decisión del lector de pinchar uno u otro enlace. Podríamos argumentar, de la mano de Vannevar Bush, que el mecanismo del hipertexto reproduce mejor el mecanismo de nuestro cerebro, pues nuestro pensamiento se construye no de modo lineal, sino mediante asociaciones. En resumen, el hipertexto nos permite escribir de una manera similar a cómo pensamos (el título de la famosa obra de Bush es claro en este sentido: *As We May Think*).

3.2.- LA IRRUPCIÓN DE LO VISUAL

El hipertexto ha evolucionado gracias al desarrollo de la tecnología y ha ido incorporando no sólo textos sino también otros elementos visuales y sonoros. Es lo que se denomina hipermedia. Mediante el hipermedia, el hipertexto ha incorporado una remediación que tiene más de un siglo de recorrido. Podríamos decir que es la respuesta del texto escrito electrónico a los medios visuales: la fotografía, el cine y la televisión. El hipermedia recrea el lenguaje de los medios visuales y los combina con la escritura, contribuyendo así a la sensación de autenticidad que persigue cualquier remediación.

De todas formas, el maridaje entre la imagen y el texto escrito no es nada nuevo. Tenemos multitud de ejemplos a lo largo de la historia de la literatura que así lo ilustran. El interesante trabajo de Giovanna di Rosario *Electronic Poetry*[31], traza de modo exquisito este recorrido hasta llegar al hipermedia centrándose en el género poético. Desde Simias de Rodas, pasando por la Edad Media, el Renacimiento, los siglos XVII, XVIII y XIX, hasta llegar a las vanguardias, esta investigadora recorre la relación mutua entre escritura y arte visual a lo largo de la historia de la literatura. Pero desde nuestro punto de vista, esta unión de artes diversos en el seno de la literatura a lo largo de la historia no se limita a la imagen, a lo visual, sino que también incluye el arte sonoro, la música. En la literatura española, por ejemplo, bastaría citar el caso del Códice Rico de las Cantigas. María Victoria Chico en "La visión de sones y trovas. Composición pictórica y estilo en la miniatura del Códice Rico" (2011) habla de esta obra como un

[31] Giovanna di Rosario (2011): *Electronic Poetry. Understanding Poetry in the Digital Environment*.

proyecto pionero en Europa de integración verdadera de música, poesía, e imagen en una sola obra:

> […] *la imagen se erige en auténtica protagonista compartiendo espacio a partes iguales con los poemas y las composiciones musicales. Tanto en las cantigas narrativas como en las de loor, ante nuestros ojos se explayan páginas enteras organizadas en seis viñetas, que tras la partitura y el poema correspondiente, visualizan la trama del milagro de que se trata. Ello configura uno de los mayores corpus pictóricos de la pintura medieval occidental, que necesariamente – y esto nos lleva a un segundo punto- debe imbricarse de modo coherente y racional con los poemas y las músicas que acompaña, compartiendo con ellos dentro de lo posible una cierta identidad compositiva* (2011: 409).

Si se presta atención a algunos de los nuevos medios que han aparecido con las tecnologías digitales, se puede reconocer que no surgen de la nada. Los videojuegos remedian las películas de cine, incorporando un nuevo elemento: la interactividad. La realidad virtual remedia tanto al cine como a la pintura en perspectiva. La fotografía digital y sus múltiples aplicaciones (desde el *photoshop* hasta la posibilidad de compartir de inmediato la imagen en una red social), remedian a la analógica. Asimismo los antiguos medios también incorporan elementos de los nuevos. Los novelistas analógicos incluyen chats en sus tramas, hay novelas escritas siguiendo la estructura de un blog etc. Como ya hemos señalado con anterioridad, ambas tecnologías –analógica y digital- coexisten y compiten, no son impermeables, ambas influyen y son influidas.

La yuxtaposición entre lo escrito, lo visual y lo sonoro en el medio digital se ha ampliado recientemente a lo táctil y cinético. Interesante al respecto resulta una aplicación para *Ipad* llamada *Ruben and Lullaby* de Erik Loyer. Es una narración interactiva sin palabras en la que los dos personajes manifiestan uno u otro estado de ánimo según los movimientos que efectuemos con la tableta. Cada estado de ánimo hace evolucionar la trama en uno u otro sentido y se refleja a través de sus gestos y del enfoque cinematográfico de cada escena. Las ilustraciones de Ezra Claytan Daniels son en formato cómic y la trama de fondo es la disputa de una pareja en el parque. Si agitamos la tableta, los personajes se enfadan, si tocamos la pantalla con suavidad, se tranquilizan.

Fig.22: En estas imágenes observamos a los protagonistas sentados tranquilamente en el banco de un parque. Al agitar la pantalla, comienzan a discutir.

Otro ejemplo, todavía en fase de desarrollo es *Breathing Room*[32] también de Eric Loyer. Una novela gráfica que emplea la técnica del *leap motion* a través de la cual un sensor detecta el movimiento de las manos del lector por encima del ordenador y genera animación en la pantalla según los gestos efectuados. Esta técnica se usa en videojuegos interactivos (por ejemplo en la *Wii*). En este caso se aplica la técnica a un relato. La historia se desarrolla de modo diferente en función de cómo movamos las manos. Cada vez que se lee la novela, dado que nuestros gestos no se repiten de manera exacta, la lectura es distinta. La trama adentra al lector en un bosque poblado de árboles cuyas ramas se mueven siguiendo sus gestos. Se trata de literatura ergódica. Este término fue introducido por Espen Aarseth en *Cybertext: Perspectives on Ergodic* Literature (1997) y se refiere a aquella en la que se requiere un esfuerzo específico del lector para recorrer el texto. El lector percibe que opta por un camino, una forma de leer, un itinerario, y deja otros al margen. Desconoce lo que no ha elegido, las otras historias que podía haber generado con su intervención directa.

[32] http://opertoon.com/2013/04/breathingroom/. Fecha de consulta: 9 de julio 2014.

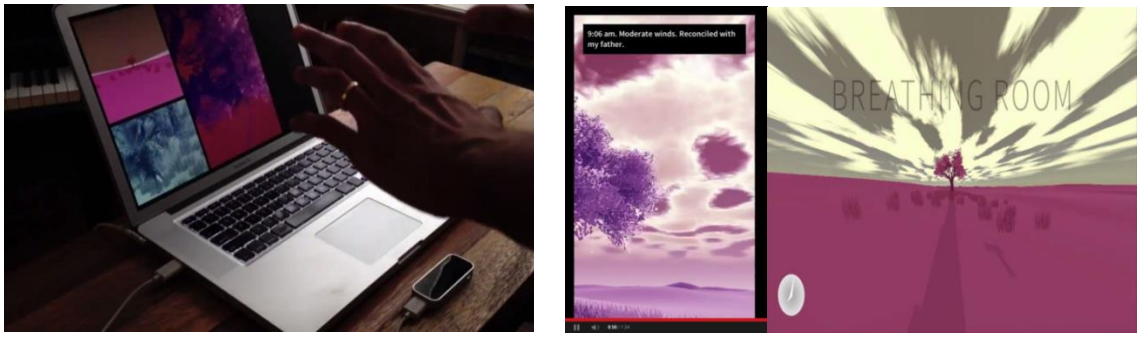

Fig.23: Conforme avanza la historia aparecen los textos que cuentan lo que va sucediendo al tiempo que se escucha el viento de fondo. Moviendo los dedos el lector también puede hacer que avance el reloj de la pantalla, acelerando la acción. "El tiempo y el espacio en tus dedos" reza el vídeo promocional

En *Las casas perdidas* (2011) encontramos un ejemplo de literatura ergódica en español en la que lo visual, táctil y sonoro se aúna para producir el significado final. Es una aplicación para *Ipad* de Tortuga Casiopea dirigida a un público infantil-juvenil. Cada una de las casas encierra una historia en su interior. Para desentrañarla es preciso que el lector active algunos elementos en la pantalla, generando la aparición de hormigas, gotas de agua que ejercen como lupas, el embozo de una sábana de hilo que se retira de la cama y deja ver el texto etc.

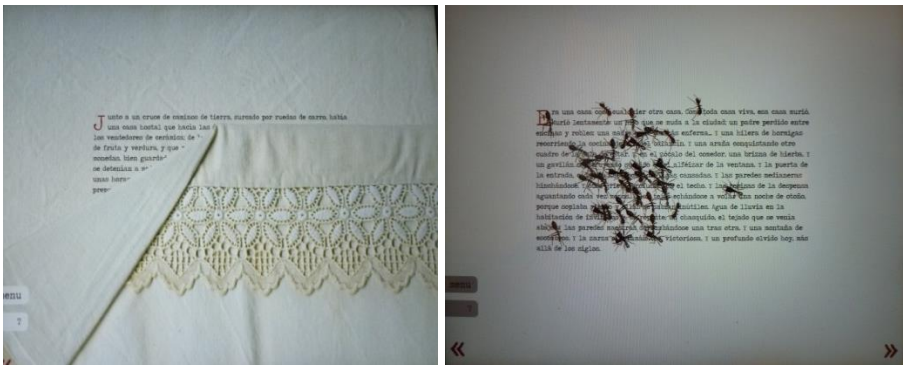

Fig.24: Los dueños de la Casa de las noches blancas (captura de la izquierda) es acogedora. Sus dueños se afanan por brindar serenidad a quienes los visitan. En cambio, La casa muerta, va siendo paulatinamente invadida por las hormigas. Como la comida que se desecha y se arroja a la basura. La casa murió cuando el hijo que la habitaba se marchó sin despedirse. El alma de las casas son sus inquilinos y el lector debe descubrir los secretos que encierran interactuando con la pantalla.

3.3.- EL HIPERTEXTO/ HIPERMEDIA LITERARIO

Esta yuxtaposición tiene consecuencias más amplias que una suma de lenguajes diversos. Es un hecho que los ordenadores se han convertido en algo más que en máquinas de escribir o calculadoras muy evolucionadas. Cuando se empezaron a conocer los ordenadores en los años ochenta, se percibieron como una herramienta para

ingenieros o para tareas burocráticas. Pero su evolución ha ido más allá. Se han erigido en medios de comunicación y entretenimiento masivos que se utilizan para recrear tanto la comunicación verbal como la visual; la táctil y gestual. Las nuevas tecnologías han generado una realidad paralela que influye de modo decisivo en nuestra manera de comunicarnos, acceder al conocimiento, de socializar etc. El hipermedia reúne muchos de los aspectos de la manera natural de percibir la realidad: imagen, sonido, lenguaje que se nos presentan simultáneamente, de modo fragmentado, saltando de una cosa a la otra etc. De la misma manera que el cerebro humano recompone una realidad que no es fija sino que cambia y evoluciona constantemente desde ese mosaico de percepciones. El artista que domina el hipertexto y el hipermedia es capaz de sacar partido al uso metafórico de cada uno de estos elementos de modo que los lenguajes implicados se refuercen entre sí para transmitir la significación final que el autor persigue y que cada lector reinterpreta. Nos encontramos entonces ante el hipertexto literario. Los estructuralistas rusos establecieron el concepto de literariedad para sentar las bases de aquellos aspectos que convertían a un texto, en texto literario. Roman Jakobson ("On Realism in Art", 1921) señaló que la literatura tiene particularidades en la forma que la distinguen de otros discursos. Una de ellas es la función poética, que hace al lenguaje llamar la atención sobre sí mismo. El lenguaje literario es estilizado y trascendente, persigue perdurar en el tiempo. La función del lenguaje poético consiste en fijar la atención sobre el mensaje en sí, y no como simple significante del objeto. El lenguaje literario es connotativo y polisémico y no persigue exclusivamente la comunicación. La función comunicativa en el lenguaje literario, es secundaria. Las propias estructuras verbales son las que adquieren un papel relevante y primordial. Según Jakobson esto se logra mediante la recurrencia, es decir, la reiteración periódica y rítmica de constantes artificios en diferentes niveles. La literatura, además, exige una tradición sobre la que construirse. Cada texto es consecuencia de otros muchos textos anteriores (intertextualidad). El hipertexto (hipermedia) literario contiene esos mismos rasgos de literariedad en sus enlaces, itinerarios, yuxtaposiciones e hibridaciones.

Veremos ejemplos de esta búsqueda del "arte total" a lo largo de este trabajo. Asimismo encontraremos autores[33] de hipermedia que en numerosas ocasiones han remediado su propia obra analógica anterior o la de autores consagrados, incorporando algunas de

[33] El caso de Óscar Martín Centeno es muy significativo. Abordaremos detenidamente el estudio de su remediación de obras de Miguel Hernández o Luis Rosales al final de este capítulo.

estas nuevas posibilidades. Los creadores se han dado cuenta de que el público lector ha cambiado drásticamente también. Especialmente los nativos digitales, aquellos que no han conocido un mundo sin ordenadores, Internet o redes sociales. Este lector está acostumbrado a la imagen de modo muy significativo y su manera de adquirir conocimientos se ha transformado también. Cualquier docente percibe hoy que los alumnos más jóvenes –en general- tienen una menor capacidad de concentración prolongada y en cambio son capaces de seleccionar rápidamente información en una pantalla repleta de *inputs* diferentes.

Señalábamos anteriormente que frente a la definición evolutiva de Paul Levinson (1997), Bolter y Grusin (2000) introducen el concepto de remediación como diálogo e interacción de un medio en otro medio nuevo. Pues bien, es fácilmente reconocible la huella del antiguo medio impreso en los hipertextos literarios. No en vano, tanto el escritor como el lector han heredado una tradición de más de quinientos años de historia. Las páginas web parecen estar organizadas al estilo de los periódicos y revistas, los hipertextos conservan la estructura de los párrafos. Sin embargo, así como en el medio impreso el énfasis recae en el contenido y el medio tiende a hacerse invisible (inmediación), en el hipertexto literario el medio es en sí mismo un recurso literario más. El proceso de lectura, los itinerarios diseñados por el autor y escogidos por el lector, la yuxtaposición de medios y lenguajes etc., es parte del propio significado del texto. El escritor establece señales e interrelaciones y el lector sigue las pistas hasta encajarlas en una estructura. El lector ejecuta un programa y el ordenador constituye el medio por el cual el mensaje (o al menos alguno de los posibles mensajes) se traduce y se hace explícito. La literariedad de los formalistas se plasma en la textualidad electrónica en el hipermedia literario, persigue la remediación del texto impreso pero incorporando aspectos del nuevo paradigma. En el capítulo sobre literatura digital global, trataremos de establecer las características propias del mismo.

Dejando de lado la dialéctica acerca de qué lenguaje aclara o interpreta al otro (la imagen o la palabra) en el hipermedia, podríamos añadir que todos los lenguajes yuxtapuestos que conviven en la pantalla van encaminados a generar significados. Se convierten en figuras retóricas. Se complementan los unos y los otros. *El idioma de los pájaros*[34] de Belén Gache es un ejemplo en este sentido. La autora remedia el poema de

[34] http://www.findelmundo.com.ar/pajaros/fr.htm. Fecha de consulta: marzo 2012.

Bécquer (lenguaje escrito), "Volverán las oscuras golondrinas", en boca de la representación visual de unos pájaros que recitan (imagen), moviendo los picos (animación). La voz hueca y sin alma de las aves robot (sonido), constituyen una metáfora que ilustra a la perfección uno de los tropos del hipermedia. Las nuevas metáforas son visuales, sonoras o táctiles.

La remediación del texto impreso en el hipertexto literario continúa, absorbe y profundiza en algunos aspectos de la literatura anterior pero adecuándola al nuevo medio. Defendemos que el objeto del existir de la literatura digital reside en el hipertexto (evolucionado al hipermedia) y la remediación que éste supone de la literatura impresa. Un paso más allá en la evolución de lo analógico a lo digital es la interacción con el lector. La acción del lector se torna fundamental para que el texto cobre vida y en ocasiones para generar obras diversas.

José Luis Gómez-Martínez en su artículo "Hacia un nuevo paradigma: el hipertexto como faceta sociocultural de la tecnología" (2001) afirmaba que "En la modernidad se privilegió al autor, la posmodernidad privilegia al texto, en el discurso antrópico se privilegia al lector". El discurso antropónico es el del hipertexto (según Gómez-Martínez) pues el referente es el ser humano. El cambio de paradigma reside en que el significado ahora reside en el lector y en la manera en que éste hace suyo el texto. No es que el texto tenga diferentes significados sino que la interacción y el modo de apropiarse de ese texto, es distinto en cada lector y en cada lectura así como en el grado de participación del lector- autor. Se defenderá en esta tesis la performatividad[35] como uno de los rasgos esenciales del canon literario digital. En los próximos capítulos ahondaremos en este aspecto al tratar de definir algunas de las características de la literatura digital e intentar ofrecer una propuesta de canon (abierto) de la literatura digital en español.

Al acercarnos a la remediación del texto impreso que el hipertexto literario digital realiza, podemos distinguir varios aspectos heredados del primero y que el segundo amplía y perfecciona: la concepción de obra abierta, la obra no secuencial, la edición crítica de obras analógicas en formato digital y la interactividad. El primero de ellos centrado en la intertextualidad y el concepto post-estructuralista. Umberto Eco en su

[35] El término inglés *performativity* no tiene una traducción directa al español. Implica la acción necesaria por parte del lector para que el cíbertexto de genere.

Obra abierta (1966) ya hablaba de dos formas de colaboración del lector en la conformación de la obra, una intelectual y otra manual. Ambos tipos de colaboración se corresponden con el lector-autor del hipermedia. Según Landow, el hipertexto permite llevar a la realidad la concepción de texto abierto defendida por autores como Barthes, Foucault, Kristeva o Bajtin. Señala George Landow que:

> *La misma idea de la intertextualidad parece haber tomado forma al mismo tiempo aproximadamente en que se desarrolló el postestructuralismo, pero sus puntos de convergencia tienen una relación más estrecha que la mera contingencia, ya que ambos surgen de una insatisfacción con los fenómenos asociados al libro impreso y al pensamiento jerárquico* (1997: 17).

El segundo, focalizado hacia los diferentes itinerarios de lectura: el esquema trazado por el autor y la acción del lector que escoge por dónde ir. Se trata de una lectura arborescente generada por enlaces e itinerarios que generan bifurcaciones[36]. Lo que Aarseth denominó, como se ha indicado anteriormente, literatura ergódica. Esta idea aplicada desde el ámbito de la ciencia[37] a la literatura describe aquellas obras que tienen múltiples recorridos de lectura posibles, un texto que es inabarcable en su totalidad ya que el sentido final dependerá del tipo de itinerario y lectura que haya escogido cada lector en cada lectura (*Como el cielo los ojos*[38], *Condiciones extremas*[39], *Una contemporánea historia de Caldesa*[40] etc. serían ejemplos en español).

El tercero, las ediciones críticas de obras clásicas o como lo denomina María Jesús Lamarca Lapuente[41], la hiperedición. Acceso a ediciones facsímiles, enlaces con artículos de crítica relacionados con la obra, a documentos en los que se recoge la biografía del autor etc. completan este tipo de ediciones que además ponen estas obras al alcance de cualquiera que disponga de conexión a Internet y desde cualquier punto

[36] Una lectura ergódica.
[37] Un "sistema ergódico" es un sistema dinámico que disponiendo de un tiempo infinito, pasa por todos los estados posibles.
[38] http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052. Fecha de consulta: 13 de marzo de 2015.
[39] http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_1&opus=1. Fecha de consulta: 13 de marzo de 2015.
[40] http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/. Fecha de consulta: 13 de marzo de 2015.
[41] María Jesús Lamarca Lapuenten (2006): *Hipertexto: el nuevo concepto en la cultura de la imagen*. En www.hipertexto.info Fecha de consulta: abril 2012.

del planeta. En España cabe destacar la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes[42] o la Biblioteca Digital Hispánica de la Biblioteca Nacional de España[43].

Otro aspecto de gran interés en la remediación del texto impreso en el medio digital es la colaboración, el carácter colectivo, de comunidad de la lectura-escritura en pantalla. La red se erige en una comunidad global del lecto-escritores. María Goicechea (2013: 24) cita las palabras de Bob Stein con respecto a este hecho:

> *The most important thing my colleagues and I have learned during our experiments with networked books over the past few years is that as discourse moves off the page onto the network, the social aspects are revealed in sometimes startling clarity* (2010: 65).

Dolores Romero López[44] ha realizado una interesante propuesta relacionada con las vías de entrada a la lectura de la literatura digital. Romero López denomina a este nuevo espacio de lectura la "ergosfera digital"[45]. Define la "ergosfera" como la región exterior de un agujero negro en rotación, siempre en movimiento. El término plasma a la perfección esa movilidad sin reposo del espacio digital. Romero López propone tres vías de acceso a la literatura de textos digitales: la gravitación lineal- lectura hipertextual; la gravitación helicoidal- lectura ecfrásica; la gravitación rizomática- lectura de la serendipia. Además aporta ejemplos concretos de la literatura digital en español que ponen de relieve las diferencias entre unas y otras. En el primer caso se asemeja a la experiencia del despliegue de páginas del que hablábamos recogiendo la metáfora de Rodríguez de las Heras. En la lectura ecfrásica el lector se deja llevar por varios enlaces al tiempo en el espacio del hipermedia. La serendipia, descubrimiento de algo inesperado cuando se está buscando otra cosa, introduce la bidimensionalidad (e incluso la tridimensionalidad).

[42] http://www.cervantesvirtual.com/bib/seccion/literatura/. Fecha de consulta: 13 de marzo de 2015.
[43] http://bdh.bne.es/bnesearch/Search.do?. Fecha de consulta: 13 de marzo de 2015.
[44] Dolores Romero López (2012): "De lo analógico a lo hipermedia: vías de entrada a la literatura digital". Vuelve a retomar el asunto en (2013): "Vías de entrada a la lectura de literatura digital con fines didácticos".
[45] Es curioso comprobar cómo los teóricos de la literatura tratan de explicar el funcionamiento de lo literario en estos medios usando términos metafóricos. Es consecuencia de la experiencia de cualquiera que se acerque a este universo creativo de tener que nombrar fenómenos, recursos, géneros, por vez primera.

En conclusión, la remediación del texto impreso en el digital implica que los nuevos medios encarnan nuevos moldes que recogen la tradición heredada (la memoria colectiva que la literatura estructura y da sentido) en los que la literatura se reinventa, asumiendo nuevas propiedades y posibilidades. La remediación del texto analógico en el hipermedia le confiere características específicas. En ocasiones suponen el desarrollo exponencial de tendencias que ya habían sido anticipadas (premediadas) por autores de libros impresos como Stern, Borges o Cortázar. Algunos aspectos heredados del texto impreso que el hipermedia amplía y desarrolla: la concepción de obra abierta, el carácter no secuencial del texto, la edición crítica de obras analógicas en formato digital con la accesibilidad que ello implica y la interactividad.

CAPÍTULO 4
LA REMEDIACIÓN COMO MECANISMO DINAMIZADOR DE LA MEMORIA CULTURAL

La literatura recodificada [sería] *una literatura sublime, representativa universal y, nacionalmente, una literatura de autores inmortales.*
Alfonso de Toro (2006): "Jorge Luis Borges o la literatura del deseo: descentración, simulación del canon y estrategias posmodernas".

Señalábamos en el primer capítulo que la memoria individual se construye en el seno de un grupo social y a su vez cada uno de los individuos de ese grupo contribuye a activar los recuerdos que conforman la memoria colectiva del mismo; la memoria colectiva necesita de las narraciones individuales que la sostienen y se conforma a base de estas narraciones que dotan de sentido al mundo. La narración enmarca la experiencia ya que, tal como señala Bruner, "lo que no se estructura de forma narrativa en la memoria, se pierde" (1990: 66). Cuando se narra no sólo se transmite una experiencia sino que se comunican también las formas que caracterizan a un grupo. Mediante la narración se dota de orden, estabilidad y coherencia a la experiencia que se plasma en palabras, signos y estructuras para dar forma e interpretar lo ocurrido en una comunidad. El modo en que se narra, las estructuras y recursos retóricos e interpretativos, tienen consecuencias sobre el recuerdo construido. No es lo mismo narrar un recuerdo a través de un medio u otro. Pues bien, lo que se recoge de la literatura impresa se remedia en hipertexto e hipermedia y encaja en los moldes del nuevo canon digital que más adelante propondremos, transformándose en memoria cultural activa, dinámica, memoria en función[1]. Dentro del inmenso corpus literario previo, se recrean con mayor frecuencia aquellos textos que engarzan mejor en los cánones digitales. Los seguidores de *YouTube*, por ejemplo, escogen unos poemas y no otros para elaborar sus recreaciones, los autores digitales lo mismo. Casi siempre aparecen los temas recurrentes característicos de la literatura digital global que se analizarán en el próximo capítulo. En este apartado se pretende ahondar a través de ejemplos concretos en el enorme potencial creador que posee la remediación digital. Se señalaba anteriormente

[1] Dentro de la memoria cultural, Aleida Assmann (2006a: 54-58) distingue la memoria en función y la memoria en depósito. La memoria en función es activa, la memoria viva de una sociedad. La memoria en depósito es la memoria pasiva, almacenada.

que cuando un texto se amolda en un nuevo medio se reviste de las características del mismo, adopta sus propiedades y adquiere nuevos significados.

En el nuevo ecosistema literario conviven la literatura analógica digitalizada, la literatura digital, y las apropiaciones de parte de la herencia del canon impreso en formato digital. La remediación de textos impresos en el medio digital enriquece este último, supone además una reinterpretación del original, una relectura, un nuevo punto de vista al amoldarse (*refashion*) en la pantalla pero además, es garante de que esos textos, pertenecientes a la memoria cultural de una colectividad, se revitalizarán y no se perderán. Seguirán siendo memoria en función y no memoria estática. Tal como señala con acierto María Goicoechea: "ya empieza a hacerse invisible todo lo que no está, de un modo u otro, en formato digital" (2013: 31).

Los recuerdos humanos se conservan al ser narrados. La literatura posee la propiedad de dar forma a la memoria de una colectividad. El texto literario recoge retazos de memoria colectiva a través de la intertextualidad de sus referencias. La forma en que la memoria cultural se pone de manifiesto en el texto literario es la intertextualidad, a la que dedicamos el segundo capítulo aportando ejemplos de cómo se plasman en la literatura digital algunas de las formas intertextuales. La cultura se reescribe a sí misma continuamente a través de la intertextualidad pues ningún texto literario es independiente sino que refleja de alguna manera el contenido de los anteriores. La remediación recrea esa memoria cultural, plasmada en la literatura a través de la intertextualidad, y la encaja en los nuevos medios que la contienen y actualizan, adaptándola a un nuevo canon. La remediación sería el mecanismo a través del cual se dinamiza la memoria cultural, el modo en el que, en palabras de Aleida Assmann, preservamos el pasado como si fuera presente ("preserve *the past as present*[2]", 2008: 98). Los nuevos autores y lectores actualizan parte de la memoria en depósito, convirtiéndola en memoria en función y extrayendo aquellos aspectos que mejor encajan en los medios digitales (remediándola) y en las inquietudes y valores de los nativos digitales (el nuevo canon).

Las redes digitales permiten el acceso inmediato a una ingente cantidad de materiales que recogen la memoria de una colectividad (cada vez más globalizada), de manera interconectada con el presente y su inmediatez. Este hecho ocasiona que la tensión entre

[2] En cursiva el original.

las huellas del pasado y el transcurrir de lo presente sea más patente y en ocasiones se desdibuje la frontera entre ambos, creando una nebulosa incierta entre lo que pasó y lo que está pasando[3]. El pasado se actualiza de tal modo que parece una ilusión. En palabras de Wolfgang Ernst en su artículo "The Archive as Metaphor: From Archival Space to Archival Time":

> *Within the digital regime, all data become subject to realtime processing. Under data processing conditions in real time, the past itself becomes a delusion; the residual time delay of archival information shrinks to null* (2004: 52).

Retomando la metáfora de María Goicoechea que considera al hombre actual como una suerte de cíborg (2013: 51) que se apoya en la tecnología digital como una extensión de su ser (apropiándonos ahora de la imagen de McLuhan, 1964, *extensions of man*), nuestra memoria se configura a través de las prácticas digitales, accesibles, dinámicas e interconectadas. Si se nos olvida algún dato, acudimos inmediatamente a *Google* o a *Wikipedia*. Lo que no aparezca en la red se borra, no existe. Andrew Hoskins (2009) en su artículo "The Digital Distribution of Memory" lo denomina "memory on-the fly", una memoria que se realimenta sobre la marcha[4].

En el capítulo anterior tratamos de mostrar la remediación de la literatura impresa en el hipermedia literario que recoge, adapta y amplía los aspectos de la literariedad al nuevo molde. En este apartado quisiéramos mostrar otro modo de remediación, la remediación de contenidos de la literatura impresa en el medio digital. Aparece como una estrategia para dar calidad a la literatura digital, un modo de canonizarla (María Goicoechea, 2013: 31) pero además constituye un recurso creativo de enorme riqueza que aporta nuevas lecturas y perspectivas a los materiales originales que se adaptan a los retos e inquietudes de los nuevos lectores. Vamos a presentar a continuación algunos ejemplos concretos de ejercicios de remediación literaria. Unos elaborados por artistas digitales

[3] Se citó en el capítulo sobre memoria cultural un ejemplo muy clarificador al respecto el caso del blog *WW1*. El nieto de un soldado de la Primera Guerra mundial decide publicar las cartas que su abuelo fue enviando desde el frente. William Lamin respeta el tiempo transcurrido entre una y otra carta en su día y lo reproduce en su bitácora actual. Miles de seguidores leyeron con avidez lo que iba ocurriendo al soldado como si estuviera sucediendo en la actualidad y crearon una comunidad de personas que se interesaban unas por otras como si se tratara de una gran familia virtual.

[4] Esta metáfora se basa en el lenguaje computacional:

> *On the fly programming (or live coding) is a style of programming in which the programer/ performer/ composer augments and modifies the program while it is running, without stopping or restarting, in order to assert expressive, programable control for performance, composition, and experimentation at run time* (Wang and Cook, 2004: 1).

con una trayectoria asentada. Otros realizados como un acto de relectura y apropiación por parte de lectores que deciden aportar su propia visión de obras que les han impactado. Algunos son iniciativa de docentes que lo emplean para presentar ante sus alumnos las obras canónicas en una estética más acorde con los hábitos de lectura de sus estudiantes, nativos digitales. El propósito es mostrar a través de algunos ejemplos el poder creador de la remediación de textos impresos en los medios digitales.

1.- REMEDIACIONES EN CREACIONES DE LITERATURA DIGITAL

Se trata de obras de autores reconocidos en el campo de la literatura digital y con varias creaciones en la breve historia de los medios electrónicos. Mostraremos trabajos en diferentes lenguas pues, tal como se planteará en el próximo capítulo, defendemos que una de las características esenciales de la literatura digital es su carácter global.

1.1. REMEDIACIONES EN OBRAS DE LITERATURA DIGITAL NO HISPÁNICA

1.1.1. *Amor de Clarice* (Rui Torres, 2005, en portugués)

Rui Torres es profesor asociado en la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad Fernando Pessoa en Oporto, Portugal. Miembro del grupo de investigación CECLICO. Autor de numerosos estudios sobre literatura electrónica en portugués y poesía contemporánea. Como creador digital destacan tres obras: *Amor de Clarice*[5] (2005), *Húmus. Poema Continuo [a partir de versos de Roberto Helder y Raul Brandão]*[6], (2010) y *Poemas no Meio do Caminho*[7], (2011). Fundador y director de la revista sobre literatura electrónica *Cibertextualidades*[8].

El poema *Amor de Clarice* se basa en extractos de la narración breve "Amor", de la escritora brasileña Clarice Lispector. El cuento original narra la historia de Ana, un ama

[5] http://www.telepoesis.net/amorclarice/v2/amor_index.html.Fecha de consulta: 10 de julio 2014.
[6] http://www.telepoesis.net/humus/humus_index.html. Fecha de consulta: 10 de junio 2014.
[7] http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html. Fecha de consulta: 10 de julio 2014.
[8] <http://cibertextualidades.ufp.edu.pt>. Fecha de consulta: 10 de julio 2014.

de casa que se debate entre su vida acomodada y aparentemente tranquila y segura y unas ansias inexplicables, inconcretas, de buscar otra vida posible.

Rui Torres lo reconvierte en un poema animado que el lector activa arrastrando el lector por el texto sobre palabras que a su vez tienen sonidos asignados. El texto original de Lispector (el hipotexto) está presente en un segundo plano, como un fondo de varias capas, como las huellas de escritura antigua en un palimpsesto.

El proceso de reescritura en este poema implica un hipotexto - el texto literario antecedente ("Amor" de Clarice Lispector) - y un hipertexto, lo que remedia el hipotexto (el poema "Amor de Clarice"). El texto original permanece de fondo, estático e inactivo. El hipertexto se activa cuando el lector lo decide. Las palabras tienen asignados sonidos que entran en juego al pasar el ratón. Además, al pinchar, también podemos ver los vídeos del poema a través de los cuales se puede navegar en línea o de modo aleatorio.

Fig.25: En esta secuencia se aprecia la interfaz de entrada, los versos con el fondo de imágenes y el acceso a los vídeos y por último el hipotexto y la remediación de Rui Torres en dos capas.

1.1.2. *De l'Amour*[9] (2007, en francés)

Xavier Malbreil, es un escritor digital (*Le Livre des Morts*[10]) y crítico canadiense[11]. Confiesa que esta obra surgió de una casualidad. Un estudiante chino repartió en un seminario una fotocopia con fragmentos de poemas, para debatir sobre la problemática a la que se enfrentó Paul Claudel a la hora de traducir autores clásicos chinos. En esa hoja abandonada al fondo de su cartera fue haciendo diferentes anotaciones con tachaduras y comentarios. Un día decidió reunir ese material y de ahí nació la obra. Pasión, amor, obsesión y decepción son plasmados en estos fragmentos caóticos, cuajados de sentimientos contradictorios que se desnudan para el lector. Fue presentada en E-Poetry en 2007[12]. Malbreil juega con los versos originales y añade apuntes al margen, anotando lo que él piensa que realmente quiso decir el autor original, o lo que él querría decir, casi siempre en tono erótico. El lector puede escoger qué parte del mosaico le interesa leer. Al clicar, se acerca ese fragmento de texto como en un *zoom*. En un segundo plano siempre permanece, como en el ejemplo anterior de Rui Torres, la sombra del texto original como en un palimpsesto.

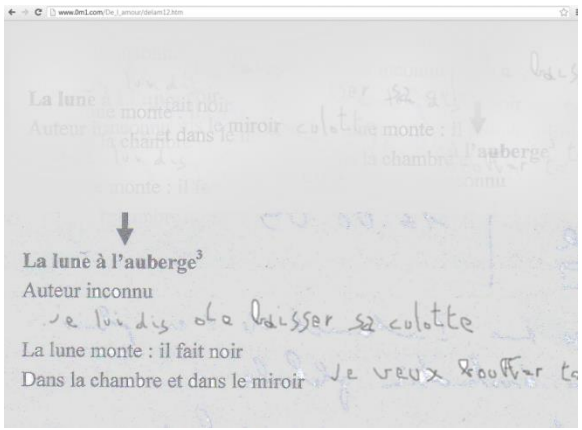

Fig.26: Sería un ejemplo de parodia. La anotación añadida al final, trastoca el setido primigenio de los versos. Es otra manera de "traducción" del original.

Se trata de un juego pues en muchas ocasiones cambia el sentido original y el romanticismo de la obra remediada se torna erotismo. Sin embargo, al abordar los problemas de traducción del chino al francés, Malbreil plantea la dificultad –o más bien la imposibilidad- de traducir el sentido original contenido en cualquier poema. Quizá

[9] http://www.0m1.com/De_l%27amour/navig.htm. Fecha de consulta: 17 de junio 2014.
[10] http://www.livresdesmorts.com/. Fecha de consulta: 10 de julio 2014.
[11] Se pueden consultar en línea sus ensayos en: http://www.0m1.com/. Fecha de consulta: 10 de julio 2014.
[12] E-Poetry es un prestigioso festival internacional de poesía digital patrocinado por la Universidad de Búfalo y que se celebra cada dos años.

porque la grandeza del poema reside en contener múltiples lecturas escondidas tras las mismas palabras.

Fig.27: De nuevo la interfaz se construye con la estética de un collage que permite la entrada por fragmentos diversos. Esta estructura, como se ha visto, es característica de la literatura digital.

1.1.3. *Camões Feast*[13] */ O festim do Camões* (en portugués e inglés)

Regina Váter, nacida en Río de Janeiro en 1943 y nacionalizada americana, estudió arquitectura en la Universidad Federal de Río de Janeiro. Es una conocida artista visual brasileña que ha llevado a cabo multitud de instalaciones y exposiciones sobre la vanguardia brasileña.

Esta remediación bilingüe multimedia se basa en una historia sobre el famoso escritor del Renacimiento Luís Vaz de Camões autor de Os Lusíadas. Según cuenta la tradición, Camões ofreció una cena a un grupo de aristócratas y en cada plato depositó un poema dedicado a cada uno de ellos. Regina Váter reproduce gráficamente la mesa de dicho banquete:

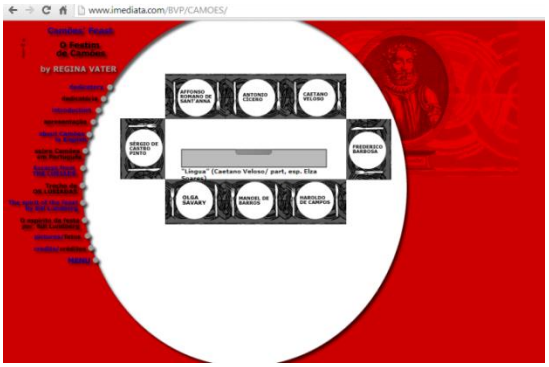

Fig.28: Reproduce la imagen de una mesa y sus comensales. En cada plato aparece el nombre de un escritor y el enlace a fragmentos de su obra.

[13] http://www.imediata.com/BVP/CAMOES/index.html. Fecha de consulta: 25 de junio de 2014.

La poesía tiene enorme importancia en la cultura brasileña y la escena de la cena de Camões es una metáfora de cómo lo sublime se puede hallar en los actos cotidianos. En este caso Regina Vater recrea dicha cena con ocho poemas escritos por poetas contemporáneos. Se incluye un poema, resumen de la biografía de cada poeta y un extracto de *Os Lusíadas.*

Fig.29: En esta remediación la autora tiende un puente entre el hipotexto y la remediación, enlazando a Camões con poetas contemporáneos en torno a una mesa virtual.

El fragmento escogido habla de navegar por mares inexplorados, "siempre cantando" –a través de la poesía- "ojalá me ayude la habilidad y el arte"[14] ("Cantando espalharei por toda parte, /Se a tanto me ajudar o engenho e arte").

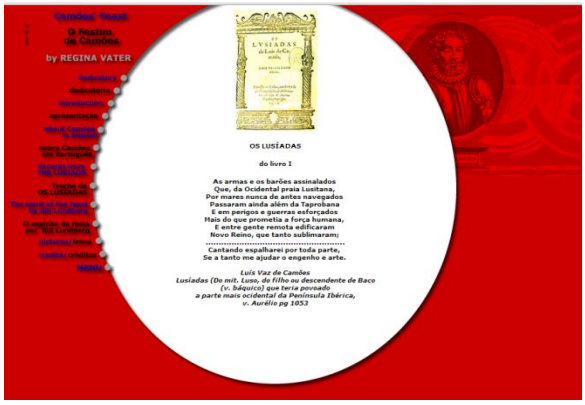

Fig.30: Lo metaliterario representado en la metáfora de la navegación por la red es un tema que aparece con frecuencia en la literatura digital. El viaje, el recorrido (*Velocity*, *El códex del peregrino,* son tan sólo dos ejemplos en literatura digital hispánica).

Al pinchar sobre el menú aparece un enlace a la obra de algunos poetas visuales brasileños. La imagen emula un mar con dos orillas:

[14] La traducción es mía.

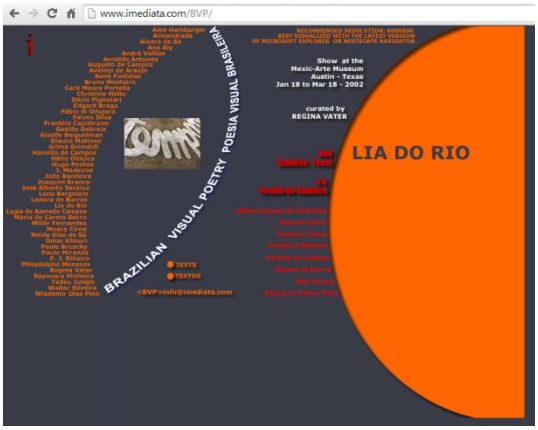

Fig.31: Brasil y Portugal tienden un puente a través de la poesía en portugués.

Como se puede observar en esta remediación pasado y presente se dan la mano. Del famoso poeta portugués del siglo XVI a la poesía visual brasileña del siglo XXI conectados a través de los platos de una mesa, un festín poético que actualiza el cánon y lo enlaza con creaciones contemporáneas.

1.2 EJEMPLOS DE REMEDIACIONES EN OBRAS DE LITERATURA DIGITAL HISPÁNICA

Se han seleccionado ejemplos de autores de literatura digital hispánica de reconocido prestigio. Hemos elegido a estos autores porque algunas de sus obras digitales están incluidas dentro de nuestra propuesta de canon (abierto) de literatura digital en español. Estos artistas incorporan el canon heredado y lo recrean en los nuevos soportes. Todos ellos tienen una prolífica producción literaria tanto impresa como digital y están involucrados de una u otra forma en la investigación sobre las posibilidades que brindan las herramientas digitales a la expresión artística.

1.2.1. Marla Jacarilla: *Si sólo son libros* (2009)

Marla Jacarilla nació en Alcoy (Valencia) en 1980. Es licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia y Máster de Producciones Artísticas e Investigación por la Universidad de Barcelona. Desde 2008 es redactora en la revista de análisis y crítica cinematográfica *Contrapicado*. Colaboró como artista invitada en el Centro de Arte Contemporáneo Piramidón en el 2010 y en Nauestruch, espacio de experimentaciones performativas (2012). En la actualidad es artista residente del Centro

de Investigación y Producción Artística Hangar. Desarrolla su obra a medio camino entre el videoarte, la *performance*, la fotografía y la literatura.

Anteriormente se hizo referencia en esta tesis a otra remediación de la misma autora, denominada *Caperucitas de color granate*[15] (2006) en la que se toman varios cuentos clásicos cuya estructura se utiliza para transmitir mensajes completamente diferentes al de los originales (parodia digital). De hecho, se critica el propio género de los cuentos infantiles usados para adoctrinar a los niños .

En el capítulo "Literatura digital como literatura global: posicionamiento de la literatura digital en español" se analiza asimismo otra de las creaciones de esta prolífica autora: *Mitos muertos y suicidas*[16] (2005) en la que se insertan citas de autores diversos para apoyar como criterio de autoridad, la decisión de los tres protagonistas de acabar con sus vidas. Asimismo esta obra ha sido regogida como ejemplo de cita en la intertextualidad digital.

En *Si sólo son libros,* Marla Jacarilla selecciona los cuarenta y ocho libros que por una razón o por otra más le han impactado o influido a lo largo de su vida. Invita al lector a que observe el pequeño fragmento seleccionado y la visión o interpretación del mismo que hace la autora a través de fotografías, dibujos, mensajes, composiciones etc. También anima al lector a que medite sobre los que él mismo considera su canon personal.

En la captura que incluimos más abajo se recoge un pequeño fragmento de la obra *Ácido sulfúrico* de Amélie Nothomb y la visión de Marla Jacarilla que añade la pantalla de un ordenador en la que se puede ver el proceso de votación del público. *Ácido sulfúrico* desarrolla su trama partiendo de un programa televisivo de máxima audiencia en el que los concursantes son introducidos en un campo de concentración en el cual desempeñan el papel de presos o carceleros. El público vota desde sus casas sobre el destino de los concursantes. Se trata de un público cruel, acostumbrado a la telerealidad, incapaz de empatizar y ponerse en el lugar de los seres humanos recluidos en los campos de concentración que gestiona la productora televisiva. El ser humano contemporáneo ha perdido la capacidad de distinguir entre lo real y lo virtual, acostumbrado a manejar con el mando de su videojuego el destino de los personajes

[15] http://www.marlajacarilla.es/CAPERUCITAS_WEB/index.html. Fecha de consulta: 16 de junio 2014.
[16] http://www.marlajacarilla.es/MITOS/PAGE/index.html. Fecha de consulta: 16 de junio 2014.

como si de un semidiós se tratara. Veremos más adelante que este argumento recoge una preocupación recurrente en otras obras digitales.

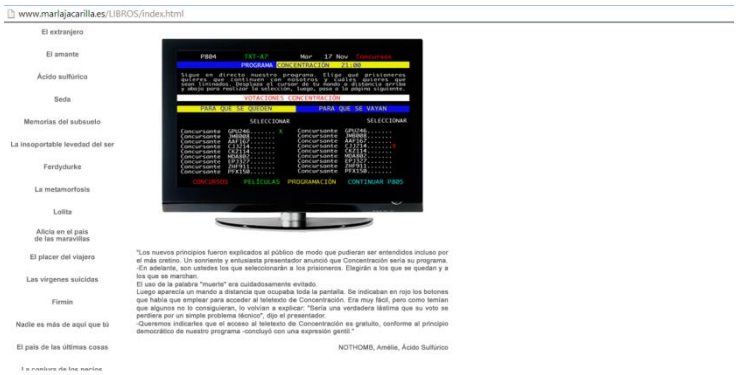

Fig.32: Marla Jacarilla plasma su visión sobre la obra de Nothomb trasladándola al ámbito de la literatura digital. La ruptura de barreras entre realidad y realidad virtual. La deshumanización de un hombre maquinizado le incita a seguir un peligroso juego.

1.2.2. Óscar Martín Centeno: *Homenaje a Luis Rosales* y *Homenaje a Miguel Hernández* (2010, en español)

Óscar Martín Centeno es un polifacético autor madrileño, licenciado en Historia y Ciencias de la Música por la Universidad Autónoma de Madrid. En 2006 recibió el Premio Internacional Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras por su primer libro de poesía, *Espejos enfrentados*. En 2007 obtuvo el Premio Nacional Nicolás del Hierro por su segundo libro, *Las cántigas del diablo*, publicado ese mismo año. También en 2007 fue galardonado con el Premio Internacional Paul Beckett por su tercer libro, *Sucio tango del alma*, (2008, Fundación Valparaíso). En 2010 recibió el Premio Internacional Antonio Gala por su obra *Circe*, publicado por la editorial Alhulia en 2011. Autor de *Manual de creación literaria en la era de Internet* (2009) y *Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías* (2010), ha impartido conferencias sobre literatura, comunicación, marketing y nuevas tecnologías. Ha llevado a cabo recitales poéticos donde la música en directo y el uso de las nuevas tecnologías audiovisuales acompañan la lectura de los versos. Sus espectáculos se presentan como una nueva forma de entender y disfrutar la literatura, cosechando excelentes críticas tanto por las propuestas literarias como por sus creaciones musicales y visuales.

Además de recreaciones de sus poemas impresos en poemas digitales[17] (alguna de ellas se analizará en capítulos posteriores), Óscar Martín Centeno ha elaborado dos interesantes remediaciones sobre poemas de Luis Rosales y Miguel Hernández.

a.- *Homenaje a Luis Rosales*[18]

Cuando el lector ingresa en este videopoema, las letras en movimiento aparecen en la pantalla y flotan por momentos al ritmo de una música inquietante compuesta por Óscar Martín Centeno. Van surgiendo fotos de Luis Rosales en diferentes etapas de su vida que son rodeadas, atravesadas por sus versos. De fondo la voz de Martín Centeno recitando los versos de *La carta entera* (1980-1992). Esta obra indaga en los orígenes autobiográficos del poema y pretende ser una metáfora de la vida, alegato y denuncia de los problemas que afectaban al hombre de finales del siglo XX.

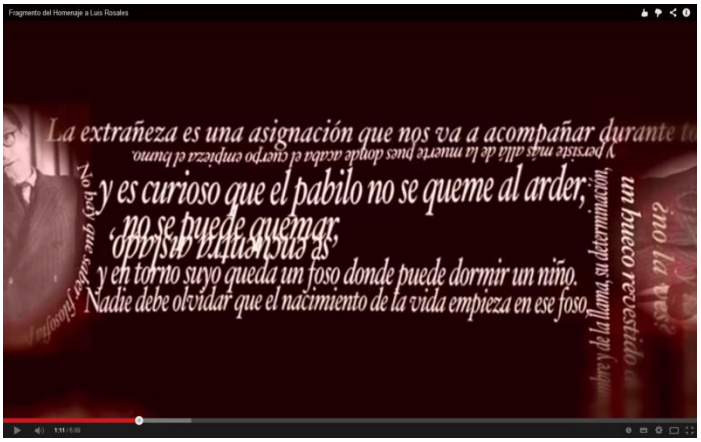

Fig.33: Los versos cobran vida en la pantalla y se despliegan ocupando diferentes espacios y dibujando porfas al rito de la música y el recitado del poema.

El hombre es una llama que se mantiene viva gracias a la extrañeza que a veces se torna en asombro. El pábilo se encuentra aislado en el centro, dejando el hueco suficiente para que duerma un niño. Lo que nos mantiene erguidos, humanos, "en la verticalidad" (en ese momento las letras de los versos se ponen de pie en la pantalla), es nuestra capacidad de asombro, ser niños siempre, el ansia de indagar y descubrir a través de la palabra, "palabras con los ojos abiertos"; "no vivir como si te acostaras en una cama ya recalentada". Las imágenes del rostro del poeta flotan ondulantes junto a la llama en el videopoema. Los versos que brotan de la llama también se muestran oscilantes, en el

[17] http://www.oscarmartincenteno.com. Fecha de consulta: 16 de junio 2014.
[18] https://www.youtube.com/watch?v=tL-TxAcMu1k. Fecha de consulta: 16 de junio 2014.

aire. Vivimos arrojados en el mundo, desconcertados, "y nuestra piel se encuentra ardiendo. Pon en orden tus llagas y exponte a escribir. Esa es tu rebeldía".

Fig.34: En rojo, blanco y negro, las palabras del poeta-profeta cuyo rostro se transforma en llama en el resto de la pantalla, nos exhorta a mantener nuestra capacidad de asombro, de extrañamiento.

"La noria sigue andando con el caballo muerto", al escuchar estos versos surge en la pantalla la forma de cuatro ruedas trazadas mediante palabras e imágenes del autor. La noria del caballo muerto recorre el espacio y desaparece.

Fig 35.: De nuevo el *collage* y la écfrasis inversa aparecen como tropos digitales.

"Pretendo hacer un libro sobre el hombre actual y su creciente desamparo", conforme se escuchan estos versos recitados por Martín Centeno en la pantalla se despliega el rostro de Rosales que recorre el espacio como si se tratara de la portada de un libro que se abre. Estos poemas son el alma de Rosales que se abre a quien quiera leerla.

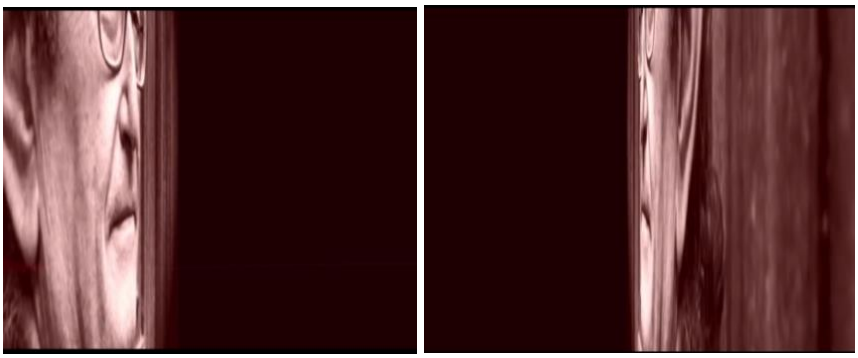

Fig 36.: El rostor del poeta adopta la forma de las tapas de un libro que se abre.

A continuación aparece la línea de un monitor cardiaco de alguien que ya no tiene pulso, línea plana, después se unen otras muchas líneas planas, paraleas, no se cruzan, símbolo del “desamparo”:

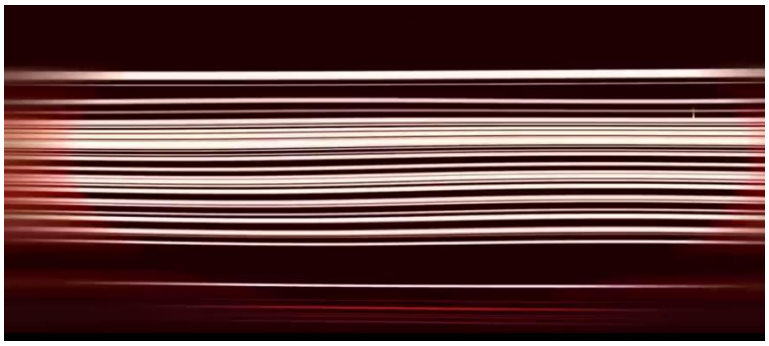

Fig.37: El hombre actual, hipercomunicado, expone su soledad en redes sociales, foros, chats, pero no consigue conectar, cruzarse con las otras soledades que lo circundan.

Somos una llama que arde a lo largo de la vida, alimentada por el oxígeno de la extrañeza y el asombro. Llama que se consume al fin, transformándose en humo. Pero la palabra “me hace ahora mirar con vuestros ojos y amar con vuestras manos, pues lo vivo es lo junto”.

Fig.38: Lo único que rescata al hombre de su trsncurrir efímero y aislado en entrar en comunidad con otros, compartir. Veremos que esta es una preocupación que se repite insistentemente en las obras de literatura digital: solipsismo- ansia de lo colectivo, la cooperación.

La carta entera es recoge algunas inquietudes que todavía perviven en el hombre de hoy. Quizá por ello las recoge Óscar Martín Centeno en esta remediación, y por ello elige este poema y no otro. El tiempo de nuestras vidas transcurre en el desamparo del que sólo podemos escapar al unirnos con los otros, descubriendo que somos cambiantes, como la llama, "cada vez que te esperas en el mar, ves un rostro distinto en cada ola".

La remediación de Óscar Martín Centeno recoge algunos de los temas que como se verá más adelante se repiten en la literatura digital global: la sensación de soledad y desamparo, la imposibilidad de comunicación, el ansia de conectar con el otro etc. Los versos originales se reinterpretan en el medio digital, mezclando el texto animado, la ecfrasis, lo visual y lo sonoro, contribuyendo todas las metáforas a reforzar el mensaje final. El poema cobra fuerza y habla el lenguaje al que los nativos digitales están acostumbrados, recogiendo el original y enfocándolo desde una nueva perspectiva.

b.- *Homenaje a Miguel Hernández*[19]

Óscar Martín Centeno remedia en este videopoema el publicado por Miguel Hernández en 1935 "Vecino de la muerte". De nuevo se conjugan los versos originales impresos en la pantalla, el recitado de los mismos por parte de Martín Centeno, recalcados por el eco de una voz femenina y la música de fondo compuesta también por el poeta-músico-programador.

[19] http://www.oscarmartincenteno.com/page1/page22/index.html. Fecha de consulta 17 de junio de 2014.

En la primera imagen se intuye un bosque de lápidas entre las cuales surge la imagen del joven Miguel Hernández “aquí entro”. Al pronunciar estas palabras se acerca el rostro del poeta y comienza a girar boca abajo: “oigo una voz de rostro desmayado”.

Fig.39: El rostro del joven poeta nos observa fijamente navegando en un mar de lápidas.

Sobre una lápida empiezan a grabarse los versos del poema, desvaído, ondulante:

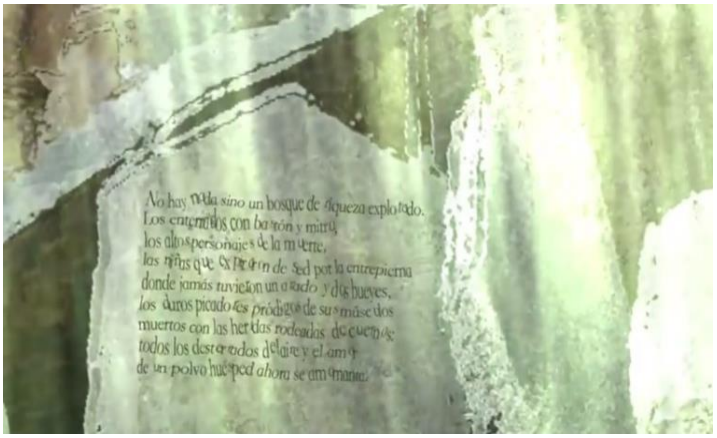

Fig. 40: Las letras ondulan en un medio líquido. El medio digital nunca es fijo, es dinámico, bierto, cambiante e inestable.

Las preguntas que se formula el poeta se multiplican y deforman girando, obsesivas, sobre las lápidas, tal como se aprecia en la siguiente figura.

Fig.41: Otro claro ejemplo de écfrasis inversa que nos trae a la memoria la escritura cuneiforme cincelada en la piedra como primeros testimonios del lenguaje escrito.

Los imperativos del mensaje de Miguel Hernández se agrandan en la imagen siguiente para que no se nos escapen.

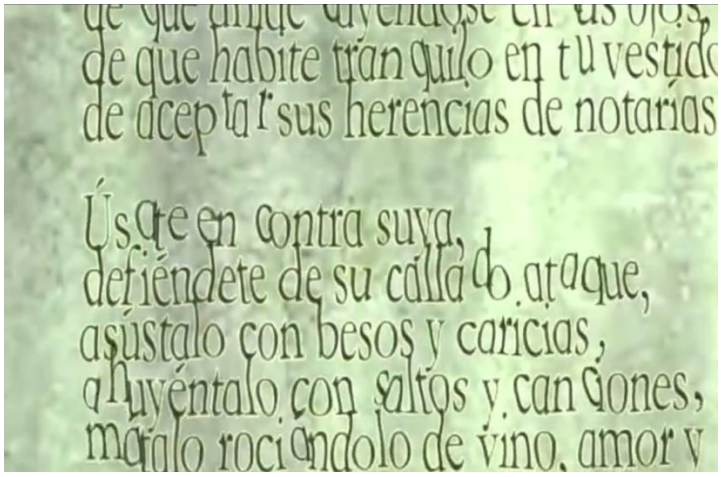

Fig.42: Miguel Hernandez, reeencarnado en la voz de Martín Centeno, parece volver del mundo de los muertos y las lápidas para advertirnos y exhortarnos. Los verbos se hacen contundentes (imperativos) y su tamaño en la pantalla se agranda. La grafía es un tropo más, el texto cobra vida mediante la animación.

Subyace la idea de que el poeta no quiere ser un polvo inútil, prefiere que sus restos sirvan para algo, "alimento o estaca". No polvo sino tierra amorosa, dispuesta a germinar. La muerte no es inútil si nuestros despojos dan fruto (una idea que repetirá, refiriéndose entonces a su hijo, en su poema "El herido").

En la remediación de Óscar Martín Centeno, todos los elementos, música, el recitado masculino, el eco femenino, las imágenes, el movimiento etc., contribuyen a transmitir este mensaje con fuerza.

1.2.3. Belén Gache: *Escribe tu propio Quijote* (2006) y *Góngora Wordtoys* (2011).

Belén Gache (licenciada en Historia del Arte y máster en Análisis del Discurso por la Universidad de Buenos Aires), es una escritora argentina que ha publicado varias novelas analógicas: *Lunas eléctricas para las noches sin luna* (Sudamericana 2004), *Divina anarquía*, (Sudamericana 1999) y *Luna India*, (Planeta 1994). *La vida y obra de Ambrosia Pons* fue finalista en el XXIII Premio Herralde de Novela (Barcelona, 2005) y en el XIII Premio Planeta de Argentina, (2006). Su trabajo formó parte de la antología de escritores argentinos *Selección argentina*, (Tusquets, 2000). Ha publicado numerosos ensayos de literatura y artes visuales entre los que se destaca *Escrituras nómadas.* Desde 1996 ha indagado en las posibilidades del medio digital realizando trabajos de literatura experimental y poesía electrónica.

a.- *Escribe tu propio Quijote*[20] (en español, 2006)

Se ha hablado anteriormente de otras remediaciones de esta autora, *El idioma de los pájaros* y *Poemas de agua,* ambos incluidos en su obra *Wordtoys* de 2006. En los dos casos, los versos originales se mantienen, la autora se apropia de ellos y los instala en un medio diferente. Descontextualizados, contenidos por pájaros robot que los recitan con voz hueca o brotando del grifo cuando el lector lo activa, cayendo en espiral para desaparecer, tras unos instantes, por el sumidero. El nuevo marco en el que los inserta contribuye a que cambie o se refuerce el significado original.

Belén Gache ofrece otra propuesta interesante relacionada con uno de los libros más destacados del canon literario español, como se verá más adelante en el capítulo quinto de esta tesis, uno de los memes de la cultura española, *El Quijote*. En su obra *Escribe tu propio Quijote* parte de un producto muy extendido en los años cincuenta del siglo pasado que consistía en unas instrucciones y un lienzo numerado para poder pintar tus propios cuadros, "cualquiera puede ser Rembrandt" declaraba su publicidad. En este caso la autora argentina propone al lector el reto de hacer algo similar con la novela de Cervantes.

Las declaraciones del Cervantes sobre la autoría de su Quijote (señala que él no es el autor sino que encontró el manuscrito en el mercado de Toledo y que estaba escrito en árabe por un tal Benegeli) y el libro de Borges *Pierre Menard, autor del Quijote,* serían

[20] http://findelmundo.com.ar/wordtoys/data/quijote/intro.htm. Fecha de consulta: 10 de julio 2014.

la premediación de la remediación de Belén Gache. En el libro de Borges, un simbolista de origen francés trata de reescribir el texto original pero no copiando las palabras de Cervantes sino a través de un método absurdo que buscaba convertir su propia autobiografía en la de Cervantes. Menard logra redactar los capítulos noveno y trigésimo octavo de la primera parte y un fragmento del vigésimo segundo en estilo idéntico al original. En la versión de Belén Gache, el lector, teclee lo que teclee, siempre aparece el texto original en la pantalla. Pero en el proceso se sitúa ante la hoja en blanco y debe decidir por dónde empezar y qué escribir, sentando las bases de una reflexión sobre el propio acto creativo. Además, al escribir, relee el original pero poniéndose en el lugar del otro, el del autor. Se puede extraer también la conclusión de que es imposible sustraerse al original a la hora de escribir nuestro propio Quijote, salvo que como Menard seamos el propio Cervantes y, en cierto sentido, reforzando la idea de Harold Bloom en *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry* (1973).

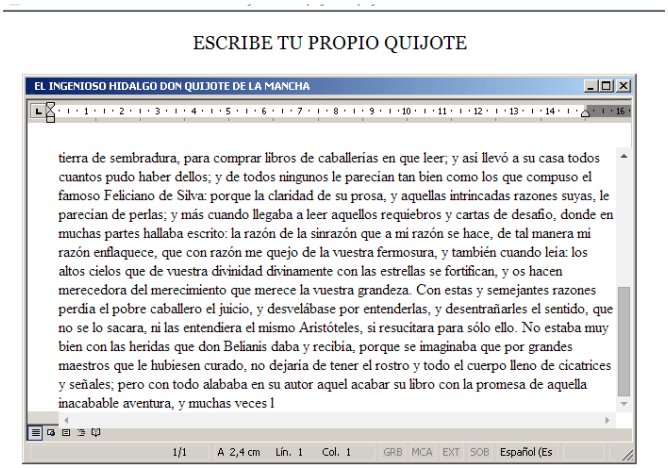

Fig.43: El interfaz es muy sencillo y no precisa de más artificios. Sitúa al lector en el papel del autor mientras el cursor le anima a escribir su propia versión. Una vez comienza, comprueba que le resulta imposible sustraerse a la versión original, pero la propia máquina le obliga a releer las palabras de Cervantes y hacerlas suyas.

La memoria cultural en función contiene el meme[21] literario "Quijote" que se remedia en Internet de modo que el contenido se actualiza de modo dinámico recogiendo las inquietudes y expectativas (y el canon) de una literatura digital global.

b.- *Góngora Wordtoys (Soledades)*[22] (2011, español)

[21] Se hablará de la teoría de los memes en el capítulo sobre el canon digital. Se hace referencia aquí al hecho de que en ocasiones los individuos de una comunidad retienen sólo ciertos atributos de los textos canonizados en la memoria cultural activa, esos atributos se emplean a modo de sinécdoque. Ben Porat denomina a esas unidades canónicas descontextualizadas, memes ("Don Quixote in hebrew cyberspace", *Texto Digital,* 2010: 99).

En *Góngora Wordtoys (Soledades)* la autora escoge al autor barroco no por casualidad sino porque representa un cambio, una ruptura con respecto a lo anterior. El texto de 1613 gira en torno a la figura de un joven peregrino que abandona la corte, desengañado por un amor. Durante su viaje naufraga y llega a una isla donde es recibido por diferentes personas. El argumento de *Soledades*, en el que un náufrago dialoga con diferentes personajes, encaja muy bien como metáfora de la navegación por la red, nuestra sensación de pérdida, de estar inmersos en un cambio en nuestros parámetros. La autora indaga en aquellos aspectos que tienen en común el hombre barroco y el del siglo XXI. Ambos sienten que ya no habitan un mundo ordenado sino uno inestable, abierto y descentrado. Un universo lleno de pliegues, espirales y laberintos. Este es un tema recurrente en la literatura digital.

Góngora Wordtoys consta de cinco partes: "Dedicatoria espiral", "En breve espacio mucha primavera", "El llanto del peregrino" y "El arte de la cetrería". Igual que en el barroco aparecen máquinas, artificios y despliegue visual.

Dedicatoria espiral

Se nos presenta el texto de la dedicatoria al Duque de Béjar en espiral, las palabras en movimiento, un texto abierto sobre el que el lector debe desplazar el ratón para girarlo y poder leerlo.

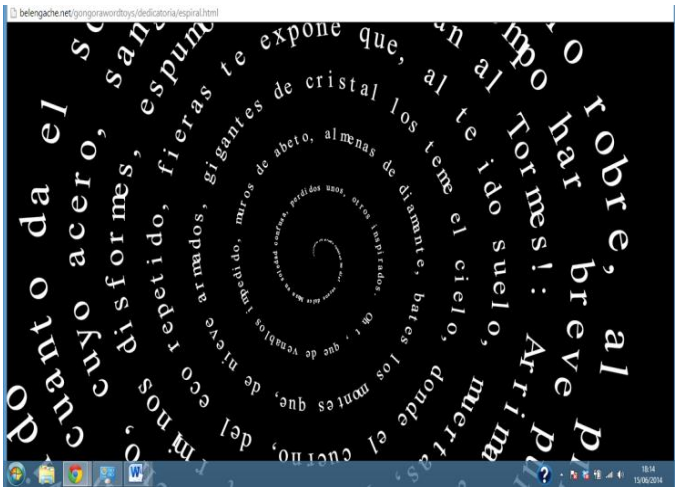

Fig.44: Lectura ergódica, exige un esfuerzo por parte del lector para poder captar el mensaje y écfrasis inversa, las letras en espiral dibujan la complejidad de una realidad distinta, difícil de desentrañar.

[22] http://belengache.net/gongorawordtoys/. Fecha de consulta: 15 de junio 2014.

En breve espacio mucha primavera

El título proviene de uno de los versos de Góngora, *Soledades,* 2/339. Sobre un fondo amarillo de sol emergen ventanas emergentes (*pop-ups*) a modo de capullos floreciendo casi incontroladamente, en ebullición. El lenguaje de Góngora es complejo, engalanado de aliteraciones, epítetos, cultismos, metéforas etc., el lenguaje se despliega en diferentes significaciones, matices e interpretaciones.

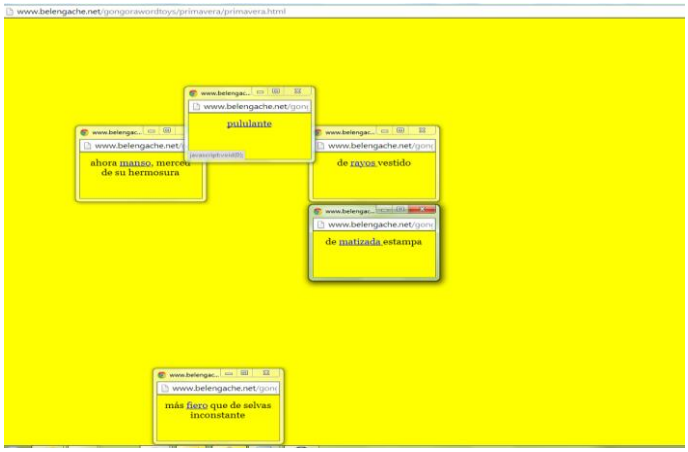

Fig.45: Para ejemplificar el complejo lenguaje de Góngora de manera visual, Belén Gache emplea la metáfora de las ventanas emergentes que van brotando en la pantalla sin control.

Al pinchar sobre el enlace coloreado en azul de cada ventana, surge otro y así sucesivamente, pero escapan a nuestro control pues van desapareciendo y apareciendo a su antojo.

El llanto del peregrino

El barroco es el arte del merodeo, cada verso es un paso, la autora toma un fragmento del mismo nombre de *Soledades* 2/ 115-171 en el que se evocan sus amores frustrados. Sobre el texto aparece dibujada la silueta del peregrino sin rasgos, solo, anónimo y ajeno al resto. Igual que es denominado en el original: el forastero, el caminante, el mísero extranjero. Es una metáfora del hombre desengañado, que camina sin rumbo y desorientado, como el hombre barroco, como el hombre del siglo XXI. El hombre camina por su vida a ciegas. Despojado de sus brújulas y seguridades anteriores.

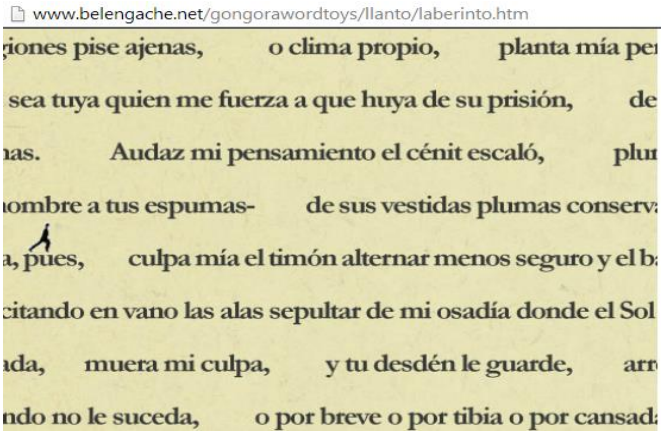

Fig.46: La silueta de peregrino recorre el complejo camino de los versos, de su vida, como el lector transita por los versos escritos por Góngora a partir de ramificaciones y tortuosas significaciones del lenguaje. Para leer el texto es necesario pulsar las flechas del teclado.

Delicias del Parnaso

El Parnaso era considerado la patria simbólica de los poetas. Los escritores que ingresan en el canon se hacen inmortales y conviven allí con los dioses. El monte divino ya aparece enunciado en los primeros versos de la Dedicatoria: “Pasos de un peregrino son, errante, cuantos me dictó versos dulce Musa”. Esta remediación es planteada como un juego, un reto al lector que para ingresar en el ansiado Parnaso debe acertar el verso final. El juego es otro de los elementos esenciales de la literatura digital como se verá más adelante. La influencia de los videojuegos, sus reglas y estética, irrumpen en muchas obras digitales que describiremos en siguientes capítulos de esta tesis.

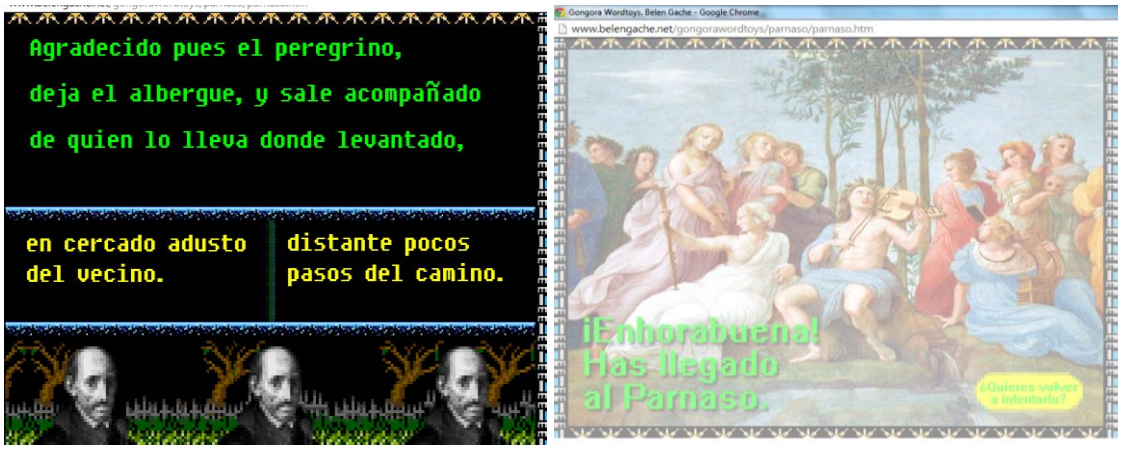

Fig. 47: Belén Gache remedia los versos gongorinos en un juego de ordenador. Alcanzar el Parnaso requiere esfuerzo y pericia.

El arte de la cetrería

La cetrería o arte de cazar con aves rapaces constituye un deporte muy practicado en la Corte y representa la lucha feroz entre los poetas de la misma. Resulta muy interesante esta remediación en la que las especies de aves rapaces que Góngora cita en la última parte de sus Soledades forman las notas de un pentagrama sobre el que los pájaros recitan como juguetes mecánicos.

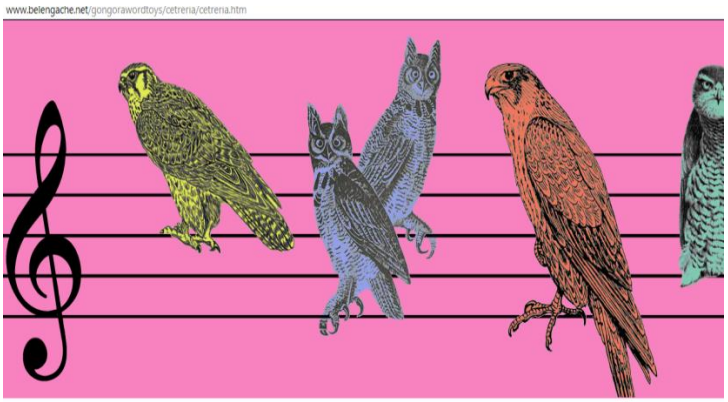

Fig. 48: Pájaros, música y poesía, metáfora del coro de voces (más o menos afinadas) de los diferentes poetas.

Los pájaros, la música y la poesía se yuxtaponen en esta metáfora visual en la que los animales se transforman en juguetes mecánicos muy al gusto barroco. También es una imagen muy empleada en la literatura digital. Un ejemplo de ello serían las caras parlantes de *IP-Poetry*[23] de Gustavo Romano.

[23] http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/localviewer.cgi. Fecha de consulta: 15 de junio 2014.

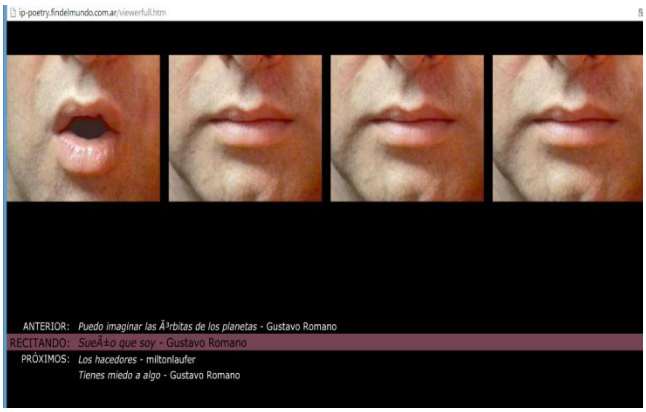

Fig. 49: La poesía ha sido considerada tradicionalmente como símbolo de sentimientos humanos pero en la era digital es la máquina la que los selecciona del maremágnum de internet y unas bocas robóticas parlantes (pero con apariencia humana) las que los recitan. La maquinización del hombre, el cíborg, las máquinas que toman el control etc. son elementos que se repiten en literatura digital.

1.2.4. Santiago Ortiz: *Rayuela*[24] (2013)

Hemos visto anteriormente otra remediación de este autor en su obra *Árboles de textos e*n la que se conjuga la écfrasis inversa y la yuxtaposición de saberes, ambos aspectos característicos en la literatura digital. El colombiano Santiago Ortiz, es graduado en Matemáticas por la Universidad de los Andes (Bogotá). Realizó estudios en música y literatura. Imparte clases en la Facultad de Bellas Artes en la Universidad do Porto, en el Departamento de Artes de la Universidad de los Andes (Bogotá) y en el Departamento de Matemáticas de la misma Universidad. Actualmente es profesor del Máster de Arte y Tecnología de la Universidad Europea de Madrid, e imparte clases de Diseño Digital en el Instituto Europeo de Diseño de Madrid. Santiago Ortiz además de artista es programador y su obra está muy relacionada a la forma en que se lee la información en Internet, saltando de un lugar a otro, sin un orden preestablecido.
En esta ocasión nos centraremos en su obra *Rayuela* homenaje a la primera novela no lineal de Julio Cortázar en el quincuagésimo aniversario de su publicación. Santiago Ortiz presenta unas líneas con todos los capítulos numerados que aparecen al deslizar el cursor por los números. Así se ponen a disposición del lector las varias posibles lecturas ya que el programa en cada capítulo desplegable propone la opción de seguir, o por la vía convencional y lineal, o por la no lineal e hipertextual.

Cortázar en la introducción de su libro nos dice *"A su manera este libro es muchos libros"*, ofreciendo al lector dos formas de leerlo: la convencional y otra que salta por el espacio-tiempo. Santiago Ortiz remedia el texto original y otorga una nueva

[24] http://moebio.com/research/rayuela/. Fecha de consulta: 16 de junio 2014.

perspectiva de la lectura a través de una interfaz visual interactiva, donde las conexiones entre capítulos se tejen con unos hilos. Esta maraña de hilos conforma un espacio virtual cuya fisonomía interna es la propia estructura de la narración.

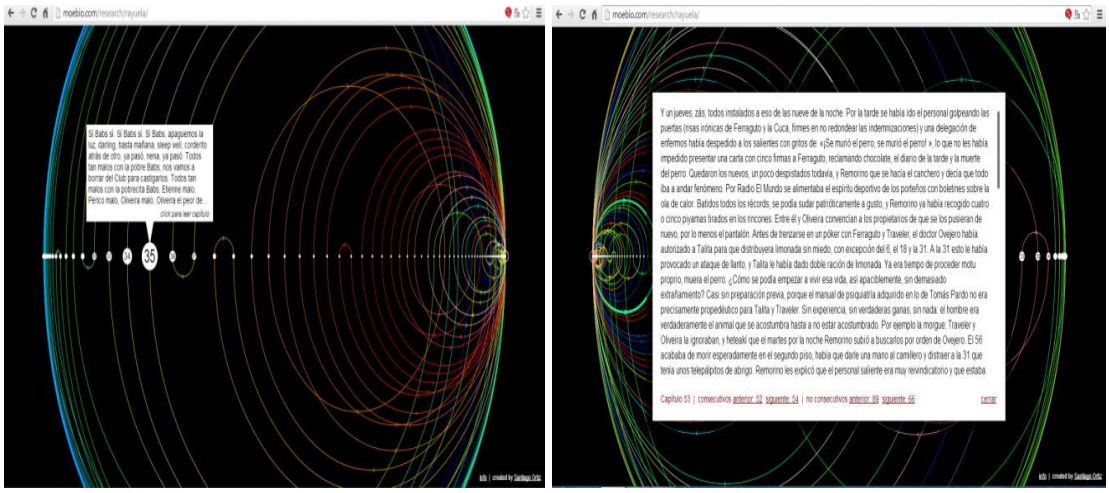

Fig.50: El lector puede escoger el capítulo que quiere leer, si opta por leer sólo un fragmento y luego saltar a otro capítulo o si prefiere leer el capítulo completo.

La idea recoge a la perfección los procesos de lectura que el escritor argentino plasmó en su obra. Santiago Ortiz ha volcado todo el libro en esta aplicación programada en *Javascript* y dibujada con *Canvas*. Desde el punto de vista visual, las líneas circulares reflejan un tornado de interrelaciones entre unos capítulos y otros y su maleabilidad, son líneas curvas, que se van concentrando al final en un tramo en el que se tiñen de rojo, al llegar a lo que parece un vórtice.

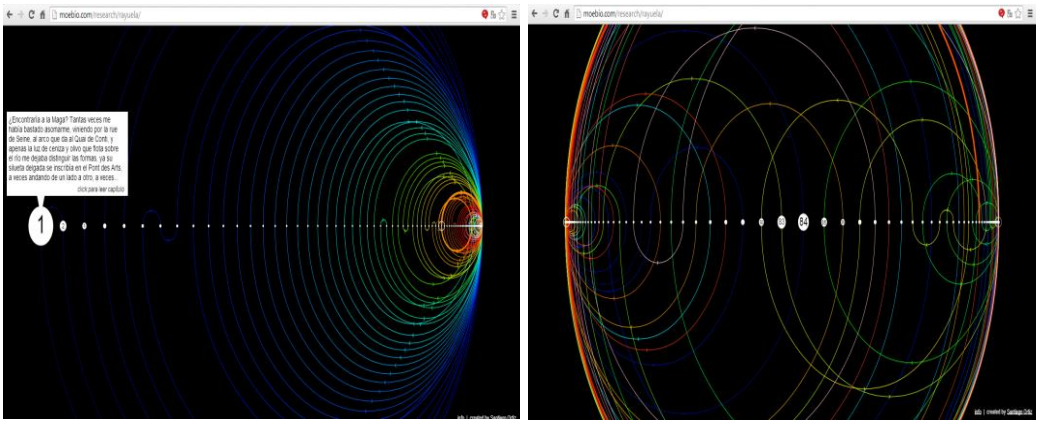

Fig.51: Los capítulos trazan interrelaciones e itinerarios entre sí representados por líneas de colores que parecen invitar al lector a seguirlas y a recombinar las historias una y otra vez. Las líneas de colores se van moviendo y resaltándose a modo de un monitor cardiaco. Es algo vivo, dinámico, latente.

1.2.5. Félix Remírez: *Pintando textos*[25] (2014)

Félix Remírez es un autor español muy activo en el ámbito de la creación digital. Administra además una cuidada bitácora en la que se comentan obras literarias digitales entre otras cosas. El blog se denomina *Biblumliteraria*. En otros capítulos de esta tesis se hace referencia a una de sus obras digitales, *Una contemporánea historia de Caldesa,* en la que Félix Remìrez remedia el original de Joan Roís de Corella (S XV) aportando un innovador tratamiento del tiempo y de la interacción del lector que puede elegir a qué personaje seguir (y por tanto qué perspectiva de la misma realidad tendrá).

En este caso nos acercaremos a un interesante experimento, realizado en 2014 por el mismo autor. Se trata de un juego digital, más visual que literario, pero basado en la escritura. Consiste en traducir un texto en un cuadro de colores, asignando a cada letra un color determinado. Este sería el resultado de *El Quijote.*

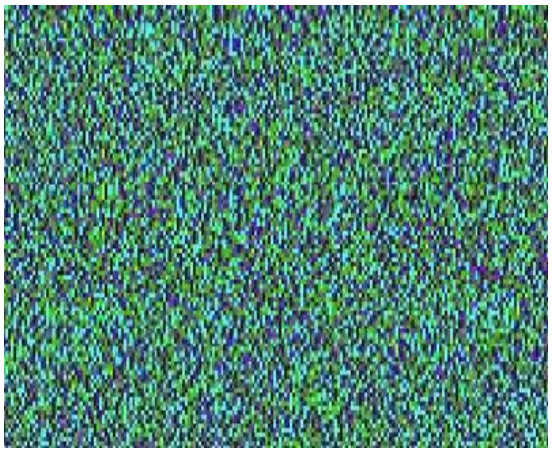

Fig.52: Representación cromática de *El Quijote*. Cuanto más texto, mayor concentración de puntos cromáticos.

En un libro tan sólo se usan habitualmente 130 de los 256 caracteres ASCII[26] a través de las letras mayúsculas, minúsculas, los signos de puntuación etc. La pantalla del ordenador permite visualizar más de dieciséis millones de colores (16,8). Con pocos signos lingüísticos, el ser humano puede desarrollar multitud de significaciones y connotaciones pero traducido a colores, la diferencia entre la gama de unos y otros es inmensa. Por ello es preciso adaptar la amplia gama cromática a la escasa variedad de signos gráficos. El lector puede escoger en qué punto del arcoiris y con qué cantidad de colores quiere trabajar. La yuxtaposición de elementos, la hibridez, el juego y la écfrasis

[25] https://dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/pintandotextos/pintandotextos.html. Fecha de consulta: 18 de junio 2014.
[26] Los ordenadores sólo entienden números. Los caracteres ASCII sirven para traducir el alfabeto romano y los signos de puntuación al código numérico del lenguaje computacional.

inversa están presentes en este experimento que remedia textos literarios en forma de cuadros de puntos de colores. La rima 23 de Bécquer ("Por una mirada, un mundo"), se traduce así:

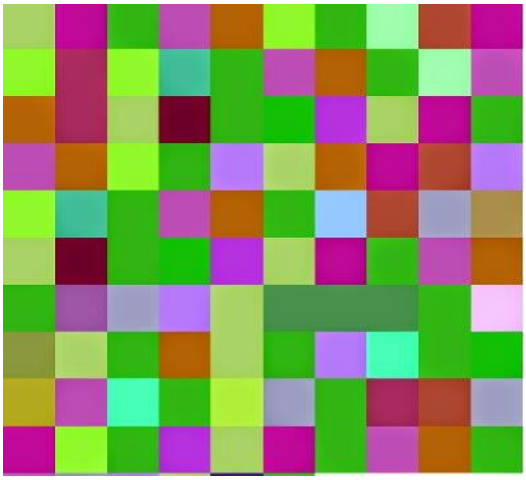

Fig.53: Esta sería la traslación en colores del poema de Bécquer "Por una mirada, un mundo".

2.- EJEMPLOS DE REMEDIACIONES EN FORMATO BLOG

Tanto en los blogs como en las redes sociales podemos rastrear multitud de remediaciones de obras analógicas en estos nuevos entornos. La finalidad de dichas remediaciones es diversa. En algunos casos se trata de obras que persiguen la creatividad partiendo del hipotexto analógico. Otras veces, el objetivo es la explotación de este recurso con fines didácticos de manera que lo jóvenes se aproximen a los textos canónicos de manera diferente, apropiándose de ellos, fragmentándolos, diseccionándolos o aportando su propio punto de vista. Hay también ejemplos de remediaciones que tratan de exponer textos literarios ante los ojos de muchas personas para compartirlos, crear algún tipo de proyecto colectivo, colaborativo, en el que la interacción con el otro, es lo fundamental del reto. En cualquiera de estos casos se manifiestan propiedades que son características de la literatura digital, como se verá más adelante: la interactividad y la creación colectiva, la yuxtaposición de diferentes elementos en productos híbridos y abiertos, el fragmentarismo etc. De este modo, los textos originales se transforman al reamoldarse a los nuevos marcos, se actualizan y adaptan a los lectores de hoy. En este apartado seleccionaremos tan solo unos cuantos ejemplos que pueden servir de botón de muestra de lo que se está produciendo en la Red

tanto por parte de artistas y creadores, como profesores o simples lectores que desean jugar y experimentar con los textos que conocen, con la memoria cultural que han heredado.

En el ámbito de las bitácoras, existen multitud de remediaciones del canon analógico, realizadas por sus administradores y ampliamente comentadas por sus seguidores. Fotopoemas, videopoemas, poemas animados etc. pueblan blogs que recogen la tradición poética y narrativa de la literatura escrita en español y que encarnan el potencial creativo de la remediación[27].

2.1. POESÍA

El número de blogs en español en el que se incluye algún tipo de remediación de poemas analógicos es bastante amplio. Por citar algún ejemplo de bitácoras que remedian poemas podemos presentar *Canto de espumas*[28]. En este blog nos encontramos principalmente con fotopoemas. El término "fotopoesía" fue acuñado en 2007 por el artista argentino Luis Vence y el español José Fábrega Agea[29]. Luis Vence lo define así: "Fotopoesía implica hacer poesía con luz. Es decir, estamos aquí ante un proceso similar al del poeta de papel, pluma y palabra, sólo que utilizamos una cámara y papel fotográfico como herramienta y soporte".

Los administradores de esta bitácora, Juan Bautista Morán y Tania (realiza traducciones de los versos al portugués), combinan en sus creaciones el verso y la fotografía para elaborar un conjunto poético que se complementa muy bien. Primero aparece el título del fotopoema, después se nos propone una imagen que nos prepara anímicamente ante el mensaje que se nos transmitirá primero en versos (castellano- portugués) y luego cada verso se interpreta en una imagen. Estas composiciones arrancan numerosos comentarios de los blogueros. Juan Bautista Morán introduce periódicamente poemas de escritores consagrados y los reinterpreta a través de sus fotografías. Antonio Machado, Pedro Salinas, Octavio Paz, João Cabral de Melo Neto son algunos de sus autores

[27] Se puede consultar al respecto en artículo de Ana Cuquerella publicado en *Texto Digital, Florianópolis, v. 7, n. 1, jan./jun. 2011. file:///C:/Users/ana/Downloads/20031-63761-1-PB%20(2).pdf. Fecha de consulta: 27 de junio 2014.*

[28] http://cantodeespumas.blogspot.com/. Fecha de consulta: 30 de marzo 2015.

[29] http://www.manifiesto-fotopoetico.blogspot.com/. Bitácora de Luis Vence. Fecha de consulta: 30 de marzo 2015.

preferidos. En la imagen que incluimos a continuación, el autor del blog realiza un fotopoema con versos de *Marinero en tierra*[30]:

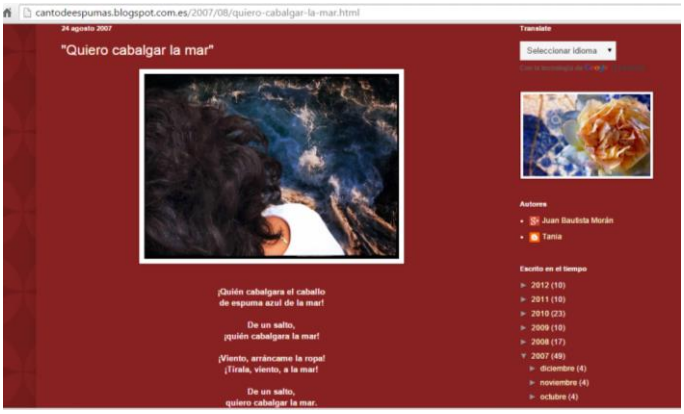

Fig.54: Juan Bautista Morán reinterpreta el poema de Alberti a través de sus fotografías.

El poeta Agustín Calvo Galán administra otro blog, *Videopoetry*[31], que recoge entradas de videopoemas de distintos autores. De esta manera el texto original se refuerza y reinterpreta a través de la imagen, el movimiento y la música o recitado.

Fig.55: Esta entrada del 2 de julio de 2014 recoge el videopoema realizado por Luisa Pastor basándose en unos versos de Leopoldo María Panero.

2.2.- NARRATIVA

Daniel Escandell en su estudio *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera* (2014: 246-247) incluye otros ejemplos de cómo el canon literario analógico se remedia

[30] http://cantodeespumas.blogspot.com/2007/08/quiero-cabalgar-la-mar.html. Fecha de consulta: 30 de marzo 2015.
[31] http://poetryvideopoesia.blogspot.com. Fecha de consulta: 30 de marzo 2015.

en las bitácoras. En la mayoría de los casos se trata de iniciativas docentes para implicar al alumno de bachillerato universitario en el conocimiento y lectura crítica de obras consagradas. Un ejemplo claro es el proyecto de la profesora Aurelia Molina bajo cuya supervisión un grupo de alumnos adaptó en *Lazarillo de Tormes*[32] al formato del microblog. De esta manera la novela adquirió un esquema dialógico y casi teatral. Los personajes principales reciben un perfil de *Twitter*, Lázaro será @Lazarilloiescmc, el ciego, @ciegoiescmc etc.

Fig.56: *El Lazarillo de Tormes* adquiere forma dialógica y fragmentada en su remediación en *Twitter*.

Otro caso especialmente interesante para ejemplificar el potencial creativo y motivador de los nuevos medios para dinamizar y actualizar la memoria cultural de una comunidad es el blog *La Venus digital*[33]. La profesora Dolores Romero López puso en marcha esta bitácora en 2013 con sus alumnos de tercero de grado en Filología Hispánica. El trabajo consistía en la creación de una blognovela colectiva basada en la reescritura de una de las obras estudiadas en la asignatura: *La Venus mecánica* de José Díaz Fernández. La novela publicada en 1930 surge a caballo entre la vanguardia y la novela social. En un momento histórico de crisis política, económica y social. Los futuros filólogos acogieron la iniciativa con curiosidad y después de acordar el método de trabajo, se distribuyeron los papeles. Repartieron los capítulos por equipos. También se creó la figura del editor encargado de supervisar, coordinar y corregir un conjunto de capítulos para dotarlos de cohesión y coherencia. El medio de publicación sería un blog, conectado a *Twitter* y *Facebook*. Se eligió a una alumna para ejercer el papel de administradora del blog encargada de crearlo e introducir las entradas/ capítulos

[32] https://twitter.com/Lazarilloiescmc. Fecha de consulta: 30 de marzo 2015.
[33] https://venusdigital.wordpress.com/. Fecha de consulta: 30 de marzo 2015.

posteriormente. Un amigo suyo dibujó la silueta de la Venus, que dejó de ser mecánica para convertirse en digital. Se pusieron de acuerdo sobre la profesión y el nombre de los protagonistas así como sobre el enfoque de la historia y toda la clase fue convocada para la escritura colectiva de la "blognovela" el día 9 de mayo. La mayoría de los alumnos había redactado con anterioridad su capítulo o al menos las líneas fundamentales. Se introdujo otra novedad, añadiendo a través de enlaces hipertextuales una serie de historias intercaladas. Estas historias, relacionadas con alguno de los personajes o circunstancias de un momento dado de la novela serían completamente nuevas, fruto de la imaginación de los nuevos escritores. El lector podría elegir leerlas o no a través de los enlaces. Algunas fueron asignadas a alumnos internacionales para que aportaran su propia visión de la sociedad española actual y de modo más específico, de la mujer española del primer cuarto del siglo XXI. Las historias intercaladas se convierten en un camino a explorar por parte del lector, si decide seguir los enlaces hipertextuales.

En definitiva, se mantuvo el orden original de los capítulos, los personajes y la trama, aunque los nuevos escritores los adaptaron a la realidad del siglo XXI y al Madrid de hoy. Se introdujeron citas textuales del original, que aparecen en cursiva, insertas en la nueva redacción colectiva. La huella del original (memoria cultural) es parte de la memoria en depósito (el original es una obra no muy conocida) que se transforma en memoria en función, se amolda a la realidad de los jóvenes españoles de principios del siglo XX y encaja en los nuevos marcos comunicativos. El texto literario recoge retazos de memoria colectiva a través de la intertextualidad de sus referencias. La intertextualidad como uno de los modos en que la literatura da forma a la memoria cultural, y la remediación a través de la cual un medio se adapta y reinterpreta en otro, producen frutos creativos muy interesantes.

Fig.57: El lenguaje binario enmarca esta blognovela colectiva realizada a cabo por alumnos de Filología Hispánica de la UCM coordinados por la profesora Dolores Romero López.

Otro ejemplo de novela remediada en un blog es *Twijote*[34]**.** El proyecto, aparentemente sencillo, consiste en "retuitear"[35] la obra de Cervantes de principio a fin. Se lanza el reto en la Red, como una botella en el mar, confiando en que tendrá repercusión y prenderá como una mecha. Se inició en diciembre de 2009 y todavía sigue activo. La aplicación nos indica en qué punto de la obra estamos y qué fragmento hemos de "retuitear". De ese modo, no sólo contribuimos a la reescritura de *El Quijote* por parte de miles de personas de todo el mundo, sino que leemos y lo leen (aunque sea ese fragmento) todos nuestros seguidores.

Fig.58: En estas dos capturas aparecen *tuits* de la obra de 2009 y 2014. Como vemos, es un microblog longevo.

La remediación del cadáver exquisito de los surrealistas en la red social de microblogs[36] más famosa del mundo (*Twitter*) comenzó el 22 de mayo de 2010. Cristina Rivera Garza convocó a los participantes en la Feria de León a intervenir en un experimento literario, recoger el guante que la escritora mejicana les arrojó a través de la etiqueta *#cuentuitos*. Les convocó a colgar en *Twitter* minificciones de 140 caracteres. Los *cuentuitos* fueron el tema más abordado (*trend topic*) en *Twitter* a las pocas horas de ser lanzada la invitación y a lo largo de los días posteriores. La propia escritora se sorprendió al comprobar la masiva acogida que tuvo por todo el mundo, recibiendo cuentos en muchos idiomas, incluido el árabe. En el periódico mejicano *Milenio*, en la sección de cultura en la que escribe semanalmente su columna "La mano oblicua" comentaba:

[34] http://twijote.com/connect.php. Fecha de consulta: 19 de junio 2014.
[35] Compartir contenidos (tuits) en Twitter con nuestra lista de contactos. Se "retuitean" los "tuits" de otras personas que nos han llamado la atención o nos han gustado y por ello se difunden entre las personas que nos siguen.
[36] Blogs en los que las entradas no pueden exceder los 140 caracteres.

> *La copiosa respuesta generada por el hashtag #cuentuitos, el que como ya dije pronto escapó de nuestras manos, puede ser leída como una muy interesante señal acerca de las características y retos las escrituras de hoy. Aquellos interesados en producir lectores y en gestionar formas contemporáneas de cultural popular no pueden perder de vista que ante el declive del capital cultural de lo literario, se alza la práctica de escrituras tecnológicas y colectivas que precisan de atención y, acaso, de apoyo. Las instituciones culturales a cargo de estos procesos harían bien en volver el rostro hacia las pantallas del XXI para conectarse así a las sensibilidades, visiones y prácticas que dan sentido a la lectura y escritura del aquí y ahora*[37].

El potencial creativo y motivador de las remediaciones en los medios digitales y las herramientas, dispositivos y aplicaciones que van surgiendo contribuyen sin duda a la conservación y readaptación de la memoria cultural de una comunidad. Independientemente de la calidad de las obras, la mayoría de las iniciativas literarias que integran este tipo de experiencias en línea tienen en común los conceptos de interconexión y colectividad. La socialización de la experiencia de lectura, la creación polifónica y la globalización, son sus denominadores comunes. La posibilidad de escritura en grupo y en tiempo real, la brevedad del espacio disponible, 140 caracteres, predisponen a la escritura de aforismos y nos retrotraen a formas como las greguerías de Ramón Gómez de la Serna o el haiku. En junio de 2014 siguen produciéndose *cuentuitos* en *Twitter*[38]:

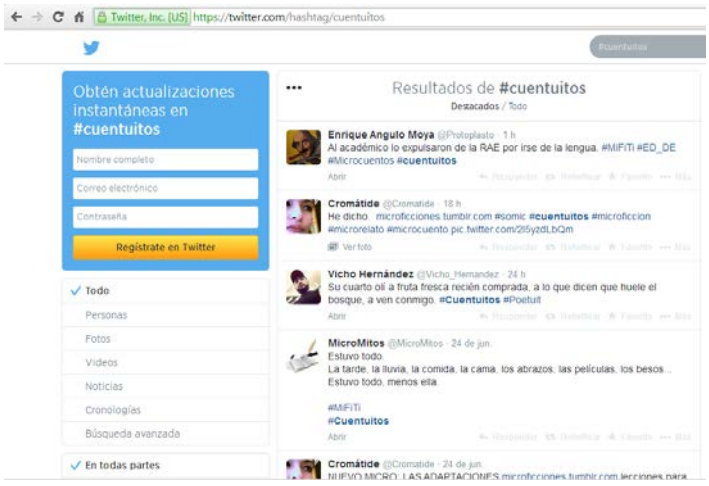

Fig.59: Esta iniciativa remedia la práctica del cadáver exquisito de los surrealistas a través del microblog. Ejemplo de fragmentarismo y escritura colaborativa, comunicación e interacción entre los usuarios a iniciativa de la autora Cristina Rivera Garza.

[37] Se puede leer la columna completa en: http://cristinariveragarza.blogspot.com.es/2010_05_01_archive.html. Fecha de consulta: 27 de junio de 2014.
[38] https://twitter.com/hashtag/cuentuitos. Fecha de consulta: 27 de junio 2014.

3.- REMEDIACIONES EN REDES SOCIALES

Danah Boyd y Nicole Ellison, en "Social Network Sites: Definition, History and Scholarship" (2007) definen las redes sociales como sitios web que permiten a los usuarios construir un perfil público o semipúblico dentro un sistema delimitado, estructurar una lista de otros usuarios con los que comparten relaciones, ver y recorrer esa lista de relaciones que las personas relacionadas tienen con otras dentro del sistema. Se trata de estructuras sociales compuestas por un grupo de personas que comparten un interés común, relación o actividad a través de Internet (vídeos, fotos, relaciones profesionales). Se van a mostrar a continuación algunos ejemplos del uso literario de estas redes, en especial en *YouTube*.

Con más de 163.000 millones de visitantes únicos en 2013, *YouTube* fue la tercera página más visitada en Internet, tras *Google* y *Facebook* según Alexa.com[39]. En esta red social los usuarios cuelgan sus vídeos, visitan y comentan los de otros, elaboran listas de reproducción y canales y tienen/son seguidores. Quizá sorprenda comprobar que *Jarchas* (888 vídeos en junio 2014)*, Cantar de Mío Cid* (8.300 resultados junio 2014), Góngora (64.700) o Quevedo (292.000), son también entradas que podemos localizar en la barra de búsqueda de *YouTube* y que nos arrojan multitud de resultados.

El poema que hasta hace poco tiempo descansaba inmutable en el texto impreso renace ataviado con diferentes formatos. Se remedia y a su vez se expone a los millones de usuarios de esta red social. Suscita comentarios, elogios y críticas con el signo del pulgar hacia abajo y hacia arriba. Miles de reproducciones o tan sólo unas pocas. Es enlazado en blogs personales y mostrado en las aulas. El concepto de Bolter y Grusin se hace patente en esta web: resulta sorprendente y conmovedor comprobar el interés que provocan nuestros textos literarios entre los usuarios de *YouTube*. Es una manifestación concreta del modo en que un medio es visto por nuestra cultura como instrumento para reinterpretar el medio anterior, en este caso, el medio impreso.

Los medios digitales surgieron dentro de un contexto cultural determinado y rediseñan a otros medios, que a su vez están inscritos en similares contextos. El artista toma formas preexistentes y recombina sus relaciones. En el hipermedia esas formas preexistentes serían las palabras, las imágenes, los sonidos, las animaciones y los videos. Esto es lo

[39] http://www.alexa.com/topsites. Fecha de consulta: 10 de julio 2014.

que nos encontramos en las diferentes versiones que los creadores de *YouTube* nos ofrecen en sus vídeos sobre conocidos poemas de nuestro canon. Toman los versos y los reorganizan, combinándolos con música, fotografías e imágenes, que también existían previamente por separado. La novedad que aportan es la asociación, la mezcla que cada uno de ellos aplica. Al ver las diferentes interpretaciones de un mismo poema comprobamos cómo los resultados adquieren significaciones diversas tras estas recombinaciones. Cuando un creador selecciona determinadas imágenes o fotografías y las yuxtapone a un conjunto de versos y sonidos está persiguiendo un reconocimiento "hiperconsciente" del medio (la hipermediación del Bolter y Grusin). Lanham (1993) describe esta dicotomía como la tensión entre "mirar a y mirar a través de" y lo considera como un rasgo fundamental del arte contemporáneo en general y de la representación digital en particular.

Por ello se ofrece en este apartado una muestra de la presencia de algunos poetas clásicos[40] de la literatura en español en esta red social, una de las más visitadas actualmente en Internet. La web más grande de videos en línea sigue agregando características para atraer a sus usuarios: la ventana principal y los vídeos relacionados son dos de ellas.

- Ventana principal

Se pueden encontrar varias clasificaciones de videos. Vídeos destacados, patrocinados o los más populares. También dispone de una barra de búsqueda y un botón para crear o acceder a una cuenta gratuita en la web. Todos los videos de la web están ordenados por categorías, de manera que existe la opción de buscar un vídeo de interés, también de este modo: automoción, ciencia y tecnología, cine y animación, comedia, consejos y estilo, deportes, formación, gente y blogs, juegos, mascotas y animales, música, noticias y política, ONG y activismo, ocio, viajes y eventos. Los "videopoemas" se alojan principalmente en las categorías de formación, música y ocio. El sistema de navegación por la página es muy intuitivo y sencillo: buscar y pinchar.

[40] Denominamos aquí poetas clásicos a nuestros poetas consagrados, que forman parte del canon de una persona que ha recibido educación secundaria obligatoria.

- Vídeos relacionados

Al mismo tiempo que se carga el vídeo seleccionado, en la barra lateral derecha de la pantalla aparecen sugerencias de vídeos de contenido similar. *YouTube* también brinda la posibilidad de agregar cualquier vídeo a una lista de reproducción, de modo que se seleccionan sólo los vídeos de la lista correspondiente y se van reproduciendo uno tras otro. También existen diferentes tipos de cuentas adaptadas a distintos usuarios: cuantas dirigidas a empresas que quieran publicitar sus productos o servicios, cuentas para músicos de modo que les sirva de promoción, herramientas para subir varios vídeos a la vez o subtitularlos. Al tratarse de una red social, es posible interactuar con otros usuarios invitándoles a formar parte de un grupo de amigos y compartir así listas de reproducción, comentarios etc. Existen muchas herramientas para configurar y personalizar el canal de suscriptores de cada usuario, de modo que se pueden publicar boletines en sus páginas de inicio de *YouTube*. No olvidemos que el propósito de esta página es compartir vídeos con otros miembros.

Vamos a citar brevemente algunas remediaciones de poemas de autores consagrados en español en *YouTube*. En la mayoría de los casos se versiona un poema concreto de un autor destacado. Suelen ser poemas amorosos muy conocidos. Resulta interesante comprobar las versiones, muy dispares entre sí. Diferentes medios técnicos y enfoques distintos: humor, seriedad, romanticismo etc. Si buscamos versiones de "La canción del pirata" de Espronceda, por ejemplo, se nos ofrecen aproximadamente 3790 resultados. Un abuelo que cuelga el vídeo de su nieto recitándolo, un aficionado al cine que lo diseña como si se tratara del tráiler de una película, un profesor que pone música al poema y lo canta a la guitarra ataviado con un pañuelo de calaveras para atraer la atención de sus alumnos, otro usuario versiona el poema como si se tratara de unos dibujos animados japoneses etc. Hay también vídeos formativos sobre la vida y obra de los autores, subidos con motivo de algún congreso especializado o por colegios, profesores etc.

Citaremos algunos de los autores que aparecen con mayor índice de frecuencia, probablemente porque son los que se incluyen en el programa de la asignatura "Lengua y literatura españolas" de segundo de bachillerato y por tanto llegan a un número de lectores muy amplio. Buscando con el criterio "Juan Ramón Jiménez poemas" obtenemos un resultado de 7130 vídeos. Algunos relatan la vida y obra del autor de Moguer y otros incluyen grabaciones del recitado de sus versos por el propio Juan

Ramón. El resto de vídeos colgados son aportaciones de gente que se atreve a realizar su propia visión del mismo. El poema más versionado es "El viaje definitivo" con 952 resultados en junio 2014.

El poeta Miguel Hernández también irrumpe con fuerza en los vídeos de *YouTube.* Hay multitud de entradas sobre este autor (unas veinticinco mil). Además es uno de los que presenta mayor variedad en versiones de diferentes poemas. Muchos de los vídeos recogen la versión cantada de sus versos llevada a cabo por Serrat. En otros aparece letra sobreimpresa en imágenes, música y recitado. Destaca el "videopoema", "Me sobra el corazón[41]" subido por Carmen Aguirre Requena en 2009, aunque realizado por un amigo suyo. Nada menos que 179 comentarios y 75.000 reproducciones. Está etiquetado en la categoría "formación" y ha recibido multitud de galardones al video más comentado en su categoría, al más comentado en España en su día y semana de publicación.

Pablo Neruda es otros de los poetas hispánicos con un elevado índice de presencia en esta red social. Al introducir en la barra de búsqueda "Pablo Neruda poemas" aparecen 60.100 resultados. El video que encabeza esta lista ha tenido más de catorce millones de descargas y 7438 comentarios. Se trata de la recreación del poema XX de *Veinte poemas de amor y una canción desesperada*.

Entre los vídeos colgados en *YouTube* sobre Federico García Lorca destaca uno en particular. Contiene el poema "Amor herido" versionado por Joan Manuel Serrat, interpretado por Ana Belén, recogido en un vídeo en el que una mujer está entre unas ruinas leyendo el poemario de Lorca y finalmente aparecen los versos impresos en el libro, en la pantalla: hermoso ejercicio de obra colectiva esta versión reproducida 138549 veces (19 de junio 2014). Sus creadores señalan que conocieron el poema a través del disco *Lorquianas* y después leyeron los poemas de Lorca. Quedaron conmovidos y decidieron elaborar su propia versión. Una versión que algunos de los comentarios definen como videoclip. Empleando una estética a la que el receptor del siglo XXI está muy acostumbrado, el mensaje del poema de Lorca cala hondo y se difunde entre los seguidores de la red social. A través de los versos del poema, el lector

[41] http://youtu.be/ok_pn9dzoQc. Fecha de consulta: 19 de junio 2014.

contempla la realidad por los ojos del autor granadino, pero aportando su propio enfoque. Una de las últimas imágenes del vídeo así lo transmiten:

Fig.60: Las palabras de Lorca percibidas con diferentes ojos, los de su autor y los de los remediadores, adoptan significaciones distintas.

4. -REMEDIACIONES EN VIDEOJUEGOS

Citaremos en este apartado dos obras digitales dirigidas al lector infantil y juvenil que encarnan remediaciones en las que el juego y la intervención activa del lector tienen un papel predominante. Más adelante se analizará la destacada influencia de los videojuegos en la literatura, especialmente en la ficción interactiva. Estos productos híbridos entre lo lúdico y lo literario están desarrollándose con fuerza y con una excelente acogida por parte de los usuarios.

4.1.- *DON QUIXOTE*

Se trata de una aplicación para *Ipad* desarrollada por *Touch of Classics* sobre el clásico de Cervantes: *Don Quixote.* En este cuento interactivo la imagen, la animación, el texto escrito en la pantalla y leído en voz alta por la máquina, así como la música, intervienen en la narración. El joven lector debe interactuar en todo momento para que la historia avance y superar ciertas pruebas o retos. Uno de ellos es colocar, tocando la pantalla táctil, la armadura en la silueta de Alonso Quijano una vez nombrado caballero.

Fig.61: El lector-jugador debe colocar la armadura en el cuerpo de Alonso Quijano desplazando las piezas con el dedo y haciendo que encajen como un puzle en su silueta.

4.2.- *EL CÓDEX DEL PEREGRINO*

Es un ejemplo de literatura digital en español que emplea el formato del juego interactivo. Está disponible también en francés y en inglés. Se ofrecen versiones tanto para PC como en aplicación *Apple* y con presencia en *Facebook* y *Twitter*. Fue elegido como mejor juego cultural en el festival de juegos Fun & Serious. Ha sido desarrollado por el Centro de Estudios e Investigación en Gestión del Conocimiento de la Universidad Francisco de Vitoria, y cofinanciado por el Ministerio de Industria, Energía y Turismo (Plan Avanza2) y por el Fondo Social Europeo. Se trata de la historia de Norberto de Bricasard, un joven que ha perdido la memoria y se encuentra herido en medio del camino. Va descubriendo poco a poco su identidad conforme avanza en su recorrido y supera determinadas pruebas. En la iglesia de Saint Jean Pied de Port descubre, de la mano de una misteriosa mujer, que debe completar una importante misión y que averiguará su identidad a través de un libro. Ese libro tiene las páginas en blanco y sólo se van completando conforme el protagonista (el lector) consigue superar determinados retos. Al progresar en su camino hacia Santiago y al encuentro de su identidad perdida, van apareciendo multitud de referencias históricas, leyendas y poemas como algunos fragmentos del Cantar de Roldán (S XI).

Es una maravillosa metáfora de la lectura performativa que persigue la literatura digital como parte de su propia esencia. A través del juego el lector va descubriendo hechos relacionados con el camino de Santiago, tradiciones, poemas etc. Es también una metáfora de la lectura activa como descubrimiento. El libro está en blanco y se va

escribiendo conforme el protagonista avanza. Muy completo y atractivo aunque como juego el interfaz y los gráficos son bastante sencillos.

5.- CONCLUSIONES

Este análisis es tan solo un pequeño botón de muestra de la enorme proliferación de un recurso que vivifica el canon literario de una colectividad. A través de los ejemplos se puede observar que hay algunos elementos comunes que recogen estas obras:

- El deseo de experimentar, jugar con el lenguaje e indagar nuevas posibilidades.
- La búsqueda del arte total, el hipermedia, la inclusión de lo visual, lo sonoro, lo táctil.
- La yuxtaposición de todos estos recursos con finalidad literaria.
- La ruptura de fronteras entre los diferentes saberes, la matemática o la pintura sirven para crear significados estéticos y connotativos.
- La importancia de la colectividad, la participación de todos en el proceso creativo, en la modificación y difusión de las obras. Búsqueda de comunidades que compartan y comenten las obras.

La literatura dinamiza la memoria en función a través de la intertextualidad y adapta los materiales del canon en los nuevos marcos que la tecnología le brinda a través de la remediación. De este modo se producen nuevas obras que recogen y se insertan en una tradición cultural que no cesa convirtiéndose a su vez en nuevos modelos que serán reinterpretados en un futuro si siguen conservando su capacidad connotativa y de generar nuevas perspectivas e interpretaciones.

Las nuevas textualidades suponen una revolución (la *revolution* de la que hablaba Chartier, 1995) pero también una continuación. Arrastran en sus entrañas siglos de memoria cultural colectiva, dinámica, recreadora a modo de palimpsestos virtuales. A

través de la remediación, los colectivos humanos reencarnan sus aspiraciones, preocupaciones, temores y deseos en la literatura. La literatura es depositaria de los recuerdos de la memoria humana, horadada por la intertextualidad que conforma tejidos de memes. A través de la remediación del texto impreso en las textualidades digitales, la memoria cultural en función ejerce su dinamismo y produce nuevas creaciones que contienen, reinterpretan y reinventan lo heredado. Sin embargo, los principios que alientan la nueva literatura digital han ampliado su radio de acción, se han globalizado en una realidad sin fronteras espacio- temporales. Por ello se están comenzando a sentar las bases de un nuevo canon que va fijando los valores literarios de los nativos digitales. Trataremos de describir algunos de estos aspectos en los siguientes capítulos de esta tesis.

CAPÍTULO 5
LITERATURA DIGITAL COMO LITERATURA GLOBAL: POSICIONAMIENTO DE LA LITERATURA DIGITAL EN ESPAÑOL
PARTE I

> *La literatura, en efecto, no es una actividad de adorno, sino la expresión más completa del hombre […] No hay mejor espejo del hombre. No hay vía más directa para que los pueblos se entiendan y se conozcan entre sí, que esta concepción del mundo manifestada en las letras.*
> Alfonso Reyes en *Obras Completas XI* (127): (1997)

Terry Eagleton en el último capítulo de su libro *Una introducción a la teoría literaria* (1994), concluía que cualquier ámbito del pensar y actuar humanos, incluyendo la literatura, están determinados por "la forma en que organizamos nuestra vida social en común" y por "las relaciones de poder que ello presupone" (1994: 231). La vida del hombre y sus estructuras mentales conforman la materia literaria. La concepción del mundo que cada grupo humano posee, su elaboración mental de la realidad, es lo que la literatura recoge a lo largo del tiempo. Los tres principales representantes de la Sociología de la Literatura, Georg Lukács, Lucien Goldmann y Mijail Bajtín, coinciden al aseverar que en la literatura se produce una evaluación crítica y sistemática sobre las concepciones del mundo. Lukács en concreto afirma que "la poesía representa las conexiones últimas entre el hombre, el destino y el mundo, y sin duda ha nacido de la correspondiente profunda toma de posición" (1971: 183). Por otra parte es un hecho que la sociedad del siglo XXI está transformando sus estructuras hacia una sociedad global debido al avance vertiginoso en el ámbito de las comunicaciones y muy especialmente tras la revolución digital. Teniendo en cuenta esta concepción de literatura como toma de posición ante el mundo, esos cambios quedarán plasmados y afectarán al hecho literario de la era electrónica. Una de las transformaciones derivadas de la hipercomunicatividad es la globalización.

1.- HACIA UNA LITERATURA GLOBAL

El concepto de globalización definido por el sociólogo Anthony Giddens en su obra *Sociología* (1997) se centra en la creciente interdependencia entre los distintos países tanto en los aspectos sociales como políticos y económicos. Nuestro mundo se está transformando, según Giddens, en un sistema social único y común en muchos aspectos.

Otro prestigioso sociólogo, Arjun Appandurai en su estudio *La modernidad desbordada* (2001), vincula el proceso globalizador con la aparición de una nueva forma de subjetividad: el sentimiento de cambio inexorable y de inestabilidad en los referentes culturales ligados a nuestra tradición más inmediata:

> *Durante el último siglo se ha producido tal explosión tecnológica, fundamentalmente en el terreno del transporte y de la información, que ha hecho parecer las formas de relación propias del mundo dominado por la cultura tipográfica, tan precarias y tan efímeras, como la revolución tipográfica presentó las formas previas de interrelación cultural* (2001: 29).

Es razonable pensar que esa sensación de inestabilidad y cambio se reflejará en las creaciones literarias del mundo globalizado. Appandurai señala que nuestros modelos culturales deben modificarse puesto que las concepciones de pueblo, lugar y herencia han perdido su isomorfismo. Los estudios antropológicos recientes han descartado la consideración de la sustancia cultural como algo localizado, que tenía como objetivo el establecimiento de límites y diferencias holísticas (2001: 46). Propone este autor una nueva concepción fractal de las configuraciones culturales: sin límites, estructuras o regularidades en un sentido euclidiano.

> *Me gustaría sugerir que estas formaciones culturales, que deberíamos esforzarnos en representar en un modo totalmente fractal, se solapan en modos que sólo han sido discutidos en términos de las matemáticas puras (en la teoría de conjuntos, por ejemplo) y de la biología, respecto de las clasificaciones politípicas, que atienden a la compleja relación de identidad y diferencia entre las subespecies* (2001: 46).

Fernando Cabo y María de Cabreiro en su *Manual de teoría de la literatura* entienden la globalización como una forma de pensar y de concebir en mundo que insiste en la

fluidez y la cada vez mayor interconectividad, aunque sin desentenderse de las tensiones y los conflictos como uno de los elementos constantes de la cultura (2006: 128).

Previo al concepto de literatura global o globalización cultural en un sentido más amplio, cabría exponer brevemente el de literatura mundial o *Weltliteratur* establecido por Goethe. La *Weltliteratur* implica la idea de que cada literatura nacional comparte su visión específica de la existencia humana al entrar en contacto con otras visiones diferentes a través de las cuales ella misma se enriquece. De ese modo surge el diálogo entre las distintas concepciones de cada literatura particular. Damián Leandro Sarro en su artículo "La *Webliteratur* de Goethe: una reflexión sobre literatura comparada" publicada en *Espéculo* (nº 36, 2006) señala tres acepciones diferentes del término. El primero de ellos sería el intento teórico de describir una base global de la literatura sobre la que se asienta cualquier literatura particular. También se emplea el concepto de literatura mundial para referirse a las obras canónicas, al conjunto de obras mundialmente reconocidas y que se estudian en las diferentes universidades. Por último, la acepción que más se acerca al sentido transmitido por Goethe[1], sería la capacidad de aprehensión de otras tradiciones culturales y literarias distintas a la propia de cada comunidad. Lo que Prawer[2] en su capítulo "¿Qué es literatura comparada?" (1998: 25), define como "el intercambio entre las diversas literaturas que correría parejo y completaría el tráfico y los trueques comerciales". Según Damián Leandro Sarro, el término *Weltliteratur* se puede enfocar desde dos perspectivas: *Weltliteratur* como *arjé y Weltliteratur* como *télos*. En el primer caso se trataría de un punto de partida, una herramienta interdisciplinaria para abordar estudios culturales y literarios; punto de partida teórico desde la centralidad del canon literario hacia las partes periféricas del mismo en un juego de tensiones entre lo propio y lo ajeno. Desde la perspectiva de la *Weltliteratur* como *télos* se abordaría el concepto como la ansiedad de ampliar los horizontes culturales para el desarrollo literario, extender las fronteras lingüísticas y culturales tal como propuso Goethe. Interesante también es la perspectiva del término que Ignacio M. Sánchez Prado ofrece en "*Hijos de Metapa*; un recorrido conceptual de la literatura mundial (a manera de introducción)":

[1] Se puede deducir de lo expuesto por su discípulo Eckermann, J.P.: *Conversaciones con Goethe*, libro en el que recoge una serie de conversaciones que tuvieron durante los últimos años de su maestro.
[2] Incluido en el libro *Orientaciones en literatura comparada* compilado por la doctora Romero López.

> *Para Goethe, la literatura mundial se compone de un conjunto de prácticas y valores que, en trascendencia de las fronteras nacionales, permiten concebir al ejercicio de la literatura como una suerte de ágora trasnacional* (2006: 10).

Sarah Lawall en *Reading World Literature. Theory, History, Practice*, destaca su visión de la literatura mundial más bien como la habilidad para reinterpretar lo antiguo, comparar otros puntos de vista y crear a través del intercambio:

> *The literacy of world literature is the ability to read for a new world in relation to the old; to construct new worldviews by comparing other systems of reality; to imagine and bring about change by examining reciprocal reflections and their intervening space of change* (1994: 48).

El concepto de globalización aplicado a la literatura y unido a los cambios originados por los medios digitales, presenta la literatura digital como un espacio común ("ágora trasnacional" tal como lo denomina M. Sánchez Prado[3]), sin posibilidad de distinguir entre lo propio y lo ajeno, dado que las barreras espacio-temporales han quedado invalidadas y los medios a través de los cuales percibimos el mundo están al alcance de todos. Sin embargo, se puede observar que uno de los rasgos parejos a la globalización es, en cambio, la tensión entre lo local y lo global, especialmente en los aspectos culturales. En este sentido la proliferación de nanocomunidades ligadas a blogs sobre temas concretos constituye un ejemplo. De alguna manera el ser humano siente la necesidad de significar algunas especificidades que le son propias y le distinguen aunque es consciente de estar interactuando en un "aula sin muros" (McLuhan: 1974), en un espacio comunicativo abierto pero no exento de barreras lingüísticas y culturales. Podría decirse, empleando el término de la biología propuesto por Appandurai, que la literatura digital global sería politípica como se verá más adelante, puesto que manifiesta identidad entre multitud de temas y aspectos que la caracterizan a nivel mundial, al tiempo que se aprecian diferencias locales, rasgos propios que brotan, en parte, de la tradición cultural previa en la que se asienta cada comunidad. Lo más atractivo de la metáfora fractal de Appandurai desde ese enfoque "politípico" que propone emplear para explicar los solapamientos y semejanzas entre unas y otras

[3] M. Sánchez Prado (2006: 10)

culturas, es que refleja de modo gráfico la dinámica de las formas culturales que no se conciben ya como sistema estable sino cambiante[4].

El concepto de globalización implicaría por una parte la modificación de las comunidades nacionales y por otra, la desaparición también de otras comunidades imaginadas[5], asociadas a las disciplinas más tradicionales, incluso la disolución de la distinción establecida en la época moderna entre campos epistemológicos. Los saberes se solapan e interrelacionan como se ha verá en el capítulo sobre el canon digital.

Las propuestas de autores como Vannevar Bush (1945) y su memex y de Ted Nelson (1974) y el hipertexto, iban más allá del almacenamiento de datos y el procesamiento de textos. Avanzaron la idea de unos textos accesibles de modo universal, archivos abiertos, sin fin. Paul Otlet, en 1934, ya había expresado en su *Traité de documentation* la idea de conectar a las personas con las bibliotecas de todo el mundo a través de teléfonos y pantallas, preconizando de este modo la Red de redes. Para él toda obra existente no era sino un fragmento o capítulo de una obra universal. Más que la acumulación de textos y obras de todo el mundo, su concepto de acceso universal a la literatura consistía en la posibilidad de cada lector de llegar a todo lo publicado y aportar su propio punto de vista.

Estos enfoques auguraban la construcción de una literatura global en el sentido propuesto por David Damrosch (2003: 281): "is not an infinite ingraspable canon of works but rather a mode of circulation and of reading; a form of detached engagements with worlds beyond our own place and time". Circulación de la lectura. Acceso disponible, abierto, sin barreras aparentes (salvo la necesidad de la conexión disponible a la Red a través de algún dispositivo). Mundos "más allá" que podemos tocar sin limitaciones espacio-temporales. Estaríamos inmersos en las bases de una forma emergente de cultura. Joseph Tabbi en su artículo "Electronic Literature as World Literature; or, The Universality of Writing under Constraint" (2010:20) describe la literatura digital como una literatura mundial emergente ("the idea that writing produced

[4] En este sentido sigue la misma línea que ya se apuntaba en el capítulo anterior sobre la dinámica de la memoria cultural.

[5] El término fue introducido en 1983 por Benedict Anderson en su obra *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism.* En 1991 la reeditó y añadió algunos capítulos. La última revisión de la misma data del 2010. Las comunidades imaginadas no se basan en la interacción cara a cara entre sus miembros. Los miembros de una comunidad imaginada se perciben a sí mismos como parte de un grupo. Anderson considera que las naciones son comunidades políticas imaginadas: "an imagined political community - and imagined as both inherently limited and sovereign" (1991: 224).

in new media might in fact be an emerging world literature"). La globalización de la literatura se basaría en el hecho de habitar en un espacio global en el que los materiales no permanecen acabados ni cerrados sino que tal como recalca Tabbi:

> *In reception media such as Otlet's universal book and the Internet, documents and imaginative discourses are not given as ends in themselves but as material to be reworked, relocated, and remixed* (2010: 22).

Tabbi no entiende la literatura mundial como la posibilidad de leer más obras o incluir una mayor diversidad de autores sino como una redistribución de conceptos, un nuevo modo de concebir las condiciones de la escritura literaria que nos pone ante un espacio de trabajo colaborativo en el que las obras de cualquier autor pueden llegar a un público cada vez más amplio. La concepción de una literatura global se apoyaría en los nuevos espacios de la escritura, en la interconectividad entre escritores y lectores o escritores, en la hibridación de elementos y la escritura colaborativa sin restricciones[6]. Estaríamos asistiendo a la puesta en marcha de la construcción de espacios de escritura sin barreras, interconectados, gracias a las nuevas tecnologías.

El filósofo francés Pierre Lévy en su artículo "Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio" (2004) describe asimismo la evolución cultural como una sucesión de tres fases. En un primer momento el hombre vivía en sociedades pequeñas y cerradas, con una cultura oral, habitaba en una totalidad sin universalidad. Con el surgimiento de la escritura apareció una universalidad totalizadora: la cultura se conservaba fija ("clausura semántica" lo denomina Lévy) en un espacio determinado, respaldada por el criterio de autoridad. La cibercultura trae consigo la mundialización de las sociedades y genera una universalidad sin totalidad. Nada está fijo ni estático. Todo está interconectado. Lévy denomina a este tipo de cultura, "cosmopedia":

> *Más que a un texto de una sola dimensión, o incluso a una red hipertextual, estamos frente a un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Al cara a cara de la imagen fija y el texto, característico de la enciclopedia, la cosmopedia opone un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera. En última instancia, la cosmopedia contiene tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo […] A nuestro entender, la característica principal de la cosmopedia, y lo que le da su valor, es precisamente la no separación. Para los intelectos colectivos el conocimiento es un continuum, un gran mantel de retazos del cual*

[6] Es decir, en las propiedades del nuevo canon.

> *cada punta puede plegarse sobre cualquier otra. La cosmopedia desmaterializa las separaciones entre los conocimientos […] Al ser imagen plural del conocimiento, la cosmopedia es el tejido mediador entre el intelecto colectivo y su mundo, el intelecto colectivo y él mismo.*[7]

En la cibercultura la universalidad emana de la posibilidad de conectar con muchos, de la interconexión generalizada. El carácter universal de esta cultura, y de su literatura, no es global, universal, por el sentido (un único significado, un solo enfoque) sino por el contacto, por la interacción general de todo aquel con conexión a Internet. Si bien es cierto que esa posibilidad de acceso global para cualquiera que disponga de una conexión a Internet no significa que llegue finalmente a un gran número de destinatarios. Así lo destacaron Begoña Regueiro, Miriam Llamas y Amelia Sanz en el congreso "Locating de Text" International Digital Literature Events (París, 23-28 septiembre 2013): "[…] We could easily miss a lot of local production hidden in the *deep web.* Moreover, the possibility of global access does not necessarily mean global consumption". A pesar de ello, tal como recalcan las mismas autoras, la literatura digital nace en sí misma con la vocación de estar disponible al acceso universal, "these models are born with a desire for circulation". Estos modelos de creación literaria abierta a todos, expuesta a quien lo encuentre, genera a su vez nuevas maneras de acercamiento a lo literario que implican un acto de descubrimiento, el lector indaga en busca del hallazgo inesperado:

> *These works call for a special kind of participation by readers, either because the random nature of the work obliging readers to surrender to what we have called serendipity and dream-reading*[8]*, or because the work only becomes available when the reader decides to access it with a click.*[9]

Este medio universal no es totalizador sino que, como señala Lévy, "su conocimiento colectivo se materializa en una inmensa imagen electrónica pluridimensional, en perpetua metamorfosis, agitándose al ritmo de las invenciones, de los descubrimientos, casi viva" (2004). Agitándose al ritmo de los contactos mutuos, podríamos añadir. Lo

[7] Pierre Lévy: "Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio". Se puede leer el artículo completo en: http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/channel.php?channel=1&content=23. Fecha de consulta: 8 de julio 2013.
[8] Amelia Sanz y María Goicoechea, "What (cyber)literatures for what (cyber)classroom)" en *Neohelicon*, 2, 2009. Pp. 533-550.
[9] Begoña Regueiro, Miriam Llamas y Amelia Sanz: "New literatures for a new imaginary: some hispanic case studies". Presentado en "Locating de Text" International Digital Literature Events (París, 23-28 septiembre 2013).

universal ya no es totalizador sino que en el ciberespacio se da cabida a una cultura global capaz de acoger también lo individual y local, como apunta Lévy en *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, "La interconexión generalizada surge como una nueva forma de lo universal […] que no es la misma que en la escritura estática" (2007, 91-92).

2.- RASGOS COMUNES DE UNA LITERATURA DIGITAL GLOBAL

A pesar de la breve historia de la literatura digital, se pueden rastrear una serie de parámetros frecuentes que recogen las obras sea cual sea el idioma en el que estén creadas. Esto también sucede en literatura analógica, pero la ruptura de fronteras espacio-temporales que posibilita Internet hace que los rasgos comunes se universalicen a gran escala. La comunidad imaginada constituida por los internautas que producen y leen literatura digital se asienta en una nueva realidad virtual. Los parámetros que rigen esta realidad y que se apuntaron en el capítulo sobre remediación y que se retomarán en el dedicado al canon digital (la ruptura de las barreras espacio-temporales, la intercomunicatividad, la escritura cooperativa, la recombinación de elementos preexistentes, la hipercomunicatividad, la publicación gratuita e instantánea de los materiales, el hipermedia, la hibridez entre saberes y géneros etc.) sientan las bases de una literatura digital global. Sus integrantes: autores, lectores, seguidores, programadores, diseñadores etc., se consideran parte de un grupo. Comentan en blogs especializados, organizan y acuden a congresos, seminarios y actividades que giran en torno a estas obras, participan en foros, comparten "tuits" etc. Sus señas de identidad difieren de las de las de otras literaturas globales. El cambio de soporte, como apunta el escritor e investigador Jaime A. Rodríguez en su artículo "Sueños digitales de un escritor: la convergencia digital al servicio del ejercicio literario" (2009), es mucho más que eso, es un cambio radical en el modo de representarnos, de afirmarnos. Quizá porque los temas que se reflejan en ellos son compartidos por todas aquellas personas con conexión a Internet y ávidos de explorar las posibilidades que brinda a la creación literaria. Los gustos y la estética también son similares. En una realidad en la que no existen fronteras comunicativas, las inquietudes y preocupaciones se repiten aunque impregnadas del sabor local que subyace en la base cultural de cada autor o conjunto de

autores[10]. La exhaustiva obra de Miriam Llamas: *Lecturas del contacto: manifestaciones estéticas de la interculturalidad y la transculturalidad* describe la especificidad del hecho literario y defiende la posición de la cultura dentro de la literatura más que la literatura como producto cultural. Su análisis resulta de interés para la tesis que aquí se plantea puesto que nuestro objeto de estudio es la literatura digital en español y si bien esta literatura se caracteriza por la yuxtaposición y la hibridez de elementos que la conforman, sigue conservando estas especificidades que la hacen diferente a otras manifestaciones culturales. También es clarificador el estudio que realiza sobre el encuentro intercultural entre las literaturas, partiendo de los recursos literarios que permiten el diálogo lector-texto, el encuentro con el Otro y la producción simbólica. En definitiva, lo que denomina "lecturas del contacto". Propone explorar "las posibilidades estéticas y creativas de los entrelazamientos culturales, tanto para la producción del entramado textual como para la representación y escenificación del contacto cultural" (2011:16). Las dimensiones que alcanza ese contacto en la era digital se hacen potencialmente ilimitadas. La búsqueda de la comunicación intimista con una multitud inabarcable de posibles lectores en el maremágnum de la Red. La sensación de imposibilidad real de comunicación a pesar de redes sociales y la vida en línea que mantienen los nativos digitales. La angustia de sentirse atrapado por la máquina, de haber perdido el control de la propia existencia. Temáticas globales que tienen cabida en las literaturas digitales de cualquier rincón del planeta. Escenarios de ciencia-ficción en una realidad arrasada que se debe reconstruir, el terror, el ser humano capaz de cualquier atrocidad, el cómic adulto que encierra tramas narrativas de calidad, la novela gráfica, textualidad híbrida por excelencia, la ficción interactiva que invita a la participación del lector/usuario/autor como un personaje más etc. Son algunos ejemplos de esta literatura de dimensiones globales que ha explorado Internet.

A lo largo de este capítulo trataremos de esbozar los aspectos que consideramos constitutivos de la esencia de la literatura digital global en dos áreas diferentes. En primer lugar indagaremos sobre los temas que aparecen con mayor insistencia en esta joven literatura. Aportaremos ejemplos de obras tanto en español como en otras

[10] Muy interesante a este respecto es la obra de Miriam Llamas Ubieto (2011)**:** *Lecturas del contacto: manifestaciones estéticas de la interculturalidad y la transculturalidad* y el trabajo publicado en 2009 *Manifestaciones estéticas de la interculturalidad y la transculturalidad en la literatura contemporánea de lengua alemana [Manuscrito]*: Hans Christoph Buch, Hugo Loetscher y Yoko Tawada / Miriam Llamas Ubieto; bajo la dirección de, Isabel Hernández González**.**

lenguas. El objetivo es demostrar el posicionamiento de la literatura digital en español como parte de la literatura digital global. Son obras fruto del contacto, de las posibilidades que aportan las nuevas tecnologías nacidas sobre el sustrato cultural que posee el autor o autores que las producen y ofrecidas al lector universal al que están destinadas.

En segundo lugar, señalaremos una serie de géneros recurrentes en el ámbito de la literatura digital global fruto de la hibridación, del mestizaje con los videojuegos, el cómic y la novela gráfica, o la grafía en movimiento como elemento semántico. De nuevo mostraremos ejemplos concretos de obras en español y en otros idiomas. El orden en el que se introducen estas obras es cronológico.

Una vez esbozado el panorama general de la literatura digital de los últimos años quizá resulte más nítida la visión de esa comunidad imaginada que se está gestando en torno a la literatura digital y la exploración de sus posibilidades.

Se presentarán algunas creaciones paradigmáticas de lo que consideramos tendencias globales, obras realizadas por autores de diverso origen cultural. El objetivo es destacar una serie de características propias de la literatura digital que se dan en todas las literaturas digitales hasta el momento y que constituyen algunos de los rasgos propios de una nueva literatura global.

Estos rasgos constitutivos de la literatura digital global son muy diferentes a los que sustentan otros productos que se podrían considerar literatura global tales como los *best-sellers*. La literatura digital es el contrapunto a esa otra literatura superventas. La literatura digital tiene difusión inmediata al mismo tiempo y en todas partes en el momento en que un autor decide colgarla en la Red. Es una literatura que se dirige a un público sin restricciones. Además es gratuita y posee una serie de propiedades intrínsecas que la hacen diferente a la analógica y es universal en su concepción.

Se apuntarán algunas de las señas distintivas de esta literatura aportando ejemplos en diferentes lenguas y por supuesto, en español, puesto que en esta tesis se pretende demostrar que la literatura digital en español participa de todas las características inherentes a la literatura digital y que dicha literatura digital es una nueva literatura global.

3.- ÁMBITOS TEMÁTICOS RECURRENTES

Nos hemos referido a la literatura digital como literatura global. Se ha señalado anteriormente que el concepto de globalización aplicado a la literatura está generando en la literatura digital un espacio común, sin barreas espacio- temporales, enraizado a su vez en el hecho de que todos percibimos la realidad a través de los mismos medios. Es cierto que muchos de estos temas aparecen reflejados en mayor o menor medida en textos literarios impresos. Se ha hablado anteriormente de la mutua influencia e interrelación entre los medios que coexisten en una época determinada. Sin embrago, estas temáticas se repiten con mayor intensidad en la literatura digital que además por sus características técnicas permite reflejar de modo casi plástico o físico algunas de ellas, como se podrá percibir a través de los ejemplos propuestos. Tras una lectura detenida de numerosas obras digitales de diferentes partes del mundo, se puede percibir la existencia de un denominador común formado por idénticas inquietudes y planteamientos que afloran de modo insistente en un gran número de ellas. En ocasiones los temas que se presentan como recurrentes en la literatura digital son el centro argumental de las obras digitales, otras veces aparecen de modo tangencial.

3.1.- EL SER HUMANO INCAPAZ DE CONTROLAR EL TIEMPO

Anteriormente se ha ejemplificado cómo el tiempo se erige en protagonista de creaciones digitales que experimentan con él. El tiempo ha constituido uno de los factores esenciales en cualquier obra literaria y en cualquier época. Lo que ocurre es que en literatura digital el concepto de tiempo se hace más fragmentario, más vulnerable. Está más ligado al tiempo psicológico que al cronológico, aunque haya referencias explícitas y gráficas al segundero, a la cuenta atrás, al avance *in crescendo* de la premura temporal conforme avanza la línea de la vida.

El tiempo se asocia a su vez a otro de los temas que más angustian al hombre actual: la pérdida de control sobre la propia existencia, la sensación de no conducir las cosas. La obra (en concreto la máquina que la contiene) controla los tiempos de lectura y el lector no puede detenerlo. En algunos casos es posible reconocer el mecanismo de los videojuegos que domina el tiempo que el jugador dispone para cumplir los objetivos que se le marcan. Una vez transcurrido ese tiempo, aparece el mensaje de *Game Over* y el resultado queda registrado. Quizá el lector tenga más oportunidades, quizá no. Todo

depende de la configuración de la obra-juego, de lo que imponga la máquina (el programa). Tal vez sea un modo metafórico de aludir a las reglas de la vida real en la que el ser humano dispone de un tiempo (en este caso desconoce su duración) que le viene impuesto y que no puede cambiar drásticamente aunque luche contra ello a lo largo de siglos de existencia.

Sin embargo, el elemento en el que más se incide en la literatura digital es no tanto la brevedad del tiempo o de la vida, sino la falta de dominio o control sobre el mismo. Es más, llama la atención la inquietud recurrente de que las riendas están en manos de la máquina. En numerosas obras se verá cómo androides u ordenadores se hacen con el dominio del hombre o el propio hombre se automatiza, "se maquiniza" en cierto sentido, conformando un ser híbrido.

En las creaciones digitales que se enuncian a continuación la pérdida de control humano sobre este parámetro ocupa un lugar destacado en el mensaje final.

3.1.1. - *The Flat* [11](2005, en inglés)

Creada por Andy Campbell para *Dreaming Methods* se trata de un relato interactivo en el que el lector recorre las distintas estancias de una casa, encontrando a su paso textos y frases de anteriores inquilinos que permanecen allí como fantasmas atrapados entre las paredes del edificio. El ambiente es inquietante, al estilo de una pesadilla infantil. Se verá a lo largo de este breve recorrido por obras digitales que los escenarios oníricos son frecuentes. Está muy bien diseñado, con un equilibrio entre texto, imagen y sonido. El lector debe ir atravesando las habitaciones y encontrar los enlaces ocultos que ofrecen las informaciones. Se siente presionado por el transcurrir de los segundos a través de un cronómetro que aparece en pantalla y que va descontando el tiempo disponible de lectura. Encontramos aquí la huella de una concepción temporal propia de la posmodernidad. Miguel Ángel Sanz Logroño lo refleja con claridad en el capítulo "Memoria y posmodernidad. Espacio, tiempo y sujeto" incluido en *Reevaluaciones. Historias locales y miradas globales*[12]

> *Podemos afirmar, con la debida prudencia, que el tiempo posmoderno es "una función de la velocidad". Una instantaneidad que alimenta la precariedad*

[11] http://www.dreamingmethods.com/theflat/. Fecha de consulta: 4 de junio 2014.
[12] Este capítulo está recogido en: Frías, Carmen; Ledesma, José Luis; Rodrigo, Javier (eds) (2011): *Reevaluaciones. Historias locales y miradas globales. Actas del VII Congreso de historia local de Aragón.* Zaragoza, IFC. Págs. 219-230.

> *ontológica del presente, y que, según parece, bloquea la representación espacial del futuro* (2011: 224).

El tiempo depende de la posición relativa del observador. El tiempo se relaciona con el pasado pero la verdad como correspondencia de la realidad no es fiable. No existe un criterio de autoridad basado en un referente objetivo, en *un* pasado. En *The Flat*, el lector rastrea fragmentos de pasado de otros con la angustiosa presión de un tiempo cronológico que él no controla sino que es un programa informático, una máquina, quien gobierna. Una vez consumido, el ordenador nos expulsará de la narración.

En este poema narrativo el lector siente le deseo de indagar, de encontrar un hallazgo especial que le conduzca a un final feliz. En cierto sentido se asemeja a un video-juego con su tiempo determinado que se cierra cuando aparece el *Game Over*. Tiempo. Búsqueda. Juego. Son tres conceptos que aparecen de modo reiterativo en la literatura digital. El desesperado intento del ser humano por atrapar la verdad, desentrañar el sentido profundo de las cosas, a contratiempo:

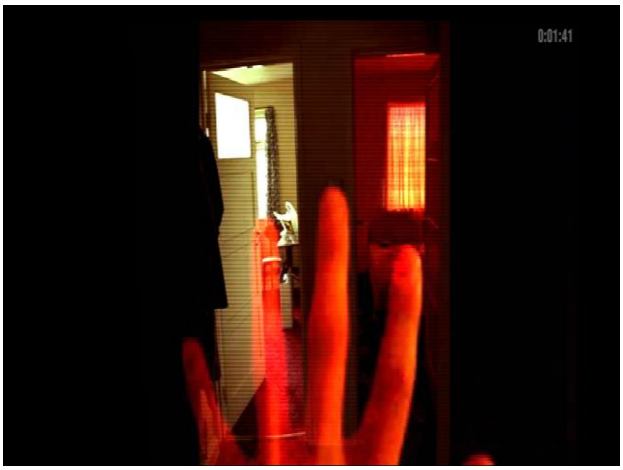

Fig.62: Los dedos de la mano tratan de asir la realidad que se nos escapa. Veremos la silueta de una mano incapaz de asir la realidad, de detener el tiempo, en multitud de ejemplos a lo largo de esta tesis.

3.1.2.- *Una contemporánea historia de Caldesa*[13] (2007, en español)

Esta obra de Félix Remírez es una remediación de la *Tragedia de Caldesa* escrita en catalán hace quinientos años por Juan Roís de Corella. Félix Remírez nos explica en la pestaña "Estructura del relato" de la primera pantalla, algunas de las peculiaridades de

[13] http://bib.cervantesvirtual.com/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/. Fecha de consulta: 14 de marzo 2015.

esta versión. Además de la lectura no lineal del relato, destaca el tratamiento del tiempo. El lector pierde el control del tiempo de lectura. Además no tiene la potestad de releer lo anterior. El tiempo, como en la vida real, transcurre inexorablemente y no es posible retroceder. Lo que sí puede decidir el lector es a cuál de los personajes (Joan, Caldesa, Aurora, Roís) quiere acompañar. Pero esa decisión tiene consecuencias: si decide seguir la historia de la mano de Aurora, se perderá la perspectiva de Joan, y viceversa. Así explica Remírez esta concepción del tiempo que modifica de manera radical la historia original:

> *En esta obra, el lector no es libre de elegir lo que puede leer, cuando le apetezca leerlo. Por el contrario, su posición es la de un espectador que está sobrevolando la vida de los personajes y es capaz de saber lo que les acontece, pero que no puede detener su vida ni retrasar los eventos que se narran. No puede cerrar el libro y posponer la lectura hasta otro día. Está fuera de la historia y no la controla. No puede pararse a meditar. No puede elegir el momento en que leer un determinado capítulo. El tiempo transcurre. Inexorablemente. Al igual que en la vida real, el reloj corre deprisa y, o se está en el sitio adecuado en el momento preciso, o ya no se puede estar. El formato digital, por así decirlo, toma el mando* […] *cuando las cosas pasan ya no vuelven a pasar. A cierta hora – digamos, por ejemplo, las once de la noche del tiempo de la historia- podemos estar leyendo qué le está ocurriendo a Caldesa, o quizá a Joan, o a Aurora, en ese mismo momento. E, incluso, su entorno es igual si están juntos y tienen los mismos diálogos leamos a uno u otro, como no podía ser de otra manera. Pero, a la una de la mañana, ya no podremos leer qué les ocurría a las once. Y, si por ejemplo, hemos optado por leer que le ocurría a Caldesa, quizá no nos dé tiempo a saber que le ocurre a Joan en ese mismo instante. La diferencia con un libro convencional es, por tanto, notable porque, en aquel, el lector puede volver sobre sus pasos cuando lo desee y puede tomarse todo el tiempo del mundo para leer un capítulo. En esta historia digital, por el contrario, la vida de los personajes se nos aparece independiente y dinámica. Fluye por sí misma y sólo podemos seguirla o dejarla pasar.*[14]

A través de las palabras del autor podemos observar una concepción del tiempo como algo relativo, igual que la percepción de la realidad por parte de cada personaje y del observador-lector que no puede abarcar la totalidad de lo real sino tan sólo un fragmento y una perspectiva. El tiempo como algo inasible, que escapa de nuestro control. El tiempo controlado por una máquina-dios que somete nuestra posibilidad de explorar y descubrir a una presión insoportable.

[14] http://bib.cervantesvirtual.com/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html. Fecha de consulta: 14 de abril 2015.

Fig.63: En la pantalla de inicio se nos presentan los rostros de los cuatro protagonistas y debemos elegir acompañar a uno solo en su historia. Es el mismo esquema de la citada obra de Edith Checa, *Como el cielo los ojos,* pero en este caso el cronómetro juega en nuestra contra.

3.1.3.- *Memoire involontaire*[15] (2009, inglés)

Esta obra de Braxton Soderman es un poema mutante en el que las palabras cambian cada segundo. El poema es una metáfora de la fragilidad de la memoria humana. Las palabras son sustituidas no de modo arbitrario, sino utilizando una base de datos lingüística (RiTa.Wordnet) en la se relacionan entre sí siguiendo criterios semánticos por lo que los cambios parecen lógicos a nuestro cerebro y crean la incertidumbre de si nuestra lectura anterior fue correcta o no. Dudamos de nuestro propio recuerdo. El autor se sirve del sonido de las campanas de reloj para intensificar el efecto de paso del tiempo.

Desde el punto de vista gráfico es muy austero, tan solo una pantalla con palabras cambiantes y el sonido del reloj, pero el autor consigue sumergirnos en la angustia de la duda y la presión de un tiempo que nos impide asimilar una realidad continuamente cambiante.

[15] http://collection.eliterature.org/2/works/soderman_memory.html. Fecha de consulta 26 de abril 2014.

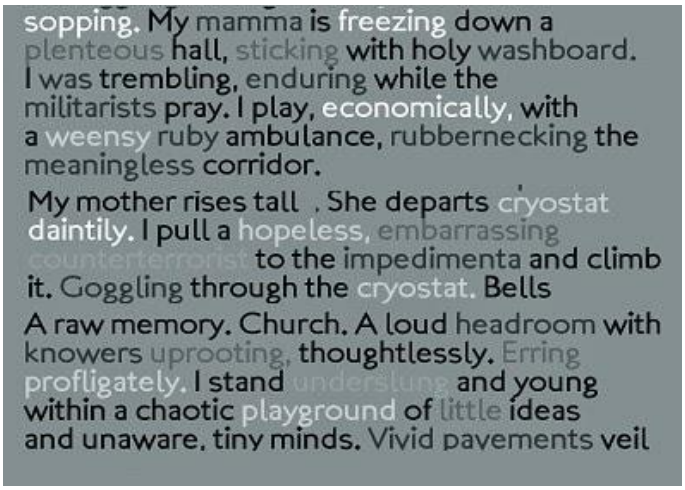

Fig.64: El texto que cambia y se reconfigura escapando a nuestro control como la frágil memoria humana.

3.1.4.- *Clockworks*[16] (2009, en inglés)

Videopoema creado por Michael Koly en el que con una estética surrealista se aborda el tema de la soledad y el paso del tiempo. Combina versos, imágenes y sonidos oníricos que contribuyen a crear una atmósfera inquietante. Las tonalidades grises (muy frecuentes en todas estas obras) aportan la idea de estar ante una existencia anodina, que el ser humano no controla, en la que los días se suceden y "empaquetan" en silos de acero a la espera del fin. El escenario de fondo, un rancho, "el rancho infinito" en medio de ninguna parte.

Fig.65: En esta captura se aprecia la imagen del reloj deformado en la pantalla líquida.

[16] https://www.youtube.com/watch?v=2YbQ2OQe_4E. Fecha de consulta 27 de abril 2014.

3.1.5.- *Ara vus prec*[17] (Ahora os pido) (2010, en español)

Creada por Teresa Martín Ezama en 2010. El título evoca uno de los poemarios de T.S. Eliot. En *La Divina Comedia* de Dante, el personaje Arnaut Daniel está haciendo penitencia en el purgatorio por su lujuria. A la pregunta del narrador acerca de quién es él responde en occitano antiguo:

Tan m'abellis vostre cortes Deman,
qu'ieu no me puesc ni voill un cobrire vos.
Ieu sui Arnaut, Que plor e vau Cantan;
consiros vei la Passada Folor,
e vei jausen lo joi qu'esper, Denan.
Ara vos prec, *por valor Aquella*
Que vos guida al som de l'escalina,
sovenha vos un temps de ma dolor »

(Purg., XXVI, 140-147)

T.S. Eliot toma de Dante el fragmento de este verso y lo emplea como título de su segundo volumen de poesía publicado a principios de 1920 en Gran Bretaña. En la edición americana de A. Knoff el título es sustituido por el de *Poems* y su poema *Oda* desaparece a favor de la prosa poética *Hysteria*.

El poema de Martín Ezama es una pieza en la que la lectura se asemeja a la memoria. Una memoria fragmentada, limitada, visual. El tiempo en imágenes de nuevo herencia de la posmodernidad y esencial en la literatura digital global.

Al desplazar el cursor por la barra central, los versos de la historia contada en fragmentos irán apareciendo y poco a poco, desvaneciéndose, al igual que la memoria borra los recuerdos. Aunque el lector puede moverse libremente a través de esa barra de tiempo, cada texto sólo está disponible por una fracción limitada ya que desaparece una vez visualizado. De nuevo el texto digital recrea la metáfora del *tempus fugit* y la sensación de falta de control. Bajo el texto, van surgiendo sonidos que lo acompañan. A veces fragmentos en inglés de películas antiguas. Se intuye el humo de un cigarro al estilo *Casablanca.* Surge un diálogo velado entre la máquina y el lector (*"*Y mientras lees esto, eres parte de nosotros"). La máquina parece invitar al lector a participar, seleccionando si quiere seguir o si desea parar. Del mismo modo que las palabras

[17] http://www.hidrophone.com/ara.html. Fecha de consulta marzo 2015.

coloreadas del poema hipertextual *VeloCity*[18] (2000-2002) de Tina Escaja parecían tender la mano al lector para navegar a través de la pantalla y descubrir los misterios que esconde.

Se intuye la palma de una mano abierta que de vez en cuando se dibuja en la pantalla negra, una mano en la que el tiempo se escurre como agua y arena, como la mano que aparecía en *The Flat*, tratando de atrapar ese tiempo y ese espacio concretos. "Nuestra sombra no es más que un poco de tiempo, nada más que un poco de aire y de polvo". La estética de los tonos grises, la volatilidad del ser reflejada a través de pantallas que se van difuminando, los sonidos del pasado, fantasmagóricos… todos estos recursos los vemos una y otra vez empleados en diferentes obras de autores de distintos países persiguiendo un mismo objetivo: poner de manifiesto la angustia del ser humano ante su incapacidad de controlar un tiempo y una realidad que avanza vertiginosamente y fuera de su control.

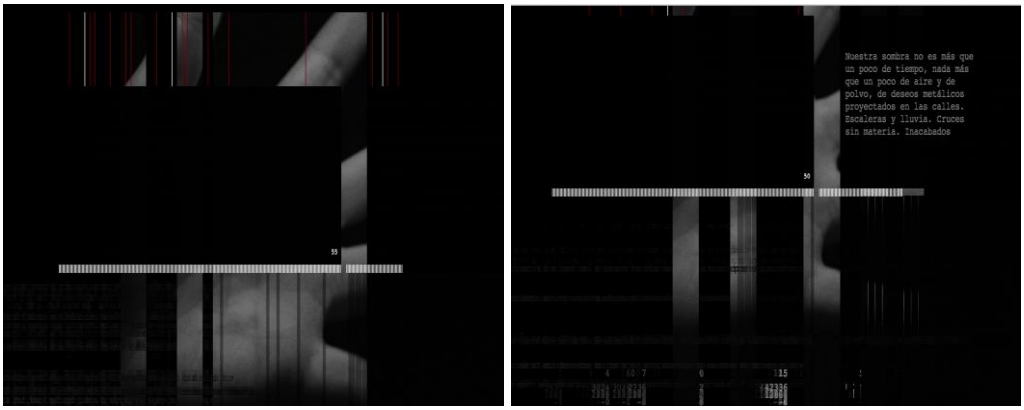

Fig.66: De nuevo la imagen de una mano abierta cruzada por la línea de la vida que se escapa entre los dedos.

"Las olas de ayer sobre la espuma del mar", "Una última espuma blanca" "Esta noche sin más pasos" "El aire y el polvo"… la vida se desvanece como el texto en nuestras manos virtuales. Intentamos atrapar los versos que se escabullen: "haber vivido. Fantasmas de aire con materia bajo los pies". La historia comienza al amanecer y se rompe por la noche pasando por una media tarde en la que se cuela algo de luz, de esperanza, por debajo de la puerta. De la llama inicial, a la lluvia y la nieve. Y el final descorazonador: "me han dicho que te han visto en los baños de la estación".

[18] http://www.uvm.edu/~tescaja/poemas/hyperpoemas/velocity.htm. Fecha de consulta: 24 de abril 2015.

3.1.6.- *TOC*[19] (2010, en inglés)

Creada por Steve Tornasula y Stephen Farrell junto a un amplio equipo de artistas y programadores, es una novela interactiva multimedia completa e imaginativa. Combina multitud de contenidos digitales; texto, vídeo, sonido, música, imágenes. Desde el primer momento el lector debe decidir el camino de lectura. Cuando llega a la isla comienza a desplegarse una red de relatos entrelazados. Toda la obra es una metáfora sobre la concepción del tiempo. El tiempo de aquellos que viven anclados en el pasado (la historia de un hombre que cava un hoyo tan profundo que puede oír el pasado) o siempre pendientes del futuro (la historia de una mujer que sube por una escalera tan alta que puede ver el futuro) y de los que viven ajenos al pasado y presente (el tiempo de Dios).

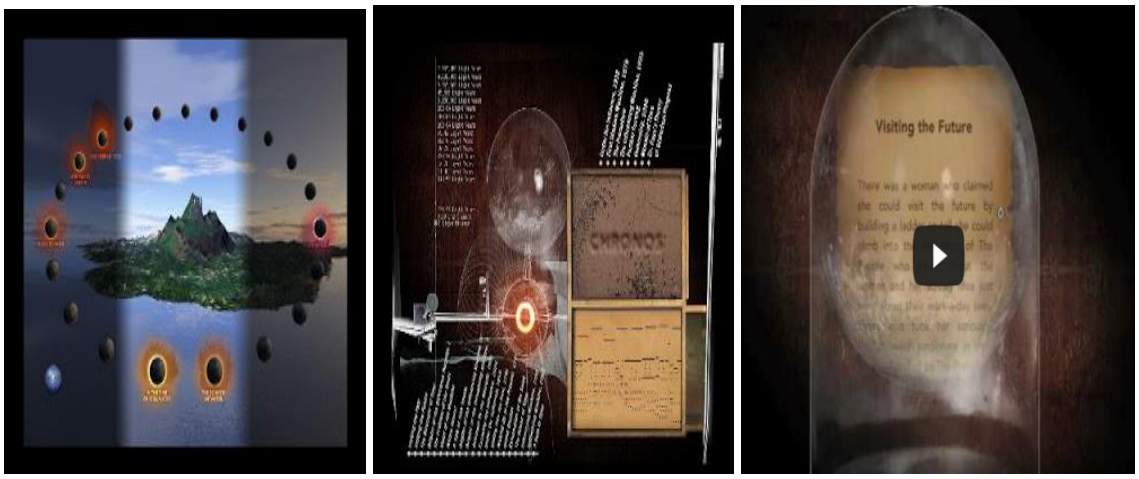

Fig.67: Las capturas recogen alusiones al tiempo presente, pasado y futuro.

3.1.7.- *Moebius* (2012, portugués)

Moebius es un poema visual de Alkmar Luiz Dos Santos y Gilbertto Prado y constituye otro ejemplo de poesía digital en la que se experimenta con la imposibilidad por parte del lector de controlar el tiempo de lectura. El texto del poema se desarrolla en varios niveles, se desconfigura y se vuelve a configurar aleatoriamente, se entremezcla con diferentes colores y tipografías. El texto pasa rápido y las palabras se escapan sin posibilidad de control.

[19] http://www.tocthenovel.com/. Fecha de consulta: 5de abril de 2015.

De nuevo el título es sugerente y cargado de significación. Alude a la banda de Moebius, una superficie con una sola cara y un solo borde. Fue descubierta en forma independiente por los matemáticos alemanes August Ferdinand Möbius y Johann Benedict Listing en 1858. Tiene la propiedad matemática de ser un objeto no orientable, no se puede controlar ni fijar, como lo que le sucede al ser humano cuando trata de congelar o paralizar el tiempo. Es inasible.

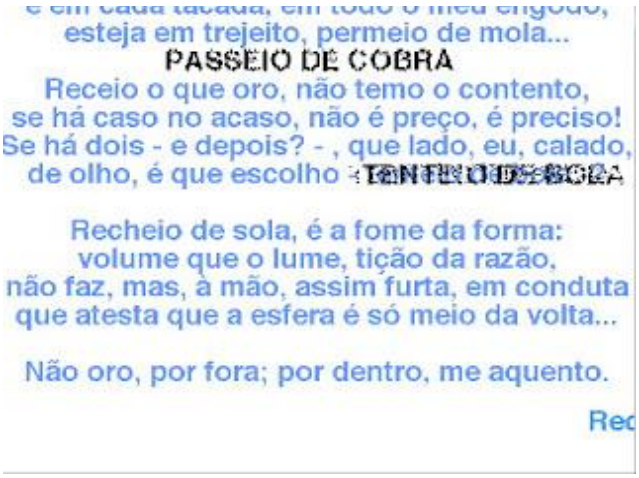

Fig.68: El lector no puede controlar los tiempos de lectura de manera que debe leer con rapidez, tratando de atrapar el mensaje antes de que cambie la pantalla.

La literatura digital recoge en muchas obras la obsesión del ser humano por el tiempo que no puede controlar y que le subyuga.

En definitiva, la preocupación por el tiempo desde una concepción heredada de lo posmoderno, parece formar parte de los temas comunes a muchas obras de literatura digital en diferentes lenguas y con autores de diversa procedencia. No se trata de un tiempo cronológico sino de la idea del tiempo como algo incontrolable, relacionado con el ritmo vertiginoso de los cambios y las nuevas realidades que transforman el día a día de nuestra comunicación y las relaciones con los demás. La ruptura de barreras espacio-temporales y la simultaneidad que los nuevos medios propician, ocasionan una sensación de desazón en el hombre actual que se refleja en las obras literarias digitales.

El tiempo asociado a la velocidad, ritmo insistente que subyace a nuestra existencia (se repite el cronómetro, las campanadas, el tic-tac de fondo), realidad imparable que se nos escapa entre los dedos (se ha incidido en la reiterada aparición en obras de autores y culturas diferentes, de la imagen de la palma de la mano como metáfora). El tiempo ya no es un valor objetivo sino que se percibe como algo relativo, fragmentario,

psicológico. No sirve la planificación para dominar el devenir de las cosas. Escapa a nuestro control. Si en otras épocas el ser humano sentía que su destino estaba en manos de un ser superior, parece deducirse de algunas de esta creaciones la sensación de que es la máquina, la nueva tecnología, la que establece las normas de una realidad virtual misteriosa y fantasmagórica en la que el lector debe indagar y explorar.

3.2.- EL SER HUMANO ENCERRADO EN LA REALIDAD VIRTUAL, POSEÍDO POR LA MÁQUINA

En literatura digital, la máquina es un personaje más. Da la réplica o juega con los lectores. El ordenador se "literaturiza", el programa que lo rige, la forma de comunicación entre los personajes, sus diálogos, se desarrollan en entornos computarizados: chats, mails, blogs etc. A veces la máquina es autor o semidiós que controla la realidad virtual en la que estamos inmersos y de la que resulta difícil escapar. Somos incapaces de dilucidar qué es virtual y qué no. Ante los ojos del lector se presentan universos imaginarios, virtualidad que se transmite al espectador/lector de modo tan verosímil que acaba siendo otra realidad en la que se siente sumergido, poseído. La pantalla se apodera del lector del mismo modo que las novelas de caballería se apoderaron de la mente de Alonso Quijano. Pierde el control de la realidad hasta el punto de no ser capaz de distinguir cuál es la virtual o cuál es la real. En estas obras literarias la máquina es un protagonista más de la trama. El ser humano tiene la sensación de no ser dueño de su propia existencia, de caer inexorablemente en una red virtual que le sustrae las riendas.

Este mensaje de fondo se puede apreciar claramente en cinco obras que se citan aquí como ejemplo. La primera y la tercera están escritas en castellano, la segunda en catalán, la tercera en francés y la cuarta en inglés.

3.2.1.- *Nada tiene sentido*[20] (2002, en español)

Esta obra fue elaborada como proyecto final de la asignatura de escritura no lineal impartida por José Luis Orihuela en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra. Los proyectos realizados por los alumnos de esta asignatura entre los años 2000-2003 fuero prolíficos y algunos muy imaginativos y de calidad desde el punto de vista literario.

[20] www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/nada_tiene_sentido/. *Fecha de consulta: 13 de abril 2015.*

Creada por Isabel Ara e Iñaqui Lorenzo, se concibe como una especie de diario digital en el que un narrador pide ayuda a diferentes personas a través de su ordenador. El protagonista explica que está encerrado en su minúsculo piso, con la puerta y la ventana bloqueadas y sin teléfono, la única vía de comunicación posible es el ordenador.

La trama poco a poco nos desvela la identidad de un hombre esquizofrénico que va perdiendo la razón y el control sobre sí mismo. La máquina y los textos que en ella plasma son reflejo de su incoherencia. Quizá espejo del hombre actual que, ante las nuevas posibilidades que le brindan Internet y las redes sociales, puede llegar a perder la noción de lo que es lo auténtico. Nuestro yo ficticio, el que exponemos en el escaparate cibernético ¿podría llegar a ser más real que el que se viste y sale a la calle cada día?

Nada más iniciar la lectura nos encontramos ante una pantalla que nos habla de tú a tú, con datos concretos y nos presenta una situación desesperada. Las letras alternan tamaños conforme avanzan los párrafos. En el centro destaca en azul la más angustiosa: "No sé cuánto me durará la comida". El protagonista se da a conocer y en letras rojas advierte ya del formato que adoptará la obra, el de un diario al estilo del que tenía de niño. Nos confiesa su miedo de volverse loco debido al aislamiento en el que se encuentra. Para que la historia avance debemos pinchar sobre el escudo que aparece en una de las esquinas de la pantalla.

La siguiente pantalla incluye también el rojo y el azul. El centro es el texto. El protagnista narra su tedioso día a día encerrado. En esta página se nos brindan dos opciones para proseguir, o leer el enlace al correo que mandó a su novia o teclear sobre el escudo y pasar al siguiente día. El correo transmite la desesperación de Pedro, el protagonista, que se siente enclaustrado y desea que le rescaten. La pantalla reproduce cualquier servidor de correo: no se trata de una página de correo real, no hay interacción con el lector, es un recurso estlístico:

Fig.69: El ordenador se convierte en el único vehículo para comunicarse con el exterior.

En el día cuatro la estética empieza a cambiar y aunque el texto es el centro, se introducen elementos visuales tales como la apariencia de un cuaderno y el color verde. Llama la atención la profusa utilización de aliteraciones que colaboran a sembrar la sensación de estar adormilado, paralizado, bajo los efectos de algún somnífero:

Fig.70: La imagen refuerza la estética de un diario íntimo pero la importancia se centra en el texto.

Aparece un nuevo personaje que encarna los miedos del protagonista: la rata blanca y alargada que le acecha con ojos rojos. El texto se llena de reiteraciones y anáforas que apoyan la imagen del jadeo angustiado de Pedro. El propio teclado parece estar palpitando, como sus latidos, sus sienes, su respiración. Se desmaya y al despertar surge un nuevo elemento. Alguien habla con él en el chat, un tal Ordep. Quizá otro yo del protagonista, otro yo desordenado como las letras de su nombre, su alias en el chat. De nuevo, dos itinerarios posibles, una flecha hacia el chat o el sello.

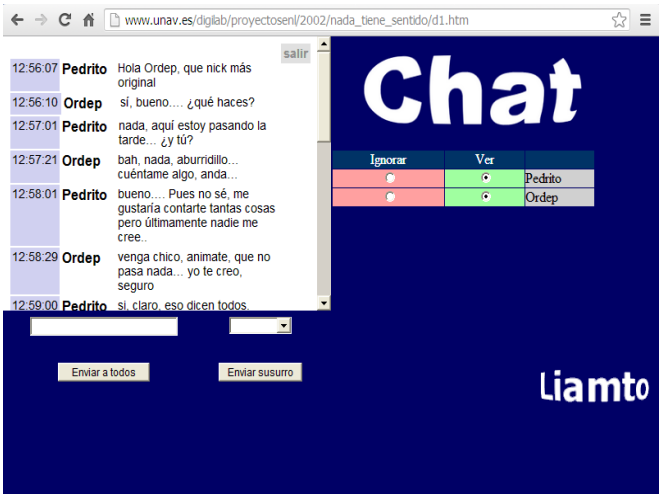

Fig.71: El chat y el correo electrónico son recursos estilísticos. El lector no puede interactuar.

En el momento de mayor desesperación, confusión y agotamiento, aparece la imagen de la palma de la mano abierta, como en *The Flat*, *Ara vus prec* o en *El rumor de los álamos* de Óscar Martín Centeno (esta obra se analizará más adelante).

Fig.72: De nuevo la imagen de una palma de la mano abierta como símbolo del tiempo inasible.

Los contenidos más íntimos surgen al hacer clic en una serie de mensajes que emergen en el centro de una pantalla en negro. Finalmente se despliega la imagen de la muchacha con turbante del pintor Vermeer de Delft.

Al final de la obra llegamos a la conclusión de que el protagonista está encerrado en su propio cerebro esquizofrénico, que se desdobla en Pedro y en Ordep, que ha pedido el control de sí mismo y la única manera que parece tener de comunicarse con el exterior es su ordenador.

3.2.2. - *The Fugue book*[21] (2008, en catalán)

Se trata de una obra en formato web, escrita por Ton Ferret y que ganó el Premio Ciutat de Vinaròs de literatura electrónica como mejor obra en catalán. El autor emplea todo tipo de recursos para sumergirnos en su historia, que se va creando de manera personalizada a través de la información que la aplicación obtiene de nuestro perfil de *Facebook* y comunicándose con nosotros a través del correo electrónico. A partir de los e-mails que vamos recibiendo de los distintos personajes desciframos un argumento que nos lleva a diferentes páginas ficticias de Internet, como blogs o *Wikipedia*, en las que nuestro perfil digital es el protagonista.

A lo largo de la historia nuestros datos reales se van entremezclando en una biografía póstuma compuesta por retazos de nuestras interacciones, nuestros datos reales y los textos de la obra. La literatura, la realidad virtual, se apropia de la real y nos confunde, como en la trilogía cinematográfica *Matrix*.

3.2.3.- *Plot 28*[22] (2008, en español)

La imposibilidad de saber qué es ficción y qué realidad también se aprecia en *Plot28*. En el vídeo promocional en *vimeo* ya aparece claro: el contenido de esta aplicación ¿es una manera de salvaguardar la vida de la periodista o es un relato? *Plot28* es una narración transmedia[23] que emplea el formato "ficción total". Los autores la definen como:

> *Un formato de narrativa expansiva que utiliza las plataformas posibles dedifusión online y offline: novelas, documentales, ebooks, blogs, redes sociales, webs temáticas, cómics, videoclips, teatro, fotografía, música; múltiples formatos en los que ninguno de sus contenidos es redundante. Nada se repite, pero todo está relacionado con una historia común…Conforma múltiples universos diegéticos inmersivos, interconectados, inacabados y clausurados a la vez, azarosos, interactivos, autorreflexivos, expansivos, escalables, a los que se puede acceder por múltiples "puertas". FT traspasa las fronteras de géneros y soportes en una convergente lógica transmedia/crossmedia que aspira a mapear el*

[21] *http://www.salnitre.com/fugue/*. Fecha de consulta: 13 de abril 2015.
[22] http://www.plot28.com/. Fecha de consulta 6 de marzo 2013. Creada para plataforma *Ipad*.
[23] La narrativa transmedia implica que distintas partes de la ficción creada sea diseminada por diferentes canales (salas de cine, TV, Internet/web, videojuegos, móviles, eventos reales) en lugar de concentrarse en uno solo. Pero además, cada canal debe aportar aspectos nuevos al todo de forma que los contenidos se complementen y potencien entre sí. Implica ir más allá de la mera información. Debe fijar metas y despertar tal interés en los personajes o los sucesos que lleven al público a interactuar, conduciendo la historia a facetas de su propia vida u ocio, desterrando así el rol de mero espectador pasivo.

> *complejo mundo en que vivimos alumbrando una conciencia crítica en red, una inteligencia colectiva y transformadora*[24].

El argumento se basa en una serie de escritos atribuidos al fallecido periodista Javier Miñana y trata de traiciones y venganzas. Además del texto en sí, el lector puede ampliar el conocimiento sobre los personajes, profundizar en los temas que más le interesen, visionar las pruebas a través de videos en *YouTube*, *podcasts*, redes sociales, blogs o webs temáticas.

Fig.73: El formato de la obra sume al lector en la confusión sobre si los contenidos son reales o mera ficción.

3.2.4.- *Tramway*[25] (2009, francés)

Obra de Alexandra Saemmer que muestra, a través de la metáfora de las pantallas emergentes y el aluvión de palabras que no podemos controlar, la inestabilidad de los dispositivos digitales y la pérdida de control que en ocasiones siente el usuario.

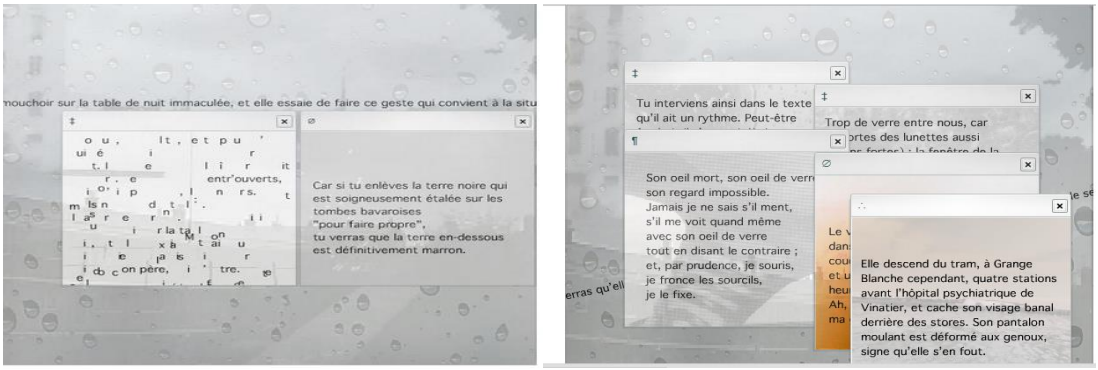

Fig.74: Los textos se deshacen y se vuelven a configurar, se solapan en ventanas emergentes. Todo escapa a nuestro control. Es el ordenador el que decide.

[24] http://ficciontotal.com/?page_id=2. Fecha de consulta: 6 de febrero 2013.
[25] http://revuebleuorange.org/bleuorange/02/saemmer/. Fecha de consulta: 30 de mayo 2013.

Subyace el recuerdo de una situación dolorosa de la autora que evoca el momento en el que su madre y ella misma cerraron los ojos del cadáver de su padre. La memoria, ante los hechos traumáticos, se protege levantando capas para evadirnos del dolor. Desentrañar esas capas es a veces necesario para no cerrar la herida en falso. El lector intenta sin éxito cerrar las ventanas emergentes (*pop-up*) igual que nuestra mente intenta cerrar las ventanas emergentes de los hechos dolorosos de nuestra vida. A través de la interacción y la ardua tarea de luchar contra la interfaz, el lector tiene la sensación de que cuando se despoja de los obstáculos que la máquina le impone, es capaz de asistir como espectador a la dolorosa escena de la muerte del ser querido. De nuevo la tensión entre el ser humano y la máquina por tomar el control surge como *leitmotiv* de la literatura digital.

3.2.5. - *Loss of Grasp*[26] (2010, inglés)

Creada por Serge Bouchardon y Vincent Volckaert es una obra de narrativa interactiva en la que tanto el protagonista como el lector tienen la impresión de estar perdiendo el control de la historia, de sus vidas y la comprensión de lo que sucede a su alrededor. Al final la máquina se apropia de la imagen del lector frente a la pantalla y la captura a modo de metáfora visual. Es una de las obras digitales en las que se aprecia de modo más tangible este sentimiento de falta de dominio de la propia existencia, en este caso concreto a causa de la pérdida de identidad. Cuando el protagonista deja de ser querido por los suyos, ya no es nada y la máquina se adueña de él.

La obra se estructura en seis "capítulos" identificados con números que recuerdan la cuenta atrás de las antiguas películas de cine. Al inicio, el protagonista siente que es dueño de su destino, que decide el itinerario por el que conducir su vida. La pantalla se llena de color, con un sol que evoca el amanecer y más adelante círculos de colores.

[26] *lossofgrasp.com/. Fecha de consulta: 13 de abril 2015.*

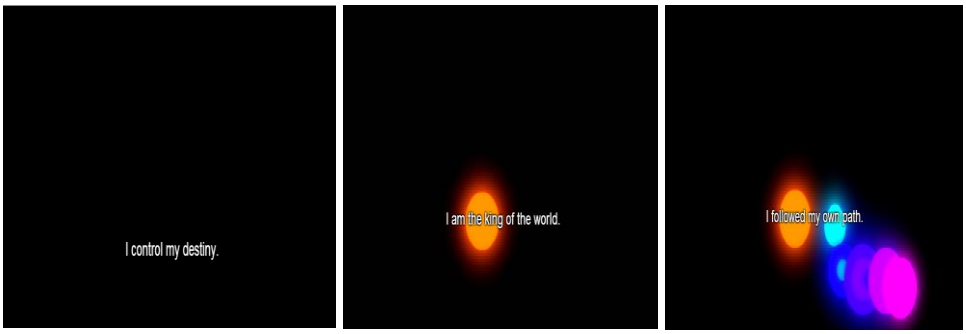

Fig.75: Cuando somos jóvenes, fuertes e inexpertos tenemos la falsa creencia de que somos capaces de controlar nuestro destino.

Con el paso del tiempo surgen las dudas y la ingenua idea de dominar la situación, va dejando paso a la inquietud. Los colores desaparecen y la pantalla se tiñe de negro. La música de fondo ahora se torna inquietante. Todo se escapa entre las manos, las cosas, la gente, como la arena entre los dedos. Esta imagen nos recuerda al poema citado anteriormente, *Ara vus prec*.

El avance de pantallas se controla presionando las letras que se mueven como una máquina tragaperras: dependemos de un destino fortuito. El lector, interlocutor, se pregunta: ¿Quién habla? ¿Es la pantalla? ¿Alguien que está dentro de la pantalla?

La historia avanza y el protagonista se siente fascinado por una mujer. Renace la esperanza, pero el fuerte sentimiento le hace decir cosas incoherentes, las frases pierden sentido. La pantalla se inunda de preguntas formuladas a la misteriosa mujer, las letras parecen dibujar un rostro.

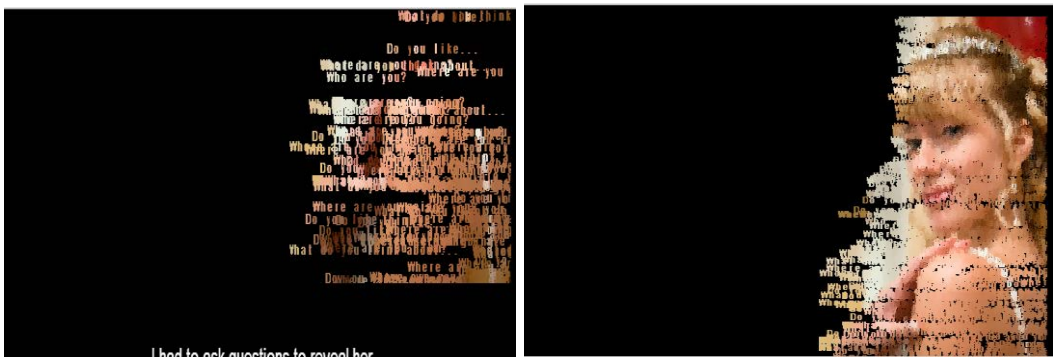

Fig.76: La écfrasis inversa como recurso literario aparece con frecuencia en literatura digital.

Las mismas preguntas trazan la imagen. La pantalla afirma: “compartimos todo pero en realidad nunca llegué a conocerla de verdad”. La comunicación real, el descubrimiento del otro, es imposible. Estamos solos. Veinte años después de conocerla ella le deja una nota, abandonándolo. El ruido de fondo es un lamento electrónico desazonador. En la

pantalla se dibuja un diálogo. Los pensamientos del hombre y las líneas de la nota de despedida de la mujer se intercalan. La tragedia se complica con la nota del hijo: las letras se escapan. También ha perdido su afecto por la falta de comunicación. No ha sido capaz de transmitirle su amor por él y éste se siente un extraño para el padre. Al teclear sobre el texto, las letras se dispersan y escuchamos la voz del hijo: no quiero nada de ti, no te quiero, tú no me conoces…

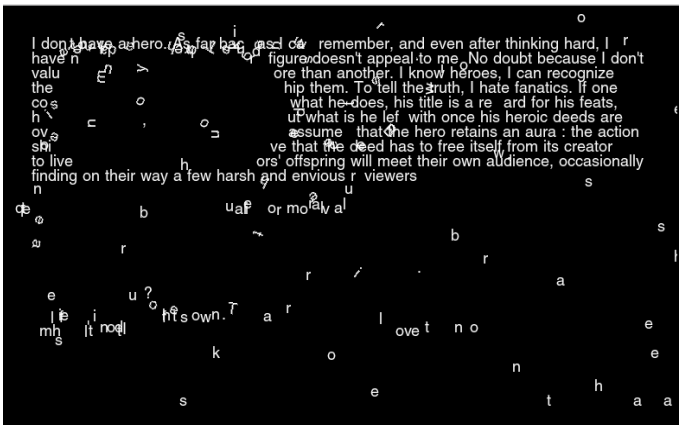

Fig.77: El mismo recurso visto anteriormente remarca la sensación de pérdida de control. El autor no escribe, no controla nada, es la máquina quien decide.

En el quinto capítulo el protagonista se siente pequeño, perdido, desdibujado, su propia imagen se deshace.

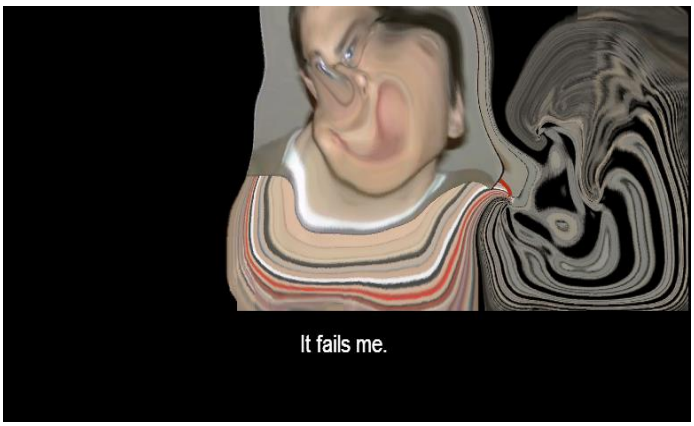

Fig.78: Como la grotesca imagen que nos devolvían los espejos cóncavos de *Luces de bohemia*, la pantalla del ordenador atrapa nuestra apariencia y la deforma.

¿O es mi imagen la que se deforma, como en los espejos cóncavos del esperpento? La pantalla me captura y me hace protagonista de la historia. Quizá tratando de decirnos que yo podría ser él o ella, podría acabar igual: solo, aislado, manipulado y a merced de otros.

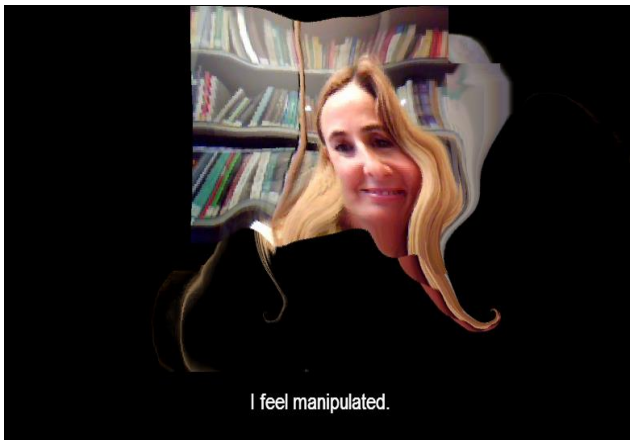

Fig.79: El lector entra a formar parte de la obra. Su imagen es capturada por la *webcam* del dispositivo y pasa a ser un personaje más.

Aparece de fondo un sonido chirriante y un mensaje apremiante: "es preciso recuperar el control". Un teclado nos invita a escribir a través de un cursor parpadeante. La máquina dialoga. Tecleamos cualquier cosa pero ella escribe lo que quiere. Nosotros no podemos controlar nada en realidad.

La literatura digital aborda la preocupación del hombre por la pérdida de control de la propia realidad

A través de estos ejemplos se puede percibir cómo la máquina se apropia del yo narrativo y surge la angustia del ser humano al constatar la pérdida de control sobre su propia realidad. Esta misma realidad se pone en tela de juicio pues la máquina se ha apropiado hasta tal punto de nuestras vidas que en ocasiones resulta difícil distinguir entre lo real, lo virtual y la realidad literaria (*The Fugue Book*).

Un paso hacia adelante en la ruptura de fronteras entre la existencia dentro o fuera de la pantalla es la adopción de esa vida virtual como una vía de escape, una forma de vivir lo que no se puede vivir en la real. En este caso no se trata de mundos fantásticos o de ciencia-ficción sino de una realidad virtual muy semejante a la real. Hablamos del fenómeno *Second Life*[27] creado por Philip Rosedale obsesionado desde niño en crear otros mundos virtuales con escenarios propios y en los que él tuviera el control.

[27] http://secondlife.com/?sourceid=0813-Search-Branded-G-ES&lang=es-ES. Es muy interesante el artículo periodístico de Patricia Fernández de Lis publicado en *El País*: http://elpais.com/diario/2006/08/06/eps/1154845610_850215.html. Fecha de consulta: 5 de junio 2014.

La realidad virtual y el avatar que el lector mismo crea a su antojo como un semidiós, también traspasa la pantalla y da sus frutos en el mundo exterior. Es el caso del madrileño Juan Maestre, estudiante de Telecomunicaciones que gana más de doscientos euros al mes vendiendo productos en *Second Life*. Conforme el número de habitantes de *Second Life* fue creciendo, debieron crearse algunas normas-leyes de convivencia. En este mundo virtual se celebran bodas, hay pornografía, hay espacios maravillosos como la isla Brigadoon creada por un neurólogo con el propósito de ayudar a enfermos de Asperger a comunicarse. En definitiva, las fronteras entre la existencia real y virtual son osmóticas y están interconectadas.

3.3.- COMUNICACIÓN VERSUS SOLIPSISMO

Con el desarrollo y difusión de las nuevas tecnologías el ser humano tiene a su alcance multitud de herramientas comunicativas. A veces estas nuevas formas sirven para facilitar la comunicación intimista del individuo con un colectivo desconocido tejiendo redes de relaciones virtuales. Hablar a través del ordenador puede resultar más sencillo que cara a cara. Este fenómeno se comprueba fácilmente observando la proliferación de grupos en redes sociales entre usuarios a los que les une algo en común y que comparten a través de la Red, las nanocomunidades: foros, blogs, grupos en redes sociales etc. Paula Sibilia denomina este fenómeno de la intimidad expuesta al público seguidor como "extimidad" (2009: 303). Sin embargo, esa hipercomunicatividad puede llegar a transformarse en la soledad más absoluta. Los cientos o miles de amigos que una persona añade a su perfil son, en su mayoría, relaciones virtuales, sin profundidad[28]. El individuo se siente golpeado por una sensación de aislamiento aún mayor y eso también aparece reflejado en la literatura digital global. El solipsismo que causa la paradójica incomunicación en la sociedad de los medios de comunicación es un sentimiento que se puede rastrear en multitud de obras digitales hasta el punto de constituir una de las líneas argumentales que más se repiten, reflejo de una preocupación latente en nuestra sociedad cibernética en construcción.

[28] En la novela colectiva, reescrita por los alumnos de la Facultad de Filología de la UCM, *La Venus digital*, en una de sus historias intercaladas, se habla de manera muy clara de este sentimiento: "No conozco amigos, aunque mis redes sociales luchen por disentir" son las palabras de la protagonista, Lina, en la historia intercalada del capítulo XVII. http://venusdigital.wordpress.com/. Fecha de consulta: 27 de agosto 2014.

3.3.1.- *Un relato de amor/ desamor*[29] (2001, en español)

Fue escrita por Ainara Echániz como parte del proyecto final de la asignatura "Escritura no lineal" de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra.

Se trata de una historia de amor en la que se puede escoger entre dos posibles itinerarios: la época feliz y la época infeliz y se construye en torno a algunos poemas de Pablo Neruda. En este relato hipertextual la autora adopta un tono intimista, a modo de confesión, que recoge los momentos felices de su relación y los momentos desgraciados empleando la primera y segunda persona, como si reprodujera el diálogo con su antigua pareja. Sin embargo, a pesar de plasmar sentimientos íntimos, el relato exige la participación activa del lector y que éste se involucre, escogiendo qué parte le interesa más conocer y en qué orden. En este ejemplo las nuevas tecnologías favorecen la expresión de sentimientos íntimos a través de la interacción con los lectores.

3.3.2.- *Navega en privado*[30] (2002, en español)

Creado por Susana Heredia y Cristina Seraldi como proyecto final de la asignatura "Escritura no lineal" de la UNAV. Es un trabajo interesante y bien estructurado. Programado en *Flash,* combina la simulación de chats, correos electrónicos, enlaces con fotografías etc. Concebida con un escaso cromatismo, el relato ofrece una imagen seria e intimista. La pantalla de inicio es bastante significativa en lo que se refiere al tema que se destaca en este apartado. Para ingresar en la historia debemos clicar en "Entra en mi vida". En el fondo de la misma se intuye la silueta de Cloe, la protagonista.

Se despliega una nueva pantalla en la que aparecen los nombres de Cloe y Hook y un chat en el que hay más personas (David, Susana). Hook se dirige a Cloe y subrayado se nos ofrece la posibilidad de entrar en el chat. Se acciona solo. No hay que teclear nada. Desde el principio se plantea el problema de la soledad y la necesidad de desahogarse con alguien, aunque sea un desconocido a través del ciberespacio.

Lo más interesante de esta obra es que a pesar de tener ya once años, sigue sorprendiendo por su sencillez y su capacidad de captar la atención. A través de la

[29] http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/zbs1.htm. Fecha de consulta: 13 de agosto 2012.
[30] http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/. Fecha de consulta 23 de marzo 2015.

conversación de Cloe con el psicólogo podemos ingresar de nuevo en el chat, que cobra vida por sí solo y nos permite adentrarnos en el intercambio de mensajes entre los dos desconocidos. El psicólogo aconseja a Cloe que salga y que no se encierre en su ordenador. Asimismo se plantea el tema del tiempo a través de los fragmentos de un libro de autoayuda. La protagonista pone ante nosotros las dos vías alternativas que nos ofrece el texto para proseguir: salir a la calle o continuar en casa, con la compañía del ordenador que se erige en ventana al mundo, a una realidad virtual que en ocasiones se materializa.

Desde el correo de Cloe hay un enlace al de Hook. El lector tiene siempre la impresión de no poder abarcar todo, de dejarse muchas cosas atrás sin escudriñar. Escoger un camino significa desdeñar otro. A través del mail de Hook, su amigo Miguel nos habla sobre la soledad y la compañía y la necesidad de encontrar un punto intermedio entre las dos caras de la moneda.

Fig.80: La protagonista se debate entre su soledad y el deseo de compartir los sentimientos. El ordenador se erige en su única válvula de escape.

El dilema de si es mejor buscar la amistad cara a cara, en directo, en la calle o en el entorno más "seguro" del chat es recurrente en este relato. El argumento se resuelve con final feliz. Lo virtual y lo real entran en contacto y los protagonistas se conocen finalmente en persona.

Lo que se quiere resaltar aquí es la temática que desarrolla este breve relato hipertextual: la soledad y la necesidad de compartir la vida con otros. La presencia del tiempo, en este caso como factor que ayuda a que las cosas se asienten y las piezas

encajen. El ordenador, a través de chats o mails, como medio de comunicación de sentimientos.

3.3.3.- *Mitos muertos y suicidas*[31] (2005, en español)

Este relato hipertextual de Marla Jacarilla distribuye el contenido en tres columnas independientes que pueden ser manipulados por el usuario. Además, algunas palabras están enlazadas a ventanas emergentes (*pop-up*) que al abrirse muestran pequeñas notas o *post-it* con nuevos textos que a veces se contraponen al contenido de la frase previa. Se trata de una historia que atrapa al lector y logra que quiera seguir los enlaces:

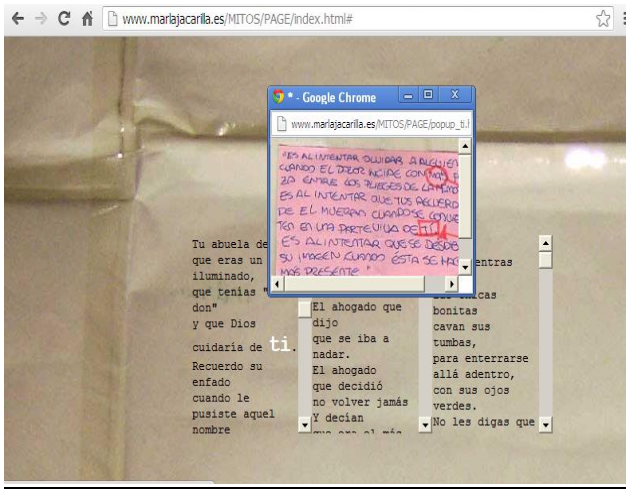

Fig.81: Las notas con círculos y subrayados aportan un toque personal, íntimo, al texto en *scroll.*

El argumento está formado por tres historias sobre personas desesperadas que deciden suicidarse. El tono es íntimo, poético. Subyace el mensaje de que la gente está demasiado ocupada en sus cosas para darse cuenta del sufrimiento o la soledad de los que tienen cerca. Las apariencias engañan. Los que parecen ser más felices o tener más éxito esconden en ocasiones su desesperanza tras una máscara.

El relato íntimo y la falta de comunicación se entrelazan en esta obra. Es un tema que se repite en muchas creaciones digitales: a pesar de la profusión de medios, estamos atrapados en la soledad y el aniquilamiento. Se trata de tres historias interconectadas entre sí tanto por el tema (tres personas que se quitan la vida) como por los enlaces que

[31] http://www.marlajacarilla.es/MITOS/PAGE/index.html#. Fecha de consulta: 4 de abril 2015.

aparecen en ciertas palabras y que conducen a *post-it* numerados con citas de autores conocidos. La mayoría tiene un tono irónico y desengañado. Contribuyen a que el lector se sumerja en un halo de desesperación, de sereno desengaño, ante un mundo absurdo y lleno de falsedad en el que la única salida razonable parece ser la muerte:

- "…qué clase de ciudad es ésta, qué clase de calles son éstas, quién ha imaginado todo esto y saca provecho de ello. He visto vendedores por todas las esquinas. Venden guillotinas pequeñitas de cuchillas afiladas y diminutas y muñecas llenas de un líquido rojo que les brota del cuello cuando se ejecuta la sentencia" Peter Weiss;
- "Hacía unos minutos estaba feliz con mi muerte porque creía estar muerto, porque un muerto puede ser feliz con su situación irremediable" Gabriel García Márquez;
- "¿Quién nos colocó así de espaldas de modo que hagamos lo que hagamos siempre estamos en la actitud de aquel que se marcha?" Rilke;
- "No le costaría ningún trabajo arrancar este mundo de raíz y devolverlo al vacío. Todo lo que tenía que hacer era morirse" Yukio Mishima etc.

Por ejemplificar el uso de estas citas, el primero de los rollos desplegables (*scroll*), narrado en segunda persona (es el monólogo de la novia de un chico que se ha pegado un tiro y al que increpa por dejarla abandonada) señala en un momento dado, "no se puede querer tanto a la gente" y el "No" aparece resaltado enlazando al *post-it*: "No se baja vivo de una cruz" de Julio Cortázar.

Las tres historias incluyen también un enlace a la carta de despedida de una suicida, quizá la narradora. El fondo de la pantalla reproduce la imagen de un envoltorio hecho a base de trozos de papel pegados con celo, como el hilo argumental de las tres narraciones, "pegadas" unas con otras a través de los enlaces a los *post-it* y a una carta escrita a mano. Aparecen frases entresacadas de esa carta imposible de leer en su totalidad, manuscrita y con fondo fucsia. Por ejemplo: "Es al intentar olvidar a alguien cuando el dolor incide con más fuerza entre los pliegues de la memoria. Es al intentar que tus recuerdos mueran cuando se convierten en una parte viva de ti. Es al intentar que se desdibuje su imagen cuando ésta se hace más presente".

Todos estos fragmentos se nos presentan subrayados o con palabras remarcadas como fruto de alguien que le ha dado muchas vueltas a sus reflexiones. Los tres suicidas (un aspirante a actor, un guitarrista, una chica) son jóvenes, sensibles y al parecer, buenas personas, que no han aguantado la presión de la realidad y deciden escapar de ella a través del suicidio (un tiro, ahorcándose con la cuerda de su guitarra, ahogándose con gas). En los tres relatos el lenguaje es poético. La autora emplea la anáfora, la reiteración, estructuras paralelas a modo de coro griego o al estilo del estribillo de una canción infantil como en el caso de la última historia: "las chicas bonitas cavan sus tumbas" en lugar de "las niñas bonitas no van al cuartel". Suena a canción de comba. En algunos casos se emplean sinestesias. En general el texto está muy cuidado y le argumento se nos va desvelando paulatinamente.

El nuevo medio permite a la autora crear efectos imposibles en el medio impreso gracias a los enlaces hipertextuales, a la presentación en paralelo, en forma de rollo continuo. Las tres historias están interrelacionadas no sólo por la temática sino también por las citas intertextuales que se repiten en diferentes momentos a través de hipervínculos. Sin embargo, se observa claramente que el centro de todo lo ocupa el texto, el uso estético del lenguaje. Es una obra que requiere la intervención del lector pero no es un juego. Es literatura. Al final flota la duda de si la carta que aparece es la carta de despedida de la narradora de cualquiera de las tres historias que decide también acabar con su vida.

3.3.4. - *WW1: Experiences of an English Soldier*[32] (2008, en inglés)

Se ha hablado anteriormente de este blog en el capítulo sobre memoria cultural. Se trata de una bitácora creada por el nieto de un soldado británico de la Primera Guerra Mundial. El formato es epistolar. Las entradas respetan el orden cronológico en el que las cartas originales fueron escritas. Una historia familiar se convierte en una historia de todos los seguidores del blog que esperan con avidez las noticias del soldado Lamin. Las vivencias de William Henry Bonser Lamin cautivaron a miles de internautas en 2008. Al igual que la familia de Harry hace exactamente 90 años, los lectores no sabían cuándo llegaría la próxima carta, ni siquiera si la que acaban de leer era la última, ya que las misivas se reproducen en tiempo real, por lo que no se conoce el destino final del protagonista. Hasta el punto que algunos de ellos, de hecho, temían que una de las

[32] www.wwar1.blogspot.com. Fecha de consulta: 13 de agosto 2014.

próximas entradas fuera el telegrama oficial de las autoridades notificando a los parientes la muerte del soldado.

En 2013 el Museo de la Gran Guerra de Meaux puso en marcha una iniciativa similar en francés en *Facebook*. Se trata de la experiencia de un combatiente ficticio de la Primera Guerra Mundial, León Vivien[33], que nos relata su periplo desde su llamada a filas. Las fotografías y los datos históricos son reales y fueron supervisados por historiadores del museo. La ficción y la realidad se entremezclan hasta un punto en que es imposible distinguir lo cierto de lo inventado. Más de 43.000 personas lo siguen. Es un modo fascinante de remediar la historia.

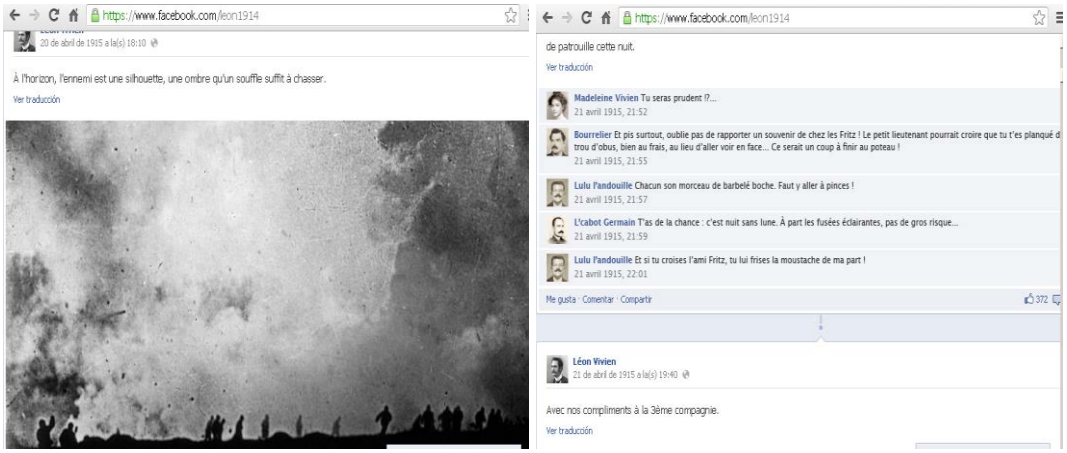

Fig.82: Léon Vivien. Fotos reales, fragmentos de las cartas originales, arrancan comentarios de personas actuales que sienten estar viviendo una historia que acabó hace décadas.

3.3.5.- *Tailspin*[34] (2008, en inglés)

Publicada en abril de 2008 esta historia creada por Christine Wilks se desarrolla en el ámbito de una comida familiar: el ruido de los niños y su alegría de vivir, el padre que no para de gritar a los pequeños que le exacerban y a su mujer, que trata todo el tiempo de contemporizar y conseguir la armonía.

[33] https://www.facebook.com/leon1914. Fecha de consulta: 25 abril 2015.
[34] http://collection.eliterature.org/2/works/wilks_tailspin.html. Fecha de consulta 29 de abril 2013.

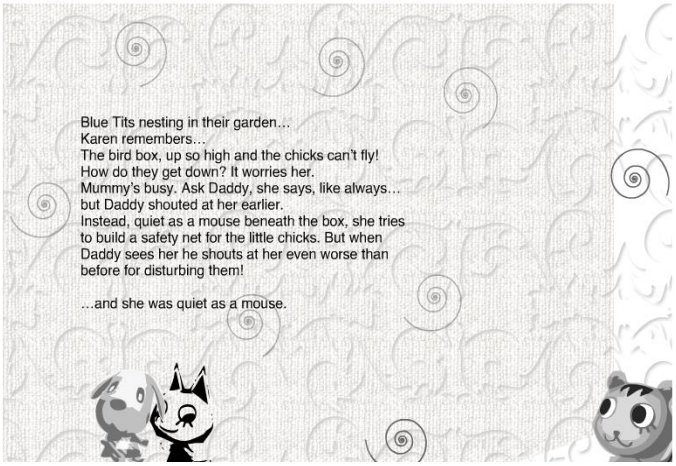

Fig.83: Cada espiral es un enlace hipertextual.

Al pinchar cada espiral aparece un texto, un punto de vista diferente y de fondo ruido, mucho ruido y risas de niños y cantos de pájaros y los gritos del marido. El tema que subyace es de nuevo la falta de comunicación entre tanta algarabía. Mucha gente pero rodeada de soledad. El ambiente de fondo, los zumbidos, se hacen insoportables… hasta que descubrimos que el marido padece una enfermedad del oído, el tinitos, en la que el enfermo sufre el incesante ruido interior. Al finalizar el relato descubrimos el origen de la enfermedad y el trauma por el que tuvo que pasar el padre durante la guerra. La mujer siente una inmensa ternura hacia él y trata de que durante un instante disfrute del silencio, como los pájaros en vuelo. Las frases sin embargo, adoptan la forma de las ondas de una antena transmitiendo incesantemente. Como se puede apreciar las palabras dibujan un mensaje no sólo con su contenido, sino también a través de su forma. Las frases dispuestas en forma de ondas acústicas son una metáfora que aluce al ruido incesante en la cabeza del protagonista.

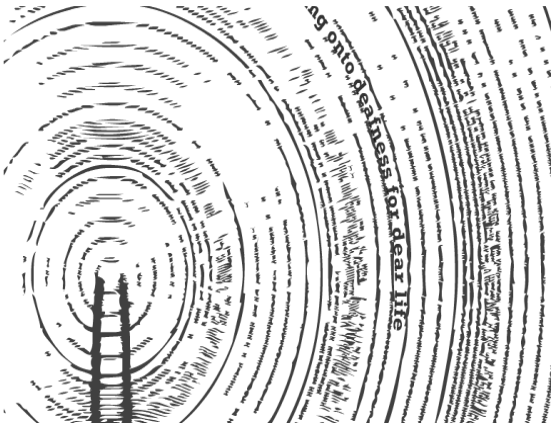

Fig.84: El texto se configura en espiral creando la imagen de las ondas de radio.

3.3.6.- *In absentia*[35] (2008, inglés y francés)

J.R. Carpenter basa esta creación en su propia experiencia. Su barrio de Montreal *Mile End*, en el que vivió durante diecisiete años, es sometido a una remodelación urbanística. Partiendo de imágenes de *google maps*, el lector puede elegir pestañas: *á louer, á vendre, perdu, trouvé, vide, home*. Aparece un mapa con varios elementos sobre los que pinchar.

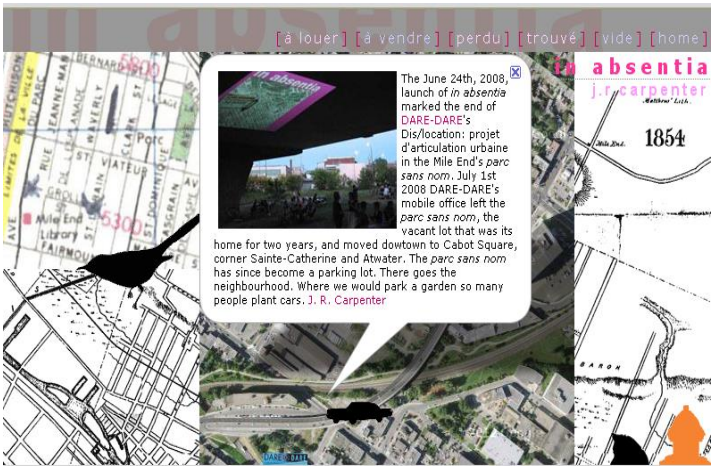

Fig.85: El geolocalizador se convierte en un inmenso contenedor de historias.

Al hacer clic se despliegan las historias que viven bajo el frío trazado de calles. Refleja cómo una política urbanística cambia el entorno y la vida de aquellos que habitaban ese espacio. Incluso los lugares parecen personalizarse y sentimos lástima del *parc sans nom,* el parque sin nombre, hoy convertido en aparcamiento. Los perros del callejón también toman la palabra y con un logrado lirismo en su lenguaje mezcla de vulgar (*We've waded through the slush and shit of eight-and a half springs*) y poético (*We snap off spring sprigs of low-slung lilacs and pluck blackberries through diamond-back fences*.) transmiten con melancolía la pérdida de su hábitat. Los textos se alternan en inglés y francés, reflejo de la plurilingüe Montreal. El recurso de la "geocodificación" de estas historias se convierte en un impactante epitafio del paraíso perdido.

3.3.7.- *Mindstorming*[36] (2010, en español e inglés)

Esta obra de Miguel Campos es un interesante experimento en el que una pareja que se ha conocido en un chat sale a comer. En vez de asistir a su conversación, escuchamos, a

[35] http://luckysoap.com/inabsentia/. Fecha de consulta: 22 de noviembre 2014.
[36] http://www.mindstorming.tv/es/. Fecha de consulta 4 de abril 2014.

nuestro antojo, lo que cada uno piensa del otro. Su autor lo define como "la primera comedia romántica 2.0". El usuario puede oír lo que piensa la mujer del hombre y viceversa, en función de cómo manipule el cursor. Pero la pareja de la historia nunca sabe lo que realmente está pensando el otro a lo largo de tres momentos de su relación (el día que se conocen, el día que rompen y el reencuentro), todos ellos en un mismo escenario: un restaurante japonés. Detrás de la charla real, el lector puede escuchar los pensamientos de la mujer y del hombre, contraponiendo los cuatro discursos: los dos en voz alta y los dos en el pensamiento de ambos.

Fig.86: El lector aquí sí tiene el control. Es el único capaz de saber lo que pasa por la mente de la pareja y compararlo con el mensaje externo que transmiten.

3.3.8. - *Out of Touch*[37] (2011, en inglés)

Creada por Christine Wilks es un relato/poema digital fragmentado que trata sobre la soledad y la dificultad de comunicarse con los demás. Es una metáfora sobre una sociedad hipercomunicada que en realidad une virtualmente soledades. La comunicación virtual se nos dibuja sin contenido, ausente. Hay mucho ruido. Sonidos que nadie escucha. El fondo es blanco y negro y unas figuras que aparecen desdibujadas, fantasmagóricas, a las que no podemos conocer en realidad, nos hablan. Aparecen textos y ruido de conversación que cada vez se hace más insistente pero que, ante la imposibilidad de comunicar, se sume finalmente en un silencio total.

[37] http://www.crissxross.net/oot/outoftouch.html. Fecha de consulta: 31 de agosto 2014.

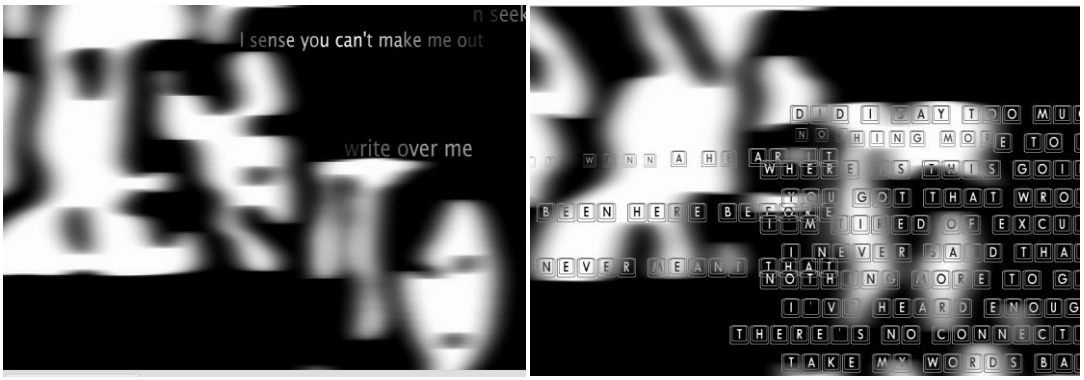

Fig.87: Los rostros fantasmagóricos, líquidos, se van deshaciendo y el texto cobra protagonismo. Es un texto que emula las letras del teclado. El ordenador toma el mando.

El texto lo conforman interesantes juegos de palabras, metáfora de nuestra dependencia de los mensajes de texto, *whatsapp*, chats, *tuits* etc. y al final, el silencio más absoluto.

La literatura digital aborda el tema de la comunicación-incomunicación en una sociedad hipermediada

La incomunicación en un mundo hipercomunicado a través de blogs, chats, redes sociales etc., se trata en multitud de creaciones digitales confrontando al lector con una realidad que cada uno de nosotros puede percibir con ejemplos concretos del día a día. En ocasiones es cierto que estos espacios generadores de nanocomunidades favorecen la comunicación intimista entre desconocidos hasta tal punto que se sienten parte de una especie de familia virtual. Es el caso de *WW1* en el que los seguidores del blog le preguntan a Lamin por cuestiones de su vida personal real (una enfermedad) o comparten sentimientos y reacciones ante hechos que acaecieron durante la Primera Guerra Mundial pero que las cartas publicadas en la bitácora actualizan de tal modo que parecen reales hoy. Otro ejemplo de comunicación intimista con desconocidos a través de las nuevas tecnologías es la obra de Carpenter *In Absentia.* El frío geolocalizador al estilo *GoogleMaps* se transforma en contenedor de historias humanas, de fragmentos de pasado llenos de lirismo que consiguen hacernos sentir parte de esa comunidad de vecinos, hoy paraíso perdido tras la remodelación urbanística. En 1994 Howard Rheingold pronosticaba que Internet llegaría a convertirse en un espacio de comunicación intimista mayor incluso que otros en los que nos sentimos más expuestos y vulnerables; un lugar en el que las personas se revelaran a sí mismos de una forma más íntima que en otras sin la intervención de pantallas y seudónimos (1994:27). Como

se puede observar, otro ejemplo de premediación clarividente de los que años después sucedería en blogs y redes sociales.

En otra de las obras presentadas en este apartado, *Tailspin*, la metáfora de la enfermedad del tinitos pone de manifiesto cómo tanto ruido no nos deja pensar, meditar, comunicarnos en profundidad. La incomunicación en la pareja es escenificada de modo magistral en *Mindstorming.* El final feliz, casi inocente de *Navega en privado* en la que parece posible conjugar realidad virtual y real, contrasta con la crudeza de *Out of Touch* o *Mitos muertos y suicidas* en los que la soledad y la incomunicación llevan a una serena desesperación. En otra obra de literatura digital en español, en este caso dirigida a un lector adolescente, *Pomelo y limón*, y que se analizará más adelante en esta tesis, se presentan las dos tendencias: la comunicación intimista con desconocidos y el solipsismo. Parecen mostrarnos las dos caras de una misma moneda: los nuevos medios de comunicación que humanizan o deshumanizan.

3.4.- VISIÓN APOCALÍPTICA Y DESEO DE CONSTRUIR UNA NUEVA ERA

Katherine Hayles preconizaba en 1999 una suerte de ser humano hibridado con la máquina. Las hipótesis sobre el surgimiento de un nuevo prototipo humano que el posthumanismo defiende, abren un período de reflexión sobre las promesas de la tecnología. La humanidad está a las puertas de un nuevo salto evolutivo impulsado por la tecnología, que da origen a diversos escenarios que, por un lado, asustan, y por otro son motivo de esperanza. El *posthumanismo* considera al ser humano como capaz de ser articulado con máquinas inteligentes. En lo posthumano, señala Hayles, no hay diferencias esenciales entre la existencia corporal y la simulación computada, el mecanismo cibernético y el organismo biológico:

> *The posthuman view configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines. In the posthuman, there are no essential differences between bobily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals* (1999: 3).

El posthumanismo[38] concibe al hombre como un equipo técnico y cree que las nuevas herramientas tecnológicas pueden promover un pensamiento en comunidad (no sólo humana) sino en relación con las máquinas y el entorno ecológico.

Se ha visto en ejemplos anteriores cómo en muchas obras digitales se plantea la confusión entre la existencia real y virtual y la desazón que ello origina. El planteamiento de escenarios futuribles para el ser humano aparece como otro argumento central en literatura digital. Es frecuente encontrar la visión de un mundo devastado y que es necesario reconstruir. A veces hace acto de presencia la ciencia-ficción con personajes extraterrestres, cíborgs, espacios fantasmagóricos, seres mutantes, efectos adversos de una polución extrema etc. En ocasiones se plantea la reconstrucción de la nueva realidad que surge de la devastación de la antigua a través de nuevos mundos aparentemente utópicos y perfectos, controlados por inteligencias artificiales capaces de subsanar los errores de la inteligencia humana. Otras veces el escenario que se presenta ante el lector es el de un mundo desolado, árido, poblado por seres no humanos que dominan o llevan a situaciones límite a las personas.

3.4.1.- *Condiciones extremas*[39] (1998, en español e inglés)

Fue la primera hipernovela de ciencia-ficción en castellano en la Red creada por el colombiano Juan B. Gutiérrez y una serie de colaboradores: Juan B. Gutiérrez, director del proyecto y escritor del texto final de la novela; Evelin Ramírez encargada de la traducción de la novela al inglés; Tamara Peña, elemento clave en la elaboración del guión y la creadora del título; Giovanni Castro y Alberto Rodríguez participaron en la elaboración del guión y dibujaron trescientas viñetas en total. Ha sufrido tres procesos de rescritura (1998, 2000, 2005) pues, tal como explica su autor en www.literatronica.com, ha servido "de conejillo de indias" para experimentar técnicas diferentes.

[38] El filósofo alemán Peter Sloterdijk es uno de sus representantes. Algunas obras sobre esta corriente de pensamiento en español: Jesús Ballesteros, Encarnación Fernández (2007): *Biotecnología y posthumanismo*. Madrid, Aranzadi. Adolfo Vasques Rocca (2005). "Peter Sloterdijk; El post-humanismo: sus fuentes teológicas y sus medios técnicos". Revista Observaciones filosóficas. http://www.observacionesfilosoficas.net/posthumanismo.html. Fecha de consulta: 4 de abril 2015.

[39] http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1. Fecha de consulta 10 de abril 2015.

La pantalla de inicio de la última versión ofrece al lector varias pestañas: inicio, libros, foros y acerca de. Incluye asimismo información interesante sobre lo que el portal *Literatrónica* denomina "narrativa digital adaptativa":

> *Es una forma de escritura y lectura en la que los vínculos en el texto llevan al lector a distintos destinos dependiendo de lo que éste haya leído antes. Una obra literaria adaptativa que se reconfigura para el lector produciendo cada vez una experiencia única de lectura.*[40]

También se explica cómo registrarse en *Literatrónica* y sus beneficios. En la pestaña de "Libros" aparecen reseñas de los libros publicados en el sitio Internet. En la de "foro" se brinda al lector la posibilidad de comentar y participar. En la última pestaña, "A cerca de", hay informaciones relativas a los autores. Al pinchar en el enlace *Condiciones extremas* de la pantalla de inicio ingresamos en la obra en sí.

Nada más entrar en la "décima década" aparecen ante nuestros ojos unos seres cercanos a la raza humana pero fruto de una tara y la conciencia de los mismos de formar parte de un rompecabezas en el que no saben exactamente qué sentido tienen y qué lugar ocupan. El paisaje se nos describe brevemente pero de modo muy efectivo: escasa luz, suciedad, desolación. La ciudad se rebautiza en "suidad".

El lenguaje contribuye a sembrar la sensación de ambiente polucionado y tétrico a través del uso de las aliteraciones: "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 pagaban a la superficie exterior de los edificios como una costra marrón en constante crecimiento".

Por primera vez el lector se encuentra ante los diferentes itinerarios de lectura que se le brindan con la información adicional de los índices de compatibilidad con el texto que acaba de leer, los denominados "vínculos adaptativos". Bajo el epígrafe de cada uno de ellos hay un resumen argumental de manera que el lector tenga más información antes de decidir por dónde continuar su recorrido:

[40] http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=T_INTRO_DYNAMIC. Fecha de consulta: 1 de abril 2015.

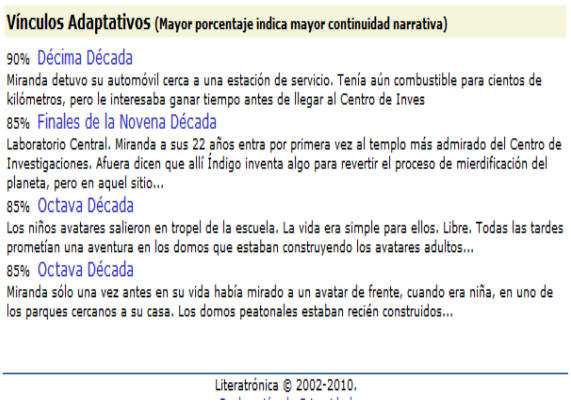

Fig.88: El programa informal lector de la mayor o menor adecuación de los vínculos a la continuidad argumental.

Las viñetas que acompañan al texto, todas ellas en blanco, negro y gris, nos recuerdan los dibujos del cómic clásico y contribuyen a elaborar en nuestra mente una idea de escenarios y personajes. El uso del cómic en los textos literarios como recurso estilístico es muy frecuente en la literatura digital. Los cómics a veces permanecen estáticos (como en este caso) o cobran movimiento de manera autónoma o por interacción del lector- jugador (se verán ejemplos al final de este capítulo).

Fig.89: El cómic es un elemento que se emplea con frecuencia en obras digitales.

Se trata de una historia original y atrayente que se desarrolla en Santafé de Bogotá en tres momentos históricos: 1998, 2050 y 2090. Los personajes principales son: el industrial Índigo Calavera, la científica Miranda Macedonia y el mutante Equinoccio Deunamor. Todos ellos están presentes en los tres momentos, en cada uno con una misión, sabiendo quizás algo que en otro de los tiempos ignoran y sin seguir necesariamente la lógica temporal.

La aparición de la raza mutante, la contaminación del planeta y la invención de la máquina del tiempo son algunos de los temas que estructuran la obra. Control del tiempo, realidad desolada, seres híbridos, son tres elementos frecuentes en la literatura digital. Supone una reflexión crítica sobre los extremos a los que puede llegar el nivel

de contaminación de nuestro planeta. Afloran cuestiones de peso tras la vestidura de la ciencia-ficción: el poder, la ambición, la organización social, el racismo, el miedo etc. La longitud de los textos varía pero en general no son muy extensos. La clave de esta obra es el juego con el tiempo. Las diferentes épocas se superponen y enlazan de un modo que una lectura lineal no podría mostrar. Constituye una de las obras paradigmáticas de la literatura digital en español por su condición de modelo de las posibilidades narrativas que inauguró el hipertexto.

3.4.2.- *Reconstructing Mayakovsky*[41] (2008, en inglés)

Creada por Illya Szilak está inspirada en el poeta futurista ruso Vladimir Mayakovsky. En este medio híbrido la autora imagina una distopía[42] donde la incertidumbre y la discordia han sido eliminadas a través de la tecnología. Se recrea una nueva tierra virtual, un nuevo mundo en el que el hombre sólo tiene que dejarse llevar por las máquinas.

El texto emplea argumentos derivados de la ficción histórica, la ciencia-ficción, la novela policiaca, y el cine. Esta narrativa *kitsch* crea contrastes al combinar el lenguaje lírico poético con hipervínculos, corta y pegas, *podcasts* y animaciones. Los vídeos de estas animaciones nos sitúan al otro lado de la pantalla, como si estuviéramos en una sala de cine.

Se nos habla de un mundo idílico en el pasado (encarnado por el modo de vida americano) que fue destruido por el terrorismo y los desastres naturales fruto de la devastación de la naturaleza por parte del hombre y de la creación de un nuevo mundo gracias a la tecnología. Ese nuevo mundo está gobernado por máquinas sin los defectos humanos que llevaron al mundo a la perdición.

[41] http://www.reconstructingmayakovsky.com/. Fecha de consulta: 1 de julio 2014.
[42] Antónimo de "utopía" usado en relatos de ciencia-ficción para denominar un mundo en el que se desearía vivir.

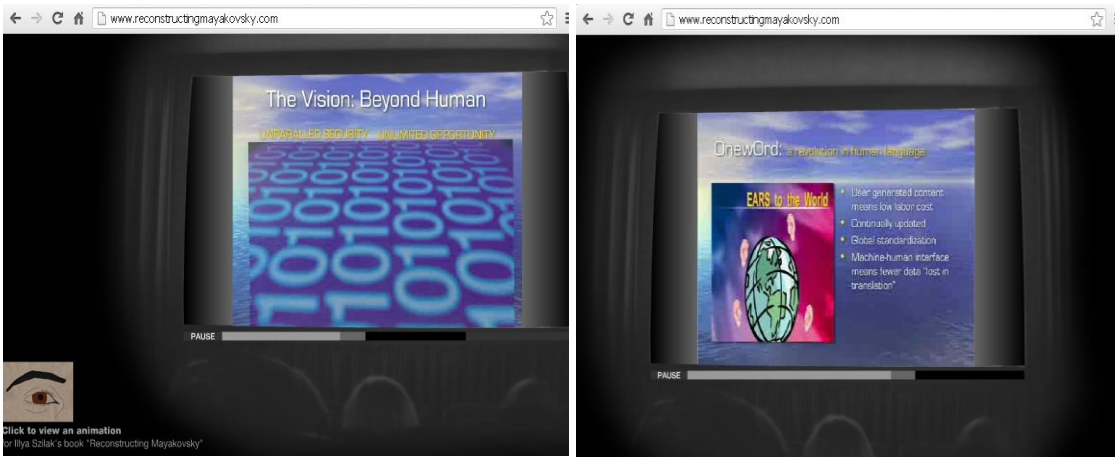

Fig.90: Las capturas reflejan la idea de un universo dominado por la programación, el lenguaje computacional, más fiable que el ser humano que distorsiona su conducta a través de las emociones.

Ese mundo perfecto y utópico es una realidad virtual total que elimina los errores humanos. La máquina asume el poder para hacer la vida más fácil al hombre: el hombre se robotiza.

El lector se ve obligado a reconstruir la coherencia narrativa de todo este cúmulo de materiales y, a través de esa operación, se siente cómplice en la creación de la historia total. Se accede al texto a través de diversos mecanismos: un paisaje sonoro navegable de *podcasts*, un archivo con la función en tiempo real de imágenes en *Google*, un manifiesto, una animación de vídeo etc.

3.4.3.- *5000 palabras*[43] (2011, en español)

Creada por Isaías Herrero, *5000* palabras, es una ficción hipermedia que combina relatos, poesía generada por ordenador, poesía colaborativa, audios, vídeos, juegos de palabras etc. Toda esta yuxtaposición de elementos se aglutina en torno a un argumento común, la vida del ser humano en un universo deshumanizado, computarizado, lleno de autómatas.

Al entrar en la obra aparece una cuenta atrás desordenada y caótica y nos sumergimos en un mundo extraño y fascinante. Cada lectura es diferente pues las pantallas y registros se transforman y no es posible tener la visión de conjunto de toda la obra ordenada, tal como estamos acostumbrados en literatura analógica.

[43] http://www.elevenkosmos.net/5000palabras/5KP1.html. Fecha de consulta 28 de marzo de 2015.

En la columna izquierda de la página de inicio aparecen cinco puntos rojos, los tres primeros son la llave para acceder al contenido. Los dos últimos nos dan información sobre la estructura y organización de la obra completa, aunque es sólo un espejismo pues parece estar codificada. El último punto rojo, "salir", nos conduce al informe final que la máquina elabora de nuestra lectura. Pero no se trata de un informe convencional. Recoge la hora de nuestra presencia en la web, transcribe el orden del recorrido que hemos hecho, insertando mensajes encriptados pero no exentos de significado.

En cada sección se nos ofrecen palabras clave en inglés que aportan pistas semánticas sobre los contenidos: *naked* (desnudo), *loop* (bucle) etc. Los tres primeros puntos rojos abren la puerta a tres tipos de contenido:

- Xanadú: un texto en forma de *scroll* (rollo) nos habla de la revolución de las máquinas, cíborgs proscritos que deambulan por las calles. En los textos, que no paran de moverse en la pantalla y que cuesta fijar, hay unos enlaces en rojo, precedidos de una arroba que nos conducen a webs reales con contenidos semánticos relacionados con la trama. Por ejemplo, un artículo sobre autómatas.

- Editable: dentro de unas tiras de antiguos telegramas se despliegan textos que al clicar sobre ellos generan otros que a su vez producen otros dentro de la misma cinta. Las frases tienen sentido por sí mismas, pero las que se producen al pinchar sobre ellas no tienen conexión alguna. Estamos, aparentemente, ante un programa de combinación aleatoria de frases con sentido.

- Teleport: este apartado es una acumulación de imágenes de todo tipo: estáticas, con fotos o en movimiento, vídeos. En ella se presentan siete círculos blancos numerados. Pero no son siete, pues continuamente están apareciendo otros y el lector desconoce el número real.

Descubrimos multitud de espacios virtuales dentro de estos registros. Es una auténtica aventura recorrerlos todos, y en la mayoría se consigue una respuesta emocional del lector-espectador, provocada por una cuidada selección de imágenes que en general transmiten una sensación de desamparo. La presencia de la música ejerce un papel importante pues sirve de eficaz acompañamiento a la contundencia de las imágenes. Se trata de una obra ambiciosa, que contiene una gran cantidad de material a explorar, y

que consigue su principal objetivo poético: sumergir en un mundo ficticio al lector y una vez allí, conmoverlo.

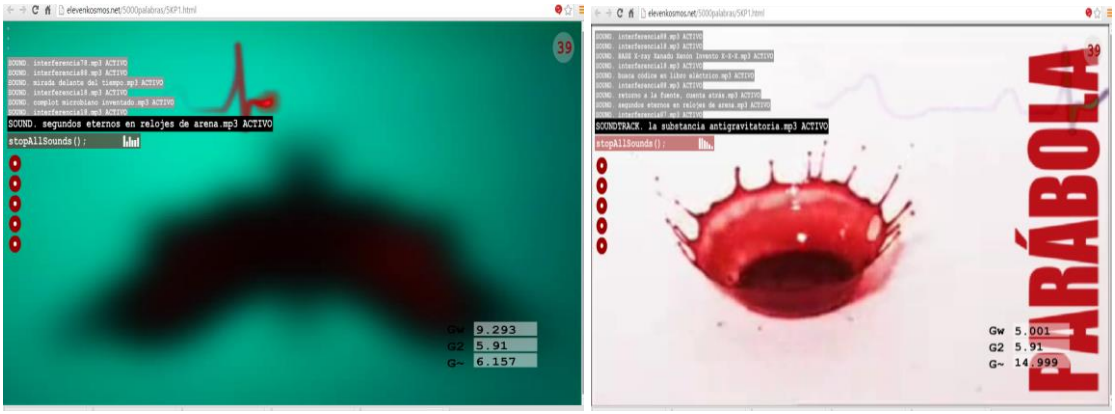

Fig.91: Los mensajes que la maquina teclea en la pantalla se superponen a imágenes de aspectos biológicos del ser humano: una línea que dibuja los latidos del corazón, la imagen capturada por una cámara lenta de una gota de sangre etc.

3.4.4. - *Shadow of the Lizard*[44] (2012, en inglés)

Obra de Randy Nargi (2012) es una aplicación enriquecida para *iPad* y constituye el primer episodio de la serie *Land of Enchantment*, una saga de ciencia ficción que nos recuerda el argumento de *Jurassic Park*.

En las montañas cercanas a Alburquerque un extraño ser está matando a excursionistas. Se sospecha de un Megalania, el lagarto más grande que habitó la tierra y que se creía extinguido hace 20.000 años. La doctora Sophia Montclaire, científica del laboratorio de los Álamos, trata de localizar al animal asesino pero una siniestra sociedad secreta intenta impedírselo. El pasado cruel y salvaje de nuestro planeta en el que el hombre no habitaba, resurge y toma el control sobre un ser humano prácticamente indefenso y diminuto. De nuevo la obra nos pone frente a una realidad desolada por la acción del ser humano y el resurgir de nuevos mundos que ya no controla. Ahora son los seres prehistóricos, las máquinas o seres híbridos, mutantes, los que guían nuestros destinos.

Esta edición se compone de 130 páginas, trece minutos de vídeo, treinta fotos en color, mapas interactivos, ilustraciones, un glosario y un cuestionario del autor.

[44] http://www.randynargi.com/shadow-of-the-lizard/. Fecha de consulta 22 de noviembre 2013.

Fig.92: La obra recoge multitud de elementos hipermedia. Textos, vídeos, planos, fotos etc.

La literatura digital presenta escenarios de un futuro devastado o dominado por máquinas y seres híbridos

La breve presentación de estas creaciones digitales sirve para ejemplificar otra de las líneas argumentales más presentes en las obras de literatura digital. Parece claro que existe una preocupación global por el futuro de la humanidad a medio plazo. Un futuro probablemente devastado por el impacto de la contaminación exacerbada. Un futuro fuera del control humano a causa del desarrollo de la inteligencia artificial, de unas máquinas cada vez más presentes en nuestras vidas y que pueden llegar a superarnos. Un futuro poblado por seres híbridos fruto de la experimentación genética y los ensayos científicos en los que no se han medido las consecuencias. Un futuro que supone el regreso a un pasado habitado por seres primitivos más poderosos que nosotros. En definitiva, el ser humano, ante la acumulación de cambios vertiginosos ocasionados por él mismo pero que parecen escapar a su control, vaticina un porvenir incierto en el que no se contempla como el centro del universo.

3.5.- EL TERROR Y LA CRUELDAD: EL SER HUMANO ES CAPAZ DE TODO Y LA LITERATURA LO TRANSMITE

Como se ha adelantado anteriormente, el terror y la crueldad son temas que aparecen de modo reiterado en literatura digital. El terror suele venir acompañado de la violencia. Una violencia obscena. Una violencia que el lector decide aplicar o no. En ocasiones se

erige en ejecutor de castigos físicos a los personajes. Sobrecoge el nivel de realismo que puede alcanzar este acercamiento a la maldad humana. Dada la alta interactividad obra-lector que favorecen las nuevas tecnologías, el lector no asiste de modo pasivo a una situación siniestra sino que en ocasiones, participa en ella. La misma obra le provoca, le increpa, "¿acaso eres un cobarde?"[45].

3.5.1.- *Rendition*[46] (2007, en inglés)

Aborda el tema de la deshumanización y la crueldad a través de una ficción interactiva. Abdul es hecho prisionero como sospechoso de ser terrorista suicida. El objeto de este juego textual es que se desmorone. El usuario puede aplicar órdenes verbales de acciones contra el prisionero sobre alguna parte de su cuerpo.

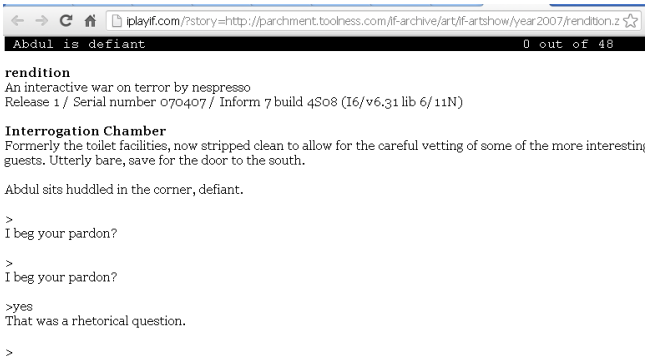

Fig.93: Los textos de las órdenes se presentan llenos de crudeza. Frases cortas y directas.

Emily Short explica claramente la capacidad de involucrar al lector:

> *It presents in a single atomic example the emotive power of complicity in gaming and interactive story-telling. When the player reaches the point of questioning his own involvement in a story, that story takes on a new significance, one which is not possible in non-interactive media*[47].

El ser humano parece haberse contaminado de las máquinas y haber perdido una de sus características esenciales, la empatía, la capacidad de ponerse en el lugar del otro y sentir su sufrimiento. Se torna verdugo en una especie de juego en el que disfruta con el dolor ajeno, poniendo de manifiesto algunos de sus peores instintos.

[45] Esta frase aparece en la obra del español Santiago Enximeno, *Hazlo.*
[46] https://sites.google.com/site/renditiongame/home. Fecha de consulta: 2 de junio 2014.
[47] www.playthisthing.com. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.

3.5.2.- *Memorias del asesino*[48] (2011, español)

La historia es obra de Monster (así se autodenomina su autor, Rogelio Consuegra Arenas) y la música de Ismael Berdei Montero. Pepe Valencia es el autor de las ilustraciones. Recibió el premio a la mejor aplicación móvil de Ideateca 2011. En 2012 la editorial Nowtilus en su colección Tombooktu lo difundió en versión impresa.

La música forma parte intrínseca de la historia no sólo como elemento que permite crear la atmósfera adecuada a la trama sino que marca el ritmo de lectura del texto. En texto escrito se va escribiendo a medida que la música lo pauta. A veces más calmado, a veces frenético como en el capítulo cuarto cuando el protagonista expone su filosofía de modo atropellado como si las ideas le fluyeran golpeándole las sienes. Es una novela digital con banda sonora.

En los primeros capítulos en los que el protagonista narra su infancia, nos da la sensación de estar ante las aventuras de algún héroe de literatura juvenil al estilo Tom Sawyer. La narración en primera persona, la aparente inocencia y crudeza con la que expone los hechos, las ilustraciones del principio, las situaciones que presenta etc. Nada más lejos de la realidad. El impacto es todavía mayor cuando los hechos más crueles y violentos los protagoniza un niño. Precisamente ese efecto es lo que persigue el autor.

Fig.94: Un niño, símbolo de la inocencia, protagoniza las acciones más crueles narradas de modo aséptico, sin carga dramática.

Al comienzo de cada capítulo aparece una ilustración en blanco y negro, al estilo de los relatos infantiles, que contrasta con el contenido cruel de las historias. Es un conjunto de textos sobre asesinatos con dos personajes principales, Adam Fox (el asesino y su

[48] http://www.memoriasdelasesino.com/inicio.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.

periplo criminal desde la infancia) y el abogado Edward Banks. La banda sonora y los primeros capítulos son gratuitos, el resto se compra en *Itunes*. La frialdad con la que se nos presentan las acciones criminales del protagonista logra un efecto impactante.

Fig.95: La captura recoge la imagen de un vinilo. La música en esta obra es parte esencial.

3.5.3.- *Hazlo*[49] (2011, español)

Relato breve de ficción hipertextual publicado por Santiago Eximeno en diciembre de 2011. Es una historia de terror para adultos. La presentación es austera y la crueldad y el horror se transmite básicamente a través de la palabra. El lector debe interactuar, lo que hace aún más dura la experiencia. La interactividad se limita a que el lector escoja entre una de las dos trayectorias que se le plantean en cada página por lo que en realidad no sería una ficción interactiva total, por ello se ha calificado como narración hipertextual.

Fig.96: El lenguaje cobra protagonismo. La crudeza de las expresiones y su contundencia no requieren imagen alguna.

[49] http://www.eximeno.com/hazlo.html. Fecha de consulta: 12 de abril 2014.

Se puede resaltar la fuerza y la intensidad con el que este tipo de narrativa digital atrapa al lector. Es algo completamente diferente a otro tipo de ficción literaria pues el lector toma partido, se involucra y decide qué paso es el siguiente.

3.5.4.- *Asesinos y asesinados*[50] (en español)

Obra de Benjamín Escalonilla se trata de una historia de muertes e intriga en la que se invita al lector a que proponga un final. A medida que avanza el texto van apareciendo escenas estilo cómic relacionadas con la trama y música de fondo que va cambiando, adaptándose a las situaciones. Se combina un lenguaje cuidado, casi poético, con escenas de gran crueldad.

A veces en el momento trágico de los instantes previos a la muerte, la víctima piensa en cosas pequeñas, cotidianas, y reacciona con incredulidad al percatarse de que está en sus últimos hálitos de vida. En la escena del crimen, uno de los asesinados, declara su amor a la mujer que el asesino acaba de besar, aunque ni él puede hablar ya, ni ella escucharlo. De nuevo la idea de una comunicación con el otro imposible, los sentimientos permanecen encerrados en el ser humano incapaz de hacerlos traspasar su propio yo.

Fig.97: La estética de un cómic aparece de nuevo en literatura digital.

[50] http://www.erres.com/swiche/tienda.htm Fecha de consulta: 11 de septiembre de 2014.

El miedo, la violencia y el terror en la literatura digital.

A través de estos ejemplos se pone de manifiesto otro de los temas recurrentes en la literatura digital. El argumento de la crueldad, la violencia y la sangre se hace presente de modo frecuente en obras literarias a caballo entre el texto y el videojuego que se analizarán más adelante. Parece tratarse de un rasgo más de la progresiva deshumanización del hombre. Si en el apartado anterior era un ser sometido a las máquinas o a híbridos de hombre y máquina, en este bloque de obras, el hombre se ha despojado de uno de sus rasgos principales de humanidad: la empatía y la compasión. La máquina reta al lector a convertirse en un ser cruel y salvaje que disfruta con el dolor ajeno.

CAPÍTULO 6
LITERATURA DIGITAL COMO LITERATURA GLOBAL. POSICIONAMIENTO DE LA LITERATURA DIGITAL EN ESPAÑOL PARTE II

Hypertext fiction, network fiction, interactive fiction, locative narratives, installation pieces, "codework", generative art and the Flash poem are by no means an exhaustive inventory of the forms of electronic literature, but they are sufficient to illustrate the diversity of the field, the, the complex relations that emerge between print and electronic literature, and the wide spectrum of aesthetic strategies that digital literature employs. Having been a widely visible presence only for some two decades […] electronic literature has already produced many works of high literary merit that deserve and demand the close attention and rigorous scrutiny critics have long practiced with print literature. Such close critical attention requires new modes of analysis and new ways of teaching, interpreting, and playing. Most crucial, perhaps, is the necessity to "think digital", that is, to attend the specificity of networked and programmable media while still drawing on the rich traditions of print literature and criticism.

Katherine Hayles, Electronic Literature: What is it? , 2007

Las palabras de Katherine Hayles que se recogen al inicio de este capítulo exhortan a los investigadores a contemplar y estudiar estas obras "pensando en digital". Es necesario cambiar la visión de la crítica literaria y comprender que las herramientas y posibilidades que brindan las nuevas tecnologías están siendo aprovechadas por los creadores inaugurando géneros mixtos y tropos digitales.

En el capítulo anterior planteamos la literatura digital como una literatura global, fruto de su tiempo, nacida en una realidad en la que las herramientas digitales habían destruido las barreras espacio-temporales y por tanto, era más sencillo llegar a cualquier lector con conexión a Internet. De ahí que los fenómenos de transferencia sean más inmediatos y extensos. Uno de esos rasgos universales, presentes en las creaciones literarias electrónicas de autores de diferentes orígenes e idiomas, era la temática. Es lógico que las preocupaciones e inquietudes de los nativos digitales o de aquellos que vivieron la etapa anterior al nacimiento de Internet y asisten a su desarrollo actual y a su potencial de futuro, impregnen las manifestaciones artísticas que pueblan ese ámbito. Otro aspecto común a la literatura digital global es el surgimiento y proliferación de géneros híbridos, en los que diferentes recursos se solapan. En este apartado trataremos

de señalar algunas de las tendencias que se repiten en ejemplos de literatura electrónica de diversas procedencias.

1.- GÉNEROS HÍBRIDOS Y YUXTAPOSICIÓN DE ELEMENTOS EN LA LITERATURA DIGITAL GLOBAL

El carácter global de la literatura digital no sólo reside en una serie de temas que aparecen de modo reiterado en estas obras, sino en algunos rasgos inherentes a la misma, sea cual sea el origen de su creador/ creadores. Como se verá en el capítulo siguiente, es posible apuntar un conjunto de características que hacen que una obra sea considerada literatura digital. Hibridación de géneros, participación activa del lector en la creación e imbricación de texto e imagen en el discurso móvil serían unos de los principales.

La literatura digital, como se analizará en mayor profundidad más adelante, es performativa, requiere de la acción del lector, o mejor, de su interacción con el autor que enciende el detonante creativo, la interfaz que pone en contacto a la máquina y al lector y el lector/jugador/cocreador. No admite un lector pasivo. Para que la obra progrese, es necesaria su colaboración activa y lo que él decida generará una obra u otra.

Esta literatura posee un carácter mestizo que aúna diferentes géneros y saberes. Literatura que conjuga imagen, sonido, movimiento y texto. Habituada a yuxtaponer elementos diversos. Generada por un conjunto de autores procedentes de diferentes disciplinas.

La suma de todas estas características da como resultado el surgimiento de nuevas tendencias literarias que permiten e intensifican estas propiedades. Las formas discursivas se imbrican y dialogan entre sí para completar sus significados dando lugar a productos literarios que no podrían existir fuera del ámbito digital. Señalaremos a continuación algunas de estas nuevas formas que aparecen en creaciones digitales en diferentes lenguas.

1.1.- LA ÉCFRASIS INVERSA O LA MANIPULACIÓN DE LOS SIGNOS EN SU DIMENSIÓN MATERIAL

La imagen y la escritura han experimentado una contaminación cruzada a lo largo de la historia del hombre. En el primer capítulo de su tesis doctoral *Electronic Poetry: Understanding Poetry in the Digital Environement* (2011: 19-76), Giovanna di Rosario recorre con ejemplos concretos esta mutua influencia. Señala cómo en un principio, la pintura y la escritura se consideraban acciones análogas. Los jeroglíficos egipcios o el disco de Festos son ejemplo de ello. El propio alfabeto es dibujo, signo gráfico en el espacio adoptando formas diversas, a veces de gran belleza. Los árabes aprovecharon esta belleza de las letras de su alifato para decorar sus espacios. Los trazos de la escritura, pueden ser como los del pincel, materia prima para crear belleza plástica. Pictogramas, ideogramas, caligramas, apoyan esta unión entre el signo escrito y el significado que contiene. Las miniaturas y los manuscritos iluminados de la Edad Media muestran también la mutua interconexión entre las imágenes y los textos.

En poesía, la organización espacial de versos y estrofas ha pretendido reproducir a través de la forma, los rasgos prosódicos del lenguaje oral. Las vanguardias de principios del XX experimentaron con avidez las diferentes maneras de posicionar físicamente las palabras sobre la página adoptando formas cargadas de contenido. Actualmente, las nuevas tecnologías han dotado de herramientas a los creadores para poner en práctica la expresividad plástica de letras y símbolos en movimiento.

La literatura digital utiliza el recurso de la écfrasis inversa con asiduidad: en vez de la representación verbal de una representación visual se recurre a la pintura con palabras. Poeta y pintor son hacedores de imágenes y el escritor en ocasiones emplea los símbolos, la grafía, para dibujar poemas. En la citada *Loss of grasp*, veíamos cómo el texto generado al pulsar el lector sobre el teclado, trazaba el rostro de la mujer amada, a modo de pincel digital. La plasticidad de lo ortográfico se aprovecha para producir obras en las que la imagen gráfica del fonema y su significación se potencian mutuamente. A veces también interviene el sonido. El signo se hace materia artística. Esto ya se había empleado a lo largo de la literatura pero la nueva tecnología lo hace más accesible y es muy bien acogido por un lector acostumbrado a lo visual.

1.1.1.- *Strings,*[1] (1991, en inglés)

Publicada en julio de 1991 por Dan Waber, es un trabajo no muy usual en la red. La escritura a mano se apodera de la pantalla personificando acciones y emociones humanas a través del trazo en movimiento: la risa, el abrazo, la indecisión etc.

En la imagen que se incluye más abajo vemos un fragmento de *You and Me*. Es una metáfora de las relaciones de pareja. Los pronombres cobran vida y se mueven por la pantalla persiguiéndose, entremezclándose, escondiéndose uno del otro. Cuando el *yo* busca al *tú*, le da el protagonismo y desaparece. Hay un momento en el que ambos se juntan y se funden. Más adelante el *tú* da de lado al *yo* y viceversa. Finalmente la pantalla se sume en un blanco vacío.

Fig.98: Los pronombres se abrazan y entrelazan.

Más recientemente se ha publicado una historia de animación en la se narra el drama que tiene lugar en una biblioteca cuando el punto que habita una página de un libro de matemáticas es perseguido con intenciones asesinas por una pluma que quiere envolverlo en una gran mancha de tinta. Se llama *D* y fue dirigida y realizada por Rafael Velásquez Stanbury (Venezuela 2011[2]), la animación ejecutada por René Alex. Los símbolos ortográficos se convierten en los protagonistas de la historia.

[1] http://collection.eliterature.org/1/works/waber__strings/index.html. Fecha de consulta 29 de abril 2013.
[2] http://www.youtube.com/watch?v=aS8jYBjlK4c. Fecha de consulta: 29 de abril 2014.

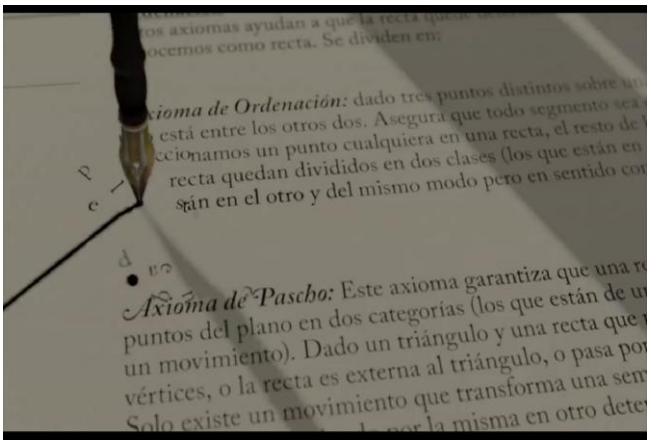

Fig.99: La mancha de tinta cobra vida y las letras se transforman en personajes.

1.1.2.- *Soundpoems*[3] (2002-2008)

Esta creación del autor suizo Jörg Piringer es un sencillo juego de fonemas y grafías que interactúan en la pantalla. Sonido e imagen en movimiento se unen generando formas diversas.

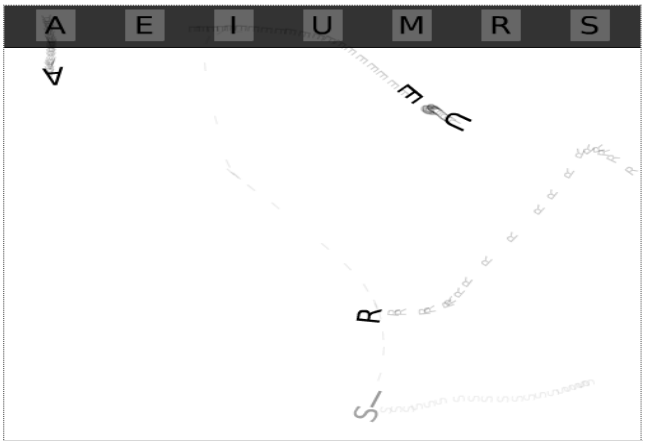

Fig.100: Los fonemas se arrastran por la pantalla emitiendo sonidos.

1.1.3.- *Árboles de textos*[4] (2005, español)

Esta obra del matemático Santiago Ortiz consiste en un programa que genera caligramas fractales automáticamente. En un primer momento se nos muestra el poema en un formato convencional y, tras un cierto tiempo en el que podemos leerlo, el texto se configura de modo autónomo en una forma arbórea que cruza por la

[3] http://collection.eliterature.org/2/works/piringer_soundpoems/soundpoems.html. Fecha de consulta 12 de abril 2015.
[4] http://moebio.com/santiago/arboles/#. Fecha de consulta: 31 de marzo 2015.

pantalla. Parte de poemas de diferentes autores y su desestructuración en gráfico es casi anecdótica. Es, sin embargo, un interesante estudio matemático de la distribución de las palabras. El autor describe así esta experiencia:

> *Regresando al lenguaje verbal, cabe preguntarse entonces por la distribución de las palabras largas-cortas, y la interacción semántica y gramatical que hay entre ellas. Con árboles de textos pretendo indagar en este sentido reorganizando las palabras de un texto teniendo en cuenta su longitud. Así, el tronco del árbol será la palabra más larga, y las últimas ramas los signos de puntuación y las palabras de una sola letra. El texto original se va descomponiendo perdiendo sus palabras en orden de tamaño, y cada palabra que se sustrae al texto se añade al árbol, eligiendo cada vez una rama aleatoria. Los ángulos de las nuevas ramas se calculan como una variación respecto a la rama antigua sobre la que crece la nueva. De esta forma el resultado es parcialmente aleatorio y cada vez distinto. Finalmente, una línea verde recupera el orden original de las palabras en el texto, hilándolas una a una (así, si alguien pudiese tirar del cordel verde el árbol se desintegraría y el texto resurgiría en su configuración legible; el sentido de las palabras se recuperaría)*[5].

Esta pantalla captura el momento de la desintegración del poema lineal y la formación del árbol según el sistema de Santiago Ortiz:

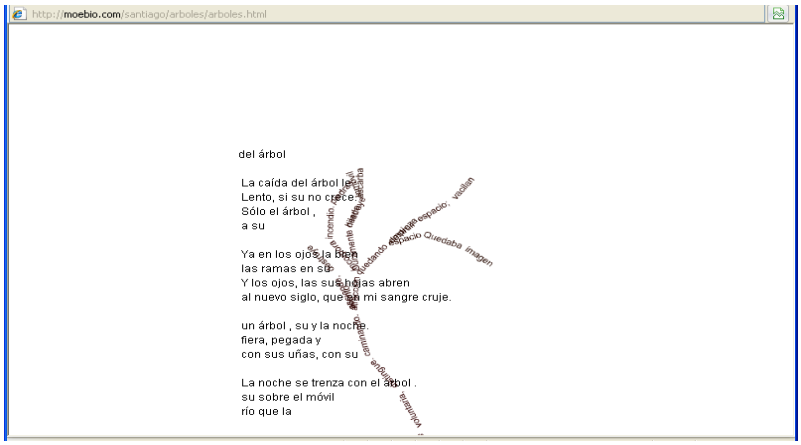

Fig.101: Los versos se deshacen al cabo de un tiempo y adoptan la forma de un árbol estrucutrádose según su extensión en ramas cortas o más extensas.

1.1.4. - *The Sweet Old Etcetera*[6] (2006, en inglés)

Obra de Alison Clifford publicada en septiembre de 2006. Clifford remedia algunos versos de la poesía de Edward Estling Cummings (1894-1962), pintor, actor, ensayista y

[5] En http://moebio.com/santiago/arboles/#. Fecha de consulta: 11 de abril 2015.
[6] http://collection.eliterature.org/2/works/clifford_sweet_old_etcetera/sweetweb/sweetoldetc.html. Fecha de consulta 11 de abril de 2015.

poeta americano, en el entorno *flash*, con una música de fondo que recuerda la alegría de un niño al jugar y provoca la participación del lector en el juego.

El poema surge cuando pinchamos en el interior de un paréntesis vacío. Como una semilla que crece, se despliegan los versos en forma de tronco y ramas cada vez que el lector pincha el ratón. Cuando el árbol ha acabado de formarse, se balancea al ritmo de la música de fondo y cobra vida. Otro paréntesis/ hoja se desprende de una rama y cae al suelo de la pantalla, las letras juguetean y se van ordenando hasta desvelar su mensaje. La pantalla entonces se llena de letras-suelo y árbol, y nacen las flores.

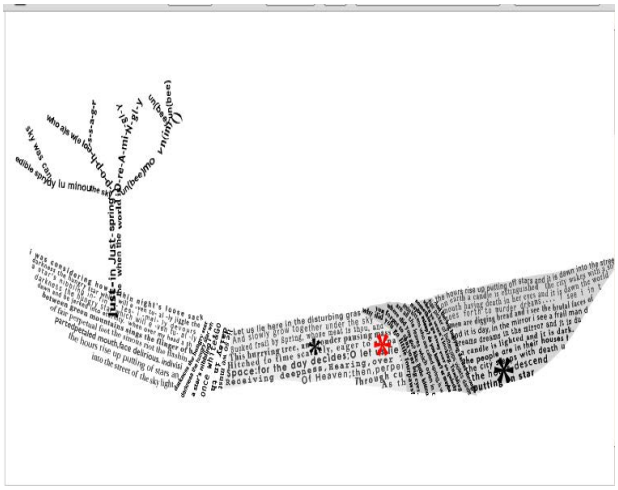

Fig.102: Las palabras del texto dibujan imágenes en la pantalla.

1.1.5.- *Poemas de agua*[7] (2006, español)

Se ha hecho referencia a esta obra anteriormente como ejemplo de intertextualidad digital. En este caso se incluye como modelo de écfrasis inversa en la literatura digital. Las palabras de los versos brotan de un grifo cuando el lector decide abrirlo. Van derramándose en el lavabo en forma de espirar de modo que el lector debe hacer un esfuerzo por leerlas, mientras suena el agua cayendo de fondo, antes de que desaparezcan por el sumidero. La forma gráfica que adoptan las palabras animadas constituye una metáfora visual de lo efímero de estos poemas descontextualizados que se pierden por las alcantarillas de nuestras memorias después de atraer, por un instante, nuestro interés.

[7] http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/data/libro.html. Fecha de consulta: 14 de abril 2015.

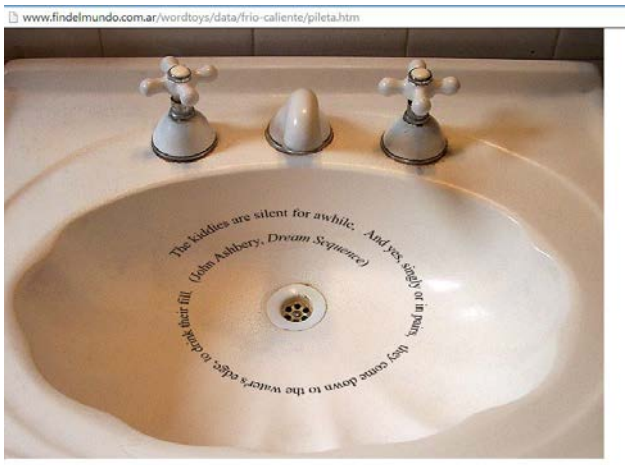

Fig.103: Los versos emulan el hilo de agua que cae en espiral hacia el sumidero.

1.1.6. - *Last Performance*[8] (2007, en inglés)

Creación de Judd Morrisey en 2007. En esta obra se conjuga la escritura colaborativa y la écfrasis inversa. También la hibridación de saberes, en este caso, la escritura con la arquitectura. El proyecto utiliza las formas arquitectónicas como marco contextual para la autoría colaborativa. Las letras y textos se convierten en materiales de construcción. Se basa en el concepto de *oublé buildings* que se aplica a aquellos espacios arquitectónicos que han conocido usos diversos a lo largo de su historia. En este caso se refiere especialmente a la Hagia Sophia (Santa Sabiduría), la basílica bizantina que acogió diferentes usos: iglesia, mezquita, museo. Se puede contribuir siguiendo una serie de instrucciones para publicar los textos propios. Estos textos se incorporan a la estructura principal de la cúpula y permanecen allí durante un día.

La arquitectura se renueva constantemente (al igual que el espacio real acogió multitud de usos) gracias a la intervención de los coautores. Es por tanto, una remediación de un elemento cultural arquitectónico en el medio digital y literario. Perfecto ejemplo de los valores de la literatura digital global: obra en construcción, visual, remediación, hibridez, coautoría, utilización de elementos de la memoria cultural etc.

[8] http://thelastperformance.org/title.php. Fecha de consulta 25 de abril de 2013.

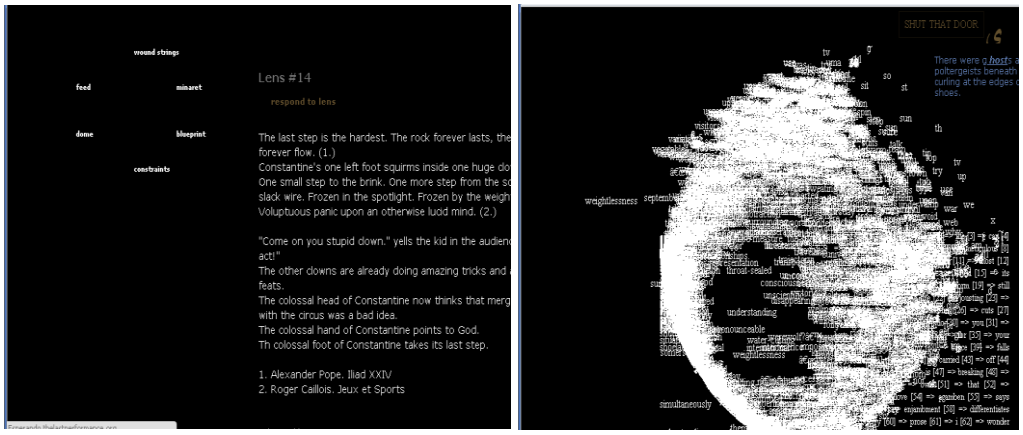

Fig.104: Esta cúpula virtual se construye a través de textos con las aportaciones de los lectores que quieran contribuir a la edificación.

1.1.7.- *El rumor de los álamos*[9] (2010, en español)

Es una obra del polifacético autor madrileño Óscar Martín Centeno. Se trata de una versión del poema de su libro *Espejos enfrentados* (2006) en formato multimedia. La inclusión de la voz recitando los versos, las letras de los mismos horadando la pantalla y recorriendo las líneas de la palma de las manos, la música compuesta de modo específico para el videopoema por el propio autor, remedian los versos originales dotándolos de una fuerza sorprendente. Aunque el mismo poema existe en versión impresa, deja de serlo al traspasar la pantalla.

Es curioso comprobar cómo la imagen de algo valioso que se escapa entre los dedos aparece en varios de los ejemplos que se han presentado (*Ara vus prec, The Flat*). En este caso el poeta hace coincidir las líneas de la palma de la mano dibujadas por los versos: "los demás, amor mío, no sabemos, / cómo tapar la boca a las heridas que sangran/ se nos clava un aullido en el fondo del iris". De nuevo aparece la sensación de que lo bueno es efímero e irremediablemente se escapa a nuestro control. Las letras giran y el punto de vista de la imagen se trona en una escalera de caracol, como las ondas sonoras que trazaban las letras en el ejemplo ya citado de *Tailspin.*

[9] http://oscarmartincenteno.com/page20/page22/index.html. Fecha de consulta 25 de abril 2013.

Fig.105:Las palmas de las manos abiertas, símbolo del tiempo que se nos escapa, están atravesadas por los versos del poema.

1.1.8.- *Descriptive Camera* (2012, en inglés)

Se trata de un artefacto creado por Matt Richardson[10] y podríamos decir que supone la materialización de la écfrasis. Esta cámara en lugar de capturar la imagen, imprime un pequeño texto describiendo la escena. La mágica conversión se realiza a través de la Mechanical Turk API de Amazon[11], un servicio web a través del cual enviamos la foto por Internet y es procesada por una persona, y no por un ordenador, al otro lado (*Human Intelligence Tasks HITs*). Esa persona devuelve el texto. La cámara puede configurarse también para que la foto sea enviada automáticamente a cualquier otra persona para que la observe y devuelva un texto descriptivo.

La imagen se torna palabra y palabra compartida, interconectada. La performatividad, la écfrasis y la interrelación se condensan en este interesante proyecto. Metáfora de un mundo conquistado por la imagen pero sediento de palabras compartidas. También resulta irónico el uso de inteligencia humana para desarrollar aplicaciones de dispositivos informáticos. Hay cosas que los hombres hacen mejor que las máquinas:

[10] Matt Richardson es investigador en el *Interactive Telecommunications Program* (TIP) de la Universidad de New York y editor de la revista *MAKE Magazine*. Se pueden ver sus trabajos en: http://mattrichardson.com/ Fecha de consulta: 15 de abril 2015.

[11] http://aws.amazon.com/es/mturk/ Fecha de consulta 15 de octubre 2013. La tecnología informática mejora día a día pero hay asuntos que los seres humanos pueden hacer de manera más eficaz que los ordenadores, tales como la identificación de objetos en una foto o un vídeo, la transcripción de grabaciones de audio o la búsqueda de detalles en los datos. Mechanical Turk tiene como objetivo que el acceso a la inteligencia humana sea sencillo, escalable y rentable. Las empresas o los desarrolladores que necesiten que les hagan tareas (denominadas tareas de inteligencia humana o "HITs" según sus siglas en inglés) pueden utilizar las potentes API de Mechanical Turk para acceder a miles de empleados a medida, de calidad alta, a bajo coste y de todo el mundo y, a continuación, integrar mediante programación los resultados de dicho trabajo directamente en sus procesos y sistemas empresariales.

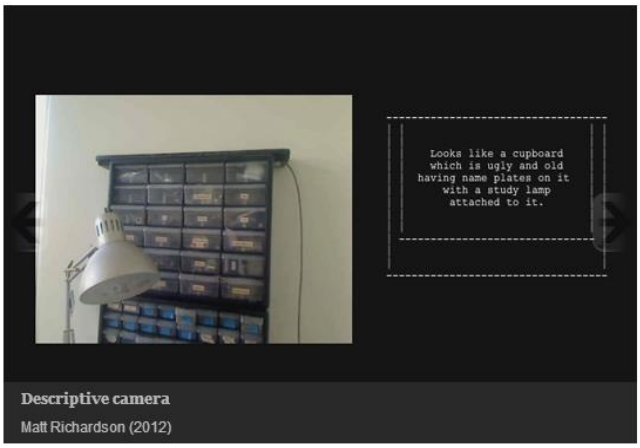

Fig.106: En esta ocasión son las palabras las que "pintan" las fotografías.

Se han aportado ejemplos del uso estético de las forma gráfica del lenguaje. De la pintura con palabras que supone la écfrasis inversa de una máquina de fotos que en lugar de imágenes proporciona textos, visiones personales de los objetos capturados por su objetivo. Un paso más allá en este proceso de experimentación sería el uso del lengiaje de código (el que usan los programadores para comunicarse con los ordenadores) como lenguaje lírico, capaz de contener poemas.

1.1.9.- *Code {Poems}*[12] (2012, en inglés)

Code {Poems} es una obra colectiva formada por ciento noventa poemas escritos por personas de treinta países diferentes. Ishac Bertarn defiende que el "código", el lenguaje empleado para comunicarse con el ordenador o con otros programadores, tiene una serie de características que lo hacen idóneo para la poesía. El lenguaje de las máquinas se convierte en lenguaje poético empleado por programadores-poetas que emplean este código para expresar sentimientos que sólo otros programadores o las propias máquinas pueden comprender. De nuevo el posthumanismo irrumpe en la creación literaria digital al plasmar un producto humano elaborado con la lengua de las máquinas.

[12] http://code-poems.com/about.html. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.

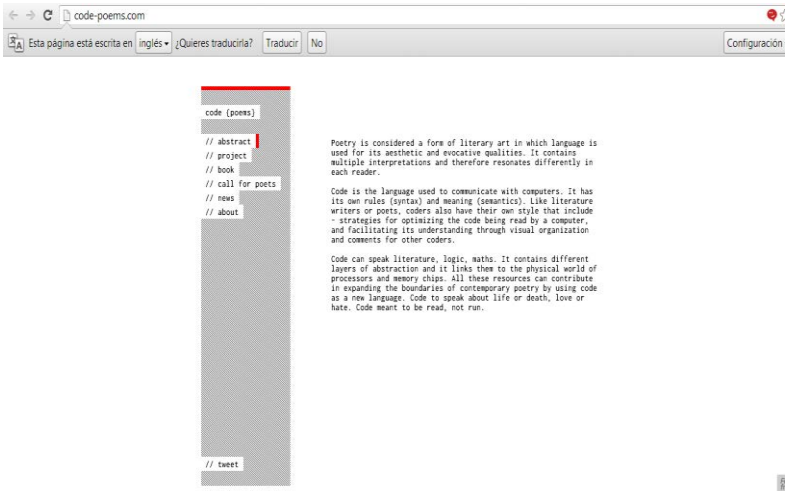

Fig.107: El código de la programación informática puede trasnmitir emociones humanas.

La poesía evoca imágenes y sensaciones a través del lenguaje y provoca diferentes interpretaciones. Según Bertarn, el sistema sintáctico y semántico del código encaja a la perfección con estas premisas. Los programadores, igual que los poetas, tienen su propio estilo de escritura. Paradójicamente esta obra compuesta en el lenguaje de los ordenadores fue impresa en un libro tradicional:

> [Code and Poetry] *These two terms have been connected for many reasons – I thought it would be interesting to explore the most literal meaning of it, using codeto write traditional poetry. Code has many layers of abstraction that normal language doesn't have, and I hope this can provide a new angle to contemporary poetry. Poetry written with code meant to be read in a book, no turn in a computer*[13].

1.1.10.- *Todd* [14] (2013, en inglés)

Se trata de un video literario que utiliza la técnica de creación colectiva *Single Sentence Animations.* Esta técnica consiste en que el autor de un texto literario escoge una de las frases favoritas de su obra y el animador o diseñador elabora un vídeo interpretando la misma. En este caso para la composición del vídeo, Tatia Rosenthal juega con las imágenes y tipografías, utilizando los tamaños, posiciones y movimientos de las palabras para realzar el mensaje de la narración. Las formas y animaciones de los signos

[13] http://www.creativeapplications.net/processing/code-poems-by-ishac-bertran-poetry-with-code/. Fecha de consulta 15 de marzo 2015.
[14] https://www.youtube.com/watch?v=2M0HtjSzeh4#t=56. Fecha de consulta: 19 de abril 2015.

gráficos se convierten en figuras retóricas. La música está compuesta por Christopher Bowen.

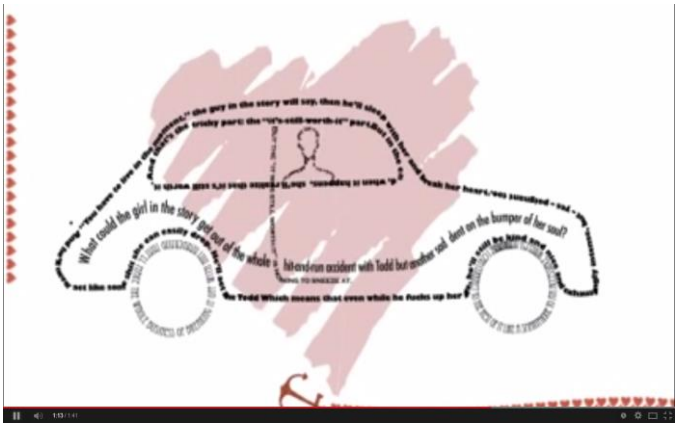

Fig.108: Las letras del texto adquieren movimiento y dibujan las imágenes.

1.1.11. - *Still Standing*[15] (en inglés)

Se trata de una instalación literaria interactiva desarrollada por Bruno Nadeau y Jason Lewis. Consiste en un sistema que crea caligramas siguiendo la silueta de nuestro cuerpo. El espectador debe permanecer inmóvil ante la pantalla para que las letras tomen su posición conformando textos con su contorno. Si se mueve, las letras se quedan vibrando al pie de la imagen. Una vez las letras edifican nuestra imagen a modo de caligrama, el poema se hace legible. Quizá sea una metáfora visual sobre cómo todos nosotros estamos hechos de literatura pero cómo también la lectura exige concentración y quietud para que realmente podamos asimilarla y hacerla nuestra.

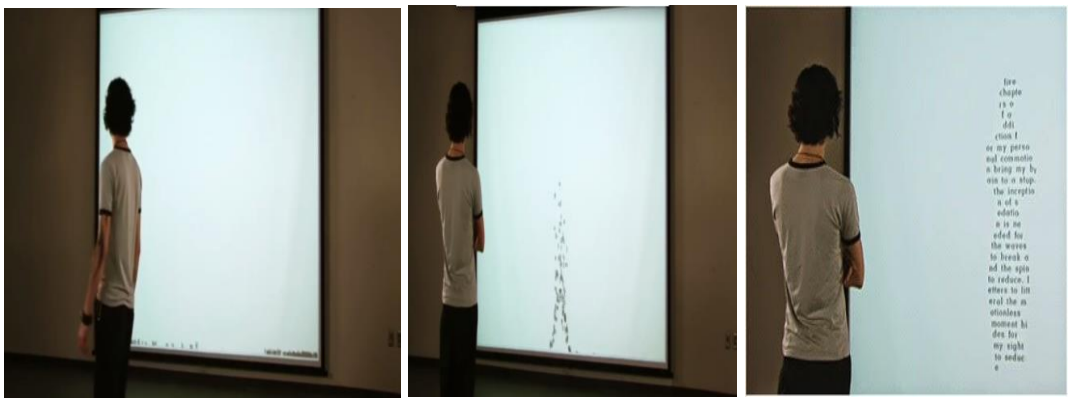

Fig.109: La máquina captura nuestra silueta y la traduce en texto.

[15] http://collection.eliterature.org/2/works/nadeau_stillstanding.html. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.

Literatura digital y écfrasis inversa.

A través de estas creaciones digitales se puede observar el uso gráfico de las palabras para dibujar mensajes o reforzar el contenido semántico de lo escrito. En la primera obra las palabras en movimiento son protagonistas del argumento que su autor quiere transmitir. En el caso de *Árboles de textos* se conjuga el poema tradicional con la creación de árboles que crecen ante nuestros ojos conforme los versos se deshacen. En *The sweet old etcétera* las letras dialogan con el lector y le invitan a participar en un juego creativo que a su vez se dibuja con sus formas gráficas. En *Last Performance* son los propios lectores-coautores los que edifican con sus palabras la cúpula de Santa Sofía, aunque su existencia sea cambiante y efímera. Óscar Martín Centeno refuerza el lirismo de su poema *El rumor de los álamos* a través de la música, la imagen, el recitado de los versos y el dibujo que trazan sus palabras convirtiéndose en metáfora gráfica del propio contenido que encerraban cuando existían estáticas en el papel. La palabra no se emplea en estos casos como recurso para explicar la imagen sino que, al contrario, la forma gráfica de las palabras se erige en materia plástica que configura o recalca el mensaje de estas obras.

1.2.- IRRUPCIÓN DEL CÓMIC Y LA NOVELA GRÁFICA EN LA LITERATURA DIGITAL

La RAE define cómic como "1. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo / 2. Libro o revista que contiene estas viñetas"; sin embargo tebeo es "1. Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos / 2. Sección de un periódico en el cual se publican historietas gráficas de esta clase"; e historieta es "2. Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa y un libro."

Se podría decir, por tanto, que un tebeo es un cómic pero no todos los cómic son tebeos. Más complicada es la diferenciación del término historieta. Parece dar cabida a temáticas más diversas. El término novela gráfica no figura en el diccionario de la RAE.

La denominación en inglés, *Graphic Novel* data de los años sesenta del siglo pasado. Se considera a Jim Steranko como creador de tal denominación. Antonio Martín en su *Historia del cómic español* (1978) indica que "puede definirse a nivel operativo como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador". Santiago García en su tesis doctoral posteriormente publicada por la editorial Astiberri en 2010, *Novela gráfica,* describe la transformación sufrida desde el cómic de masas, dirigido a un público infantil y juvenil, hasta el cómic adulto de la novela gráfica:

> *Durante los veinticinco últimos años se ha producido un fenómeno que podríamos considerar de toma de conciencia del cómic como forma artística adulta. (...) Sin duda, este cómic adulto contemporáneo es en gran medida continuador del cómic de toda la vida, pero al mismo tiempo presenta unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo, y así es como en los últimos años se ha difundido la expresión novela gráfica*[16].

García delimita una primera etapa en la historia más reciente del cómic que abarcaría hasta 1960. Estaría caracterizada por su transformación en producto de masas y la consolidación de subgéneros tales como el cómic policiaco, de terror, de ciencia-ficción, épico etc. La segunda época abarcaría la producción hasta 1975 con la novedad del cómic *underground* y la instauración de ciertas normativas para restringir los contenidos violentos, sexuales y políticos en un producto dirigido en principio a un público infantil y juvenil. Entre los años 1980 y 2000 emerge el denominado cómic alternativo que incluiría el deseo de los autores de abordar historias de mayor extensión que ponían en crisis al llamado *comic book* en blanco y negro. Art Spiegelman, Robert Crumb y los hermanos Gilbert, Mario y Jaime Hernández contribuyeron con sus publicaciones *Raw, Weirdo* y *Love and Rockets* a la transformación del cómic en un objeto cultural de gran prestigio, al nivel de la literatura y el arte en algunas ocasiones. Surge la novela gráfica, soporte que ha permitido al cómic escapar de la librería especializada y el quiosco hacia la librería general donde ha cautivado a nuevos y sorprendidos lectores. En las librerías inglesas hay secciones específicas para este tipo de obras.

[16] En http://astiberri.com/media/contenidos/catalogo/prensa/lanovelagrafica.pdf. Fecha de consulta: 13 de marzo 2015.

La novela gráfica es un cómic que adopta el formato libro y aborda temas serios. En ocasiones los autores tratan temas autobiográficos, suelen contener argumentos que podrían pasar por reales y los textos que acompañan a las imágenes suelen ser más cuidados en su forma. En español tenemos el ejemplo de la novela gráfica *Arrugas*, de Paco Roca (2007) que fue también llevada al cine y cautivó a multitud de lectores por su crudeza y ternura a la hora de acercarse a los efectos devastadores del Alzheimer y la problemática de la vejez y la soledad.

Este cómic adulto irrumpe como motivo recurrente en la literatura digital en diferentes idiomas. Un género en el que dibujo y texto se combinan para transmitir un argumento, encaja a la perfección en el medio digital. Casi todas las novelas gráficas y los cómics digitales incluyen elementos propios que no eran posibles en los textos impresos. En ocasiones lo que sucede es que la literatura digital emplea en el desarrollo de su trama viñetas del cómic clásico como un elemento más de yuxtaposición, como recurso literario. Suelen incorporar sonidos, música e incluso bandas sonoras. En ocasiones vídeos. Casi siempre brindan al lector la posibilidad de interactuar a través de foros, blogs o redes sociales. Además los itinerarios de lectura son diversos.

Los temas que abordan son variados: la locura y el absurdo, temas existenciales, aventuras oníricas o en universos fantásticos, asesinatos etc. El modo de usar el recurso varía. En algunas creaciones se emplean personajes de cómics clásicos modificando el contenido textual, otras veces los personajes actúan en escenarios como si de una obra teatral se tratara y adquieren movilidad y sonidos, otras combinan textos más extensos con los diseños gráficos. Sin embargo en todos ellos es evidente la relevancia comunicativa del dibujo.

1.2.1.- *Hotel*[17] (2004-2006, en inglés)

Han Hoogerbrugge nos introduce en los sueños y pesadillas químicas experimentadas por los diversos pacientes de una clínica privada situada dentro de un misterioso hotel y

[17] http://hotel.submarinechannel.com/splash.html. Fecha de consulta 22 de noviembre 2013. Han Hoogerbrugge, nació en Rotterdam (Holanda) en 1963. Allí se graduó en la Academia de Arte en 1987 y comenzó su carrera trabajando en pintura, instalación, escultura y cómic. Del cómic estático fue evolucionando, inicialmente con simples animaciones GIF, hasta incorporar los medios de la animación *flash*, de la que hoy es considerado como uno de sus máximos representantes. La necesidad de expresar sus inquietudes artísticas y personales le llevan en todas sus obras a crear un autorretrato interactivo, siempre vestido con traje negro, que se enfrenta a situaciones delirantes en el marco de la vida moderna.

dirigida por un doctor diabólico. Utilizando un sobrio vocabulario visual e integrando la textura auditiva de la música ambiental, el lugar se convierte en un mundo surrealista interactivo, palpitante de personajes freudianos, realidades cambiantes y estados alterados.

Cada clic produce una sorpresa, algo en que pensar o un golpe de risa. Como huéspedes estamos invitados a viajar por los retorcidos corredores de la mente humana para explorar la locura de hombres llenos de codicia y ambición.

Fig.110: El texto se va inscribiendo en el las paredes. Las imágenes se animan cuando el lector las activa.

El lector decide si quiere volver a leer el texto o saltar a otro escenario (*jump*). Entonces los personajes saltan, literalmente. Hay sonidos de fondo y música. En cada viñeta un punto móvil da vueltas sobre la cabeza de algún personaje y al clicar, todo el escenario se transforma. A veces los sonidos se hacen insoportables y el lector siente la necesidad de pinchar sobre *jump* para salir de ahí. De modo recurrente aparecen decorados que nos recuerdan un tablero de ajedrez. Los personajes parecen fichas que debemos manejar. Pero no siempre responden a nuestras órdenes. El conjunto de seres obsesionados por el ejercicio, el ordenador, la música, los monólogos recurrentes, conforma una atmósfera delirante.

1.2.2.- *Brainstrips*[18] (2009, en inglés)

Alan Bigelow es un maestro en la recreación de los cómics clásicos de EEUU (años 30-40 del siglo pasado). Utiliza las viñetas originales pero retocadas[19] y editadas

[18] http://collection.eliterature.org/2/works/bigelow_brainstrips.html. Fecha de consulta: 25 de abril 2015:
[19] Los diseñadores de videojuegos utilizan el término "recolorear" como un sinónimo de "retocar".

digitalmente para mejorar su visibilidad y poder agregar los nuevos cuadros de diálogo y las animaciones.

Brainstrips es una serie de cómics digitales que explora conceptos sobre filosofía, ciencia y matemáticas. Cada trabajo se crea en *flash* e incluye texto, animaciones, audio y vídeo.

- *Deep Philosophical Questions* (2008) trata de responder a seis cuestiones fundamentales. La primera de ellas es "¿qué es arte?". Un anciano caracterizado como un vaquero del oeste americano con apariencia de cómic de vaqueros responde que el arte no es otra cosa que una ecuación matemática aplicada a contextos diferentes. Resulta chocante la yuxtaposición de estos mensajes con los personajes dibujados. Prosigue el anciano aseverando que con esa ecuación se podrán crear obras maestras sin necesidad de artistas. Es una clara alusión a la progresiva automatización del saber humano, a su pérdida de poder frente a máquinas capaces de ocupar su lugar.

Fig.111: Los vaqueros del cómic original discuten acerca de temas trascendentes.

- *Science For Idiots* (2009), explica algunos de los enigmas de la ciencia de nuestro tiempo. Hay animación y sonido como parte integral de la historia. El resultado final es una experiencia visual y auditiva dinámica para el lector.

- *Higher Maths*[20] (2009), examina conceptos clave de matemáticas: suma, resta, números irracionales, multiplicación, geometría etc. Cada concepto tiene un elemento humano, puente entre la matemática y la ética. Por ejemplo la

[20] http://collection.eliterature.org/2/works/bigelow_brainstrips/brainstrips/brainstrips.html Fecha de consulta 7 de abril 2015.

operación matemática de la multiplicación se explica a través de la historia de un inmigrante de apellido impronunciable que llegó a la isla de Ellis. Le rebautizaron con el número de pasajero que le trajo a EEUU, recordándonos los números identificativos de un campo de concentración. Pero con su trabajo y esfuerzo logró progresar, "se multiplicó". Años después, su nieta, una animadora que encarna la realización del sueño americano, multiplica el apellido simbólico del abuelo.

Fig112.: La nieta animadora simboliza el sueño americano.

1.2.3.- *Delirio*[21] (2012, en español)

Obra de Xavier Idoate publicada en 2012 por Palmiela ediciones, se puede acceder a él a través de la web o descargarlo en PDF gratis. Está estructurada en siete capítulos y se compone de fotografías tratadas de manera que parecen las ilustraciones de un cómic. En cada capítulo los textos tienen un fondo de color diferente. Se incluye una frase por viñeta. Pretende transmitir la caótica e incoherente sucesión de pensamientos e impresiones que nos bombardean conforme paseamos por la ciudad.

Fig.113: Los mensajes aparecen sobre el fondo de las fotografías tratadas.

[21] http://www.pamiela.com/bloga/?p=2472. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.

1.2.4 .- *El Vosque*[22] (2012-sigue actualmente en construcción, en español)

Es una historia fantástica creada por Sergio Morán y Alicia Güemes. Un webcomic interactivo ilustrado con dibujos de gran atractivo estético. Se combinan el humor, los asesinatos y los seres fantásticos. En un universo habitado por hadas, elfos, orcos etc. Se produce el asesinato de un árbol y en ese punto comienza la investigación. Algunos personajes son creados por los propios lectores. La historia se actualiza cada miércoles y viernes. Es una obra muy interactiva pues ofrece múltiples posibilidades de lectura: a través de la narración en viñetas (hacia adelante o hacia atrás), envío de comentarios, conversación con otros lectores. Tiene secciones típicas de las bitácora que lo envuelve.

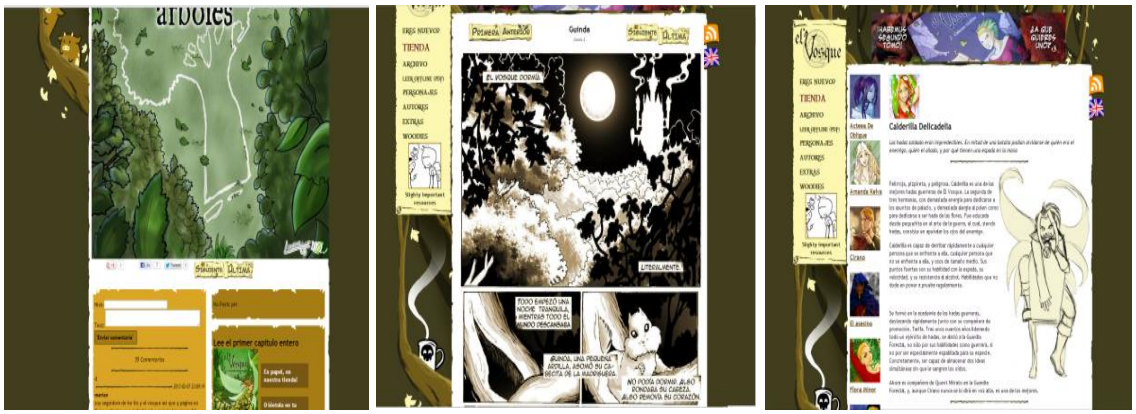

Fig.114: La estética y los gráficos están muy cuidados en esta obra. La creación de una comunidad de lectores-autores es fundamental y se apoya en el blog.

Como se aprecia en las capturas de pantalla, hay una gran variedad de elementos que se combinan en este proyecto. Largos textos descriptivos sobre los personajes, escenarios muy cuidados, tiras cómicas al estilo más tradicional, mapas, chats etc.

Es una obra que destaca por la enorme participación de los lectores que parecen sentirse inmersos en ese mundo fantástico que se les presenta. Por ejemplo, si la acción de ese día transcurre en una noche de luna llena, uno de los lectores introduce un comentario recalcando que efectivamente ese día hay luna llena y quizá algo suceda. Se discute sobre la corrección en la redacción, sobre personajes etc.

[22] http://elvosque.es/. Fecha de consulta: 4 de abril de 2015.

Fig.115: es una obra muy interactiva que genera multitud de comentarios.

1.2.5.- *Tiempo de héroes*[23] (2012, en español)

Se trata de un proyecto que toma como punto de partida la novela de Daniel Estorach *Hoy me ha pasado algo muy bestia* (2012) y consiste en la creación de novelas gráficas por entregas con la colaboración de multitud de escritores, ilustradores y compositores. Se puede leer de forma lineal –los capítulos se estructuran en días-, siguiendo la visión de uno de los personajes, distribuídos en la pantalla de "héoes" o en la de "villanos" o leer los textos por autores. La trama general se desarrolla a través de varios relatos centrados en sus protagonistas con situaciones y personajes de las otras historias que se entrecruzan. El conjunto del argumento conforma una novela río. El proyecto hace un uso exhaustivo de las posibilidades multimedia. En cada capítulo aparecen ilustraciones típo cómic, una banda sonora, vídeos, juegos, conexión a redes sociales (*Facebook* y *Twitter*) etc.

En la primera captura se presenta el elenco de "héroes". Si el lector escoge a "Casandra" por ejemplo, accede primero a su ficha y luego a su historia. Finalmente podemos compartir impresiones con los autores u otros lectores. Las historias en ocasiones resultan de gran crueldad y dureza. Éste hecho, como se verá más adelante, se repite en creaciones digitales con cierta frecuencia. La temática de la violencia, el asesinato, seres sin empatía capaces de regodearse en el sufimiento de otros.

[23] http://www.tiempo-de-heroes.com/. Fecha de consulta 5 de abril 2015.

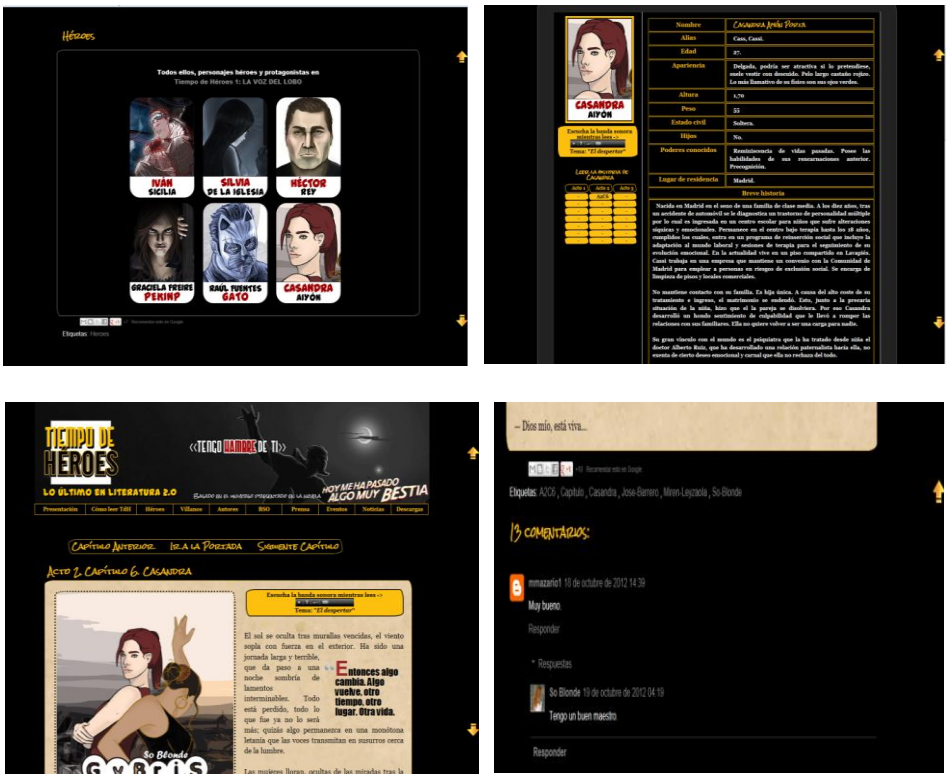

Fig.116: En esta serie de capturas se observa el proceso de lectura. Es una mezcla entre juego, narrativa y red social.

Literatura digital y cómic.

En este apartado se puede apreciar la importancia del cómic en un modelo de literatura digital interactiva que genera multitud de seguidores. Los ejemplos de *El vosque* y *Tiempo de héroes*, reflejan el éxito de lectores y seguidores de este tipo de obras que conjugan medios diversos. La participación del lector es muy intensa y la creación de pequeñas comunidades en torno a las tramas argumentales. Se puede observar cómo a pesar de la importancia de la imagen, la narración ocupa un lugar preponderante. En *Brainstrips* o en *Hotel*, aunque el lector debe interactuar con la máquina, no se crean comunidades de lectores. El cómic es un recurso estilístico que contribuye a la construcción del mensaje final buscado por el autor. Veremos más adelante cómo la escritura colectiva o colaborativa, la creación de nanocomunidades, la relación entre escritores y lectores, es una de las notas predominantes en la literatura digital en español.

1.3.- ÓSMOSIS ENTRE VIDEOJUEGO Y LITERATURA: LA FICCIÓN INTERACTIVA

Espen J. Aarseth, en su obra *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997) señaló el juego como una de las características esenciales del texto digital:

> *The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or a world- game, it is posible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery* (1997: 4).

La literatura digital es en sí misma lúdica, performativa, invita al lector-jugador a participar, pero además, debido a la influencia de los videojuegos, han surgido diferentes formas de creación literaria que incluyen elementos y recursos de los mismos. Una de ellas es la ficción interactiva. Se denomina ficción interactiva a las narraciones literarias que utilizan la estructura y el estilo de los juegos de ordenador. Son literatura, no meros juegos, aunque empleen recursos propios de éstos. En la ficción interactiva hay tramas más complejas y reflexivas, de mayor profundidad emotiva y estética que en los videojuegos. Videojuegos y literatura coexisten y son dos cosas diferentes aunque comparten un elemento común, la narratividad.

Muy interesante al respecto es el artículo de Susana Pajares Tosca, "Ludology Meets Hypertext" que forma parte del libro coordinado por Dolores Romero y Amelia Sanz *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis* publicado en 2007. Susana Pajares señala cómo los primeros intentos de teorización sobre los videojuegos partieron de la literatura. Estas primigenias aproximaciones al estudio de los juegos de ordenador emplearon modelos descriptivos literarios y se consideraron como objetos culturales. Algunos de los investigadores nombrados por Pajares son Murray (1997), Ryan (1991, 2001), Laurel (1993). Más adelante los denominados ludólogos[24] reivindicaron la consideración de los videojuegos como juegos y no como productos narrativos resaltando que lo más destacable en ellos eran las propiedades formales por encima de las historias. Los ludólogos argumentan en contra de la comparación de los videojuegos con las narraciones, señalando que la aproximación que se hace desde la literatura no es la más apropiada, debido a que su enfoque se centra en las propiedades formales

[24] La ludología se define como el estudio de los juegos. Susana Pajares destaca autores como Markku Eskelinen, Gonzalo Frasca, Aki Jaarvinen, Jesper Juul y Espen Aarseth.

específicas de lo literario. Algunos de estos investigadores no obstante sí consideran importante abordar los aspectos narrativos en los estudios sobre videojuegos como una parte esencial de la experiencia del jugador. Marie-Laure Ryan señala en este sentido que:

> *The narrativity of action computer games functions as what Kendall Walton would call a "prop in a game of makebelieve". It may not be the raison d'etre of a computer games, but it plays such an important role as a stimulant for the imagination*[25] (2001).

Katherine Hayles en su clarificador ensayo "Electronic Literature: What is it?" (2007), al enunciar los géneros de la literatura electrónica se refiere a la ficción interactiva (de la que luego hablaremos y aportaremos algunos ejemplos) como uno de los que más se acercan al videojuego y apunta que no siempre está clara la frontera entre ambos. Señala al respecto que aunque las barreras entre algunas creaciones de literatura digital y los juegos de ordenador no están claramente definidas, sí existen rasgos distintivos entre ambos y se asientan fundamentalmente el papel predominante que se otorga al juego o a la narración. Cita a Markku Eskelinen para tratar de establecer dichos límites basándose en el enfoque del lector-jugador:

> *The demarcation between electronic literature and computer games is far from clear; many games have narrative components, while many works of electronic literature have game elements (as a pair of mirror phrases in Moulthrop's Reagan Library puts in, "This is not a game" and "This is not a game". Nevertheless, there is a general difference in emphasis between the two forms. Paraphrasing Markku Eskelinen's elegant formulation we may say that with games the user interprets in order to configure, whereas in works whose primary interest is narrative, the user configures in order to interpret*[26] (2007).

No es el objetivo de esta investigación indagar en el ámbito de los videojuegos. En este apartado se recogen una serie de obras digitales en las que la literatura toma del mundo de los videojuegos algunos elementos que le sirven como recursos literarios creativos y que encajan a la perfección con los nuevos parámetros de la literatura digital. En estas obras la interactividad brilla más que en cualquier otra obra de literatura electrónica. La

[25] Consulta en línea en: http://www.gamestudies.org/0101/ryan/. Fecha de consulta: 13 de abril 2015.
[26] Se puede consultar en línea: http://eliterature.org/pad/elp.html. Fecha de consulta: 13 de abril 2015.

historia no puede avanzar sin la intervención del usuario. Existe un programa (*parser*[27]) que exige al jugador no sólo tomar decisiones sobre seguir determinados enlaces, sino que lo obliga a ejecutar comandos y a hacer preguntas. El lector se convierte en *interactor*[28]. Sin embargo, no son videojuegos porque en ellas el centro es el texto, la historia y la manera en la que es contada. El uso estético del lenguaje predomina por encima del juego. Hayles, en su mencionado artículo "Electronic Literature: What is it?", destaca la riqueza de contenidos de estas narraciones digitales interactivas:

> *Alternating game play with novelistic components, interactive fictions expand the repertoire of the literary through a variety of techniques, including visual displays, graphics, animations, and clever modifications of traditional literary devices*[29] (2007).

Tal como señala Susana Pajares, la literatura tiene mucho de juego en sí, de experimentación. La vanguardia de principios del siglo XX fue prolífica en ejemplos de creación a través del juego. Sin embargo, en las obras literarias que presentaremos a continuación, el objetivo primordial no es la obtención de un premio, puntos, *rankings* o la superación de pruebas por parte del lector/ usuario (el "interactor") como ocurre en los videojuegos, sino que el autor crea un mensaje cargado de significación y contenido estético que es el centro de la producción aunque el papel del lector sea especialmente activo y "cocreador" en muchas ocasiones. Podríamos hablar de una suerte de remediación del videojuego en el medio literario.

Las formas que adopta este tipo de literatura son diversas: en unas prima el texto y lo conversacional, en otras el lector reconstruye un puzle de imágenes o fragmentos, otras veces el formato epistolar es el que subyace. La clave de este tipo de textualidades es que no pueden avanzar sin la intervención directa del lector.

Uno de los primeros ejemplos, prototipos de la ficción interactiva es la obra de Adam Cadre *Photopia* (1998). Se trata de una aventura conversacional en la que el lector dialoga con la máquina y los personajes. Vamos a presentar a continuación algunas creaciones más reciente

[27] Término instaurado por Nick Monfort en 2003 en su estudio *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*.
[28] También denominación de Nick Monfort (2003).
[29] Se puede consultar en línea: http://eliterature.org/pad/elp.html. Fecha de consulta: 13 de abril 2015.

1.3.1.- *Nine*[30] (2002, en inglés)

Creada por Jason Lewis es un poema-juego en el que el lector debe tratar de recomponer una figura deslizando cada parte y, al hacerlo, van surgiendo fragmentos del poema. Sin embargo la propia imagen varía según dónde se localice. De esa manera se simulan las nueve vidas del escritor entre las que se salta sin solución de continuidad conforme el usuario intenta construir las imágenes y descubrir las palabras. La historia que subyace es la de una mujer *cherokee* que tiene un hijo con un hombre blanco. Un niño que creció en un ambiente de gran confusión en lo relativo a su origen.

El poema comienza con nueve cuadros que muestran diferentes imágenes. Aparecen elementos bajo los que van surgiendo partes del rostro de un hombre, fragmentos de una carta, el trozo de una foto y un cuadro blanco en el centro.

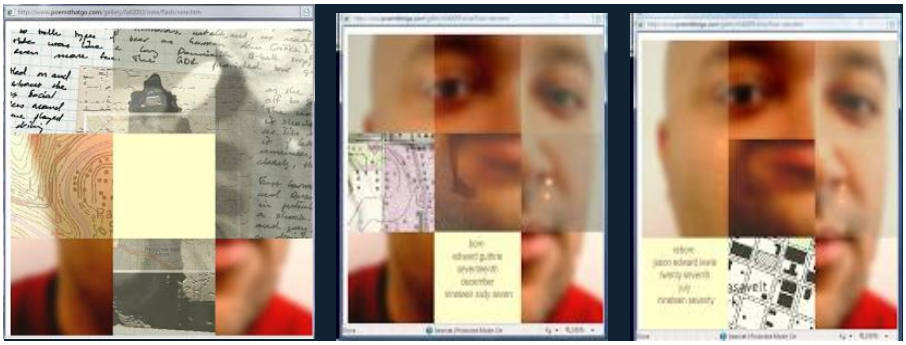

Fig.117: En estas imágenes se aprecia el proceso de reconstrucción de las piezas del rostro.

El poema requiere la interacción del lector para poner en orden las piezas. El lector mueve el cuadro blanco y en su lugar se desvelan los versos. Pero cuando el usuario mueve las piezas, el poema cambia. Todos los elementos textuales y visuales contribuyen a construir el sentido completo.

1.3.2.- *Bronce*[31] (2006, en inglés)

Obra de Emily Short, es una remediación en el formato de ficción interactiva de la historia de *La Bella y la Bestia.* Se trata de una obra textual en la que el lector toma el mando del personaje para indicarle qué hacer en cada momento mediante instrucciones. El usuario decide, inventa cómo proseguir la aventura. Tiene lugar en tres niveles

[30] http://poemsthatgo.com/gallery/fall2003/nine/flash/nine.htm. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.
[31] http://www.dwheeler.com/bronze/bronze-transcript.html. Fecha de consulta 12 abril de 2015.

diferentes de un castillo con multitud de habitaciones y objetos significativos, la mayoría necesarios para poder avanzar. El sótano, el nivel principal y la primera planta. El entorno es mágico y sugerente.

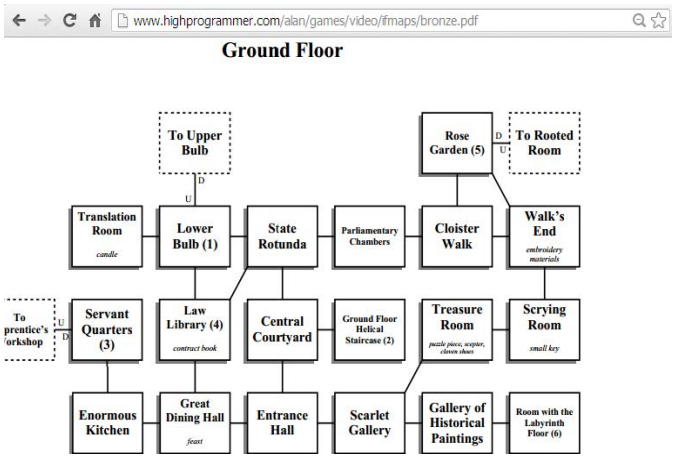

Fig.118: El plano muestra los recorridos a los que puede acceder el lector.

El lector puede escoger ser la Bella, el día en el que debe volver al castillo de la Bestia para salvar a su padre, tal como acordó con la Bestia. Nada más llegar al castillo nos percatamos de que algo no va bien. Debemos explorar las diferentes habitaciones e ir completando el puzle que da lugar a finales diferentes según los itinerarios: finales felices, amargos o agridulces.

Esta autora tiene también otra obra de ficción interactiva de gran interés, *First Draft of Revolution*[32], creada en 2012. Es una remediación del género epistolar en el ámbito de la ficción interactiva. Se relata la historia de un matrimonio durante la Revolución Francesa a través de unas cartas de la pareja con diferentes enlaces. La acción del lector-usuario (puede escoger entre diferentes opciones: escribe, reescribe, borra) modifica las frases y el punto de vista de la historia. La edición está muy cuidada.

[32] http://lizadaly.com/first-draft/content/content/chapter1.html. Fecha de consulta 12 de abril 2015.

1.3.3. - *Hurts, Don't Let Go*[33] (2010, inglés)

El guion es de Joe Stretch un novelista de Manchester y la historia está narrada por la actriz británica Anna Friel. La música proviene del álbum de los Hurts, *Happiness,* con la colaboración de *Sony Music*.

Fig. 119: Se trata de una audio novela interactiva que se puede descargar en *Spotify*.

La misión (que el oyente debe aceptar) es impedir que el malvado Guy Lockhart distribuya un cóctel maléfico que envenena los corazones de los hombres condenándolos para siempre a una existencia vacía y sin amor. La novela está contada en segunda persona y cada uno de sus ochenta y siete capítulos ha sido publicado como pistas de audio particulares a las que se accede por unos códigos especiales. Después de oír cada capítulo, la narradora ofrece al lector la posibilidad de elegir una opción narrativa con un código especial para cada acción. Al teclear este código en el campo de búsqueda de *Spotify* se nos presenta el siguiente bloque narrativo. Mientras tanto los usuarios escuchan trozos de *Happiness*. Si alguien es capaz de alcanzar uno de los once finales posibles de la historia sin ser eliminado durante el transcurso de su ruta, recibirá un premio musical exclusivo de *Spotify*. Los fans desde el principio crearon y compartieron listas con sus rutas favoritas a través de la historia y uno de ellos incluso ofreció un diagrama que ilustra el gran número de ramificaciones posibles.

[33] https://news.spotify.com/int/2010/08/30/hurt/. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.

1.3.4.- *Ke rulen los petas* (2009), *Azul fuerte* (2010) y *La isla misteriosa* (2011).

Bajo el seudónimo de Grendel Khan, crea Xavi Carrascosa sus relatos interactivos. Publica en su blog *El Interlector*[34] y en la revista *Token*[35] sobre este tipo de narrativa digital. Ha recibido multitud de premios por sus ficciones desde 1997[36].

En *La isla misteriosa*[37] el gran conquistador Hernán Cortés se encuentra a merced del peligro en una tierra exótica buscando un tesoro perdido, ¿logrará encontrarlo? La isla misteriosa esconde una aventura que no es lo que parece.

Xavi Carrascosa, Grendel Khan, tiene publicadas multitud de ficciones interactivas. *Azul fuerte* es un relato breve, de corte intimista en el que se narra una trágica historia de amor. No tiene grandes aspiraciones pero es un buen ejemplo para iniciarse en este tipo de interacción pues al principio cuesta un poco hacerse con la clase de lenguaje que entiende la máquina. Al inicio del relato, se nos proporcionan las instrucciones sobre la manera de dar ordenes para que los personajes actúen.

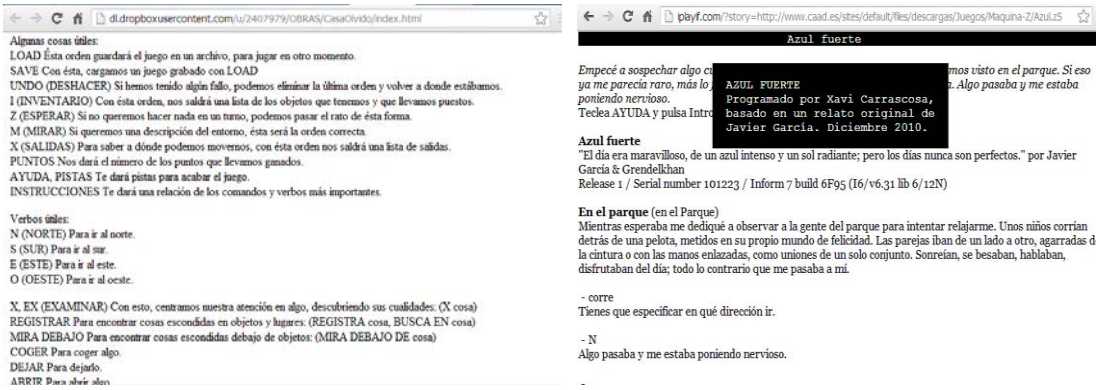

Fig.120: En las imágenes se aprecia cómo el programa nos indica el lenguaje para sdar instrucciones y que la obra avance.

[34] http://xcarrascosa2.blogspot.com.es/. Fecha de consulta: 11 de abril 2015.
[35] http://revistatoken.wordpress.com/: fecha de consulta: 11 de abril 2015.
[36] Algunos premios recibidos: I Concurso Nacional de Aventuras del CAAD (1997): quinta clasificada por *Orfeo en los Infiernos.* II Brevecomp (2003). Premios Hispanos 2003: Premio al Mejor PSI (la madre de Edelmira) de *La Aventura Rural*. Premios Hispanos 2004. Nominado en las categorías de *Originalidad* y *Mejores PSIs* por *Lágrimas de Aznadrilo*. Nominado en la categoría de *Originalidad* por *Pitufos Crisis*. X Comp 1 (2005). Premio a la Aventura más artística por *La musa*. Premios Hispanos 2005. Diploma a la aventura más veterana por *Wiz Lair: La guarida del hechicero*. Premios Hispanos 2006. Nominado a las categorías de Mejor Aventura e Interactividad por *Wiz Lair: La guarida del hechicero*. Nominado a *Aventurero del año*. Premios Hispanos 2007. Premio al mejor Argumento por *El museo de las consciencias*. Retrocomp 2009. Premio al mejor remake con *Ke rulen los petas*. Premios Hispanos 2009. Nominado en la categoría de Interactividad por *Ke rulen los petas*. Premios Hispanos 2010. Nominado en la categoría de Calidad Literaria por *Azul Fuerte*.Premios Hispanos 2011. Premio en la categoría de Originalidad por *La isla misteriosa*.
[37] http://iplayif.com/?story=http%3A//dl.dropbox.com/u/2407979/Z5/isla.z5. Fecha de consulta: 12 de abril 2013.

Si el programa no entiende nuestras indicaciones, nos lo hará saber. Probando, de modo intuitivo, casi siempre se resuelve sin problema. Al mover el lector los hilos de los personajes, como si de una marioneta se trataran, se sumenge de modo muy efectivo en la trama. La máquina, a veces, juega con el lector, sembrando la intriga. En el momento en el que desearíamos ver el rostro de la protagonista, se nos ofrece esa posibilidad…para dejarnos con las ganas.

El relato interactivo *Ke rulen los petas*[38] reproduce de nuevo el escenario de un mundo futuro, devastado y gobernado por un déspota. Los protagonistas sobreviven a base de drogas. La acción se desarrolla en Bangkok, en el año 2028. La zona está sometida a una férrea dictadura militar bajo el mando del general Charoen, amparado por su policía secreta, los Korps. Las clases dominantes monopolizan el poder impidiendo el acceso a la cultura de la mayoría. La ignorancia de una población analfabeta y fácilmente manipulable desencadena multitud de conflictos étnicos.

1.3.5.- *El codex del peregrino*[39] (2012, en español)

Principalmente dirigida a un lector joven se trata de un ejemplo de juego literario en español elaborado por el Centro de Innovación Experimental del Conocimiento de la Universidad Francisco de Vitoria, Centro de Estudios e Investigación en Gestión del Conocimiento. Ha sido cofinanciado por el Ministerio de Industria, Energía y Turismo (Plan Avanza2) y por el Fondo Social Europeo. Está disponible también en francés y en inglés. Se ofrecen versiones tanto para PC como en aplicación *Apple* y con presencia en *Facebook* y *Twitter*. Fue elegido como mejor juego cultural en el festival de juegos Fun&Serious.

Es una aventura conversacional en la que el lector va tomando decisiones sobre cómo debe continuar la historia. Hay que encontrar pistas, resolver mini-juegos y completar escenas gracias a informaciones que se suministran poco a poco. Presenta imágenes en tres dimensiones.

[38] http://dl.dropboxusercontent.com/u/2407979/OBRAS/KeRulenLosPetas/index.html. Fecha de consulta 11 de abril 2015.
[39] https://itunes.apple.com/es/app/id525697120. Fecha de consulta 22 de abril 2015.

La aventura transcurre en el camino de Santiago. Su protagonista, Norberto de Bricasard esconde un pasado y un secreto. El lector debe ayudarle a llegar al Santiago desde Saint Jean Pied, enfrentándose al Caballero Negro.

Fig.121: Conforme el juego avanza se va reescribiendo el libro en blanco del protagonista que ha perdido la memoria.

El joven protagonista ha perdido la memoria y se encuentra herido en medio del camino. Va descubriendo poco a poco su identidad conforme avanza en su recorrido y supera determinadas pruebas.

Fig.122: El juego se estructura en forma de mapa, el del recorrido por el camino de Santiago.

En la iglesia de Saint Jean Pied de Port le es desvelado por una misteriosa mujer, que debe completar una importante misión y que averiguará su identidad a través de un libro. Ese libro tiene las páginas en blanco y sólo se van completando conforme el protagonista (el lector) consigue superar determinados retos. Al avanzar, el libro de páginas en blanco se va escribiendo. Los diálogos se adaptan al lenguaje de la época.

Aparecen animaciones, vídeos, texto etc. Aunque los personajes nos hablan a través de la palabra escrita. La misión fundamental es encontrar la identidad perdida.

De nuevo se puede observar otro de los temas recurrentes en la literatura digital: la pérdida de control sobre la propia existencia. Es necesario indagar, luchar, superarse, para descubrir quiénes somos y cuál es nuestro cometido en la vida.

Conforme avanzamos, los personajes con los que nos vamos encontrando en el camino nos desvelan algunos hechos históricos (la lucha de Carlo Magno contra los musulmanes, Roncesvalles, el caballero Roldán), aparecen poemas (Romances de Durandarte o *La Canción de Roldán*), nos explican el origen de tradiciones como la de los Sanfermines etc.

La historia de un libro a través del cual el protagonista descubrirá su identidad perdida, un libro que sólo se escribe si el protagonista actúa, pone de su parte, toma partido ante las situaciones que se le van presentando, es una maravillosa metáfora de la lectura performativa que persigue la literatura digital como parte de su propia esencia.

1.3.6.- *The love letter*[40] (2012, en inglés)

Se trata de un sencillo videojuego que reproduce los gráficos de los tradicionales laberintos. Desarrollado por Axcho,[41] está dirigido a un público joven pero con un significado metafórico. Un chico recibe una carta de amor en la taquilla del colegio y debe buscar un rincón para leerla con cierta intimidad. Suena el timbre y sus compañeros salen al pasillo. Nuestra misión es escapar de tanto ruido y lograr leer en calma, por tanto guarda relación con la lectura. Su modo de juego nos hace experimentar el malestar del lector incapaz de aislarse en medio del ruido y del vértigo digital, al estilo de *Tailspin.*

[40] http://axcho.com/theloveletter/. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.
[41] Desarrollador de videojuegos del que sólo conocemos su avatar y su blog http://evolutionlive.blogspot.com.es/ Fecha de consulta 15 de octubre de 2013.

1.3.7.- YOCTOBIT: *Homeward Journeys* y *Mata la Reina*

El teatro del siglo XXI está inmerso en un proceso de cambios en el que conviven al tiempo las representaciones tradicionales con la experimentación de nuevas tendencias. Estos cambios, apunta Inmaculada Gordillo en su artículo "La hibridación de las nuevas formas dramáticas y espectaculares del siglo XXI"[42], "son coherentes con el mundo inestable y mutante de la posmodernidad y la hipermediación e hiperinformación de la hipermodernidad y atraviesan terrenos diversos" (2008: 18).

Clara Boj y Diego Díaz "La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro" artículo publicado en la Revista Digital Universitaria de la UNam, preconizaban cómo las nuevas tecnologías propiciarían escenarios mestizos en los que lo real y lo virtual se conjugaría contribuyendo a nuevas formas en las artes dramáticas:

> *La incorporación de las nuevas tecnologías audiovisuales promete actualizar la escena teatral a las nuevas posibilidades expresivas ofretadas por ellas* […] *ganando con ello nuevos recursos expresivos y capacidades* (2007:3).

Algunos de los recursos que las tecnologías posibilitan han originado entornos híbridos que se basan en "la integración de elementos físicos (reales) y digitales (virtuales)" (Boj y Díaz, 2007: 5). Este es el caso de las obras teatrales promovidas por el colectivo YOCTOBIT.

YOCTOBIT "experimentos jugables" es un colectivo de investigación y creación constituido por miembros de perfiles diversos. Lara Sánchez Coterón es doctora en Bellas Artes, Nacho Pintos es ingeniero técnico informático experto en diseño de videojuegos, Felipe Hickmann es musicólogo y amaya Jiménez, licenciada en Artes Escénicas. Esta conjunción de creadores procedentes de diversos campos del saber es una constante en las obras de literatura electrónica. Además se da la circunstancia de que viven en ciudades y países diferentes y trabajan a través de Internet, herramienta supresora de las barreras espaciales por excelencia.

Experimentan con creaciones mestizas entre la dramaturgia y el videojuego. Sus dos proyectos más significativos son *Homeward Journeys (HJ)* y *Mata la Reina (MR)*.

[42] En *Icono, Revista de comunicación y tecnologías emergentes,* vol. 6, nº1, 2008.

Homeward Journeys es, una mezcla de aventura gráfica y teatro interactivo. Una *gameformance* multijugador en la que el avatar es una persona de carne y hueso. El actor en escena, se transforma en un avatar en manos de los jugadores (el público). De nuevo surge la idea del ser humano cíborg dirigido por una máquina que ya ha hecho acto de presencia en obras digitales anteriormente citadas y que constituye un elemento recurrente en la literatura digital global.

En *Homeward Journeys* el público jugador debe ayudar a una ejecutiva con mucha prisa y poco tiempo, a encontrar las llaves de su casa. Es una pieza de pequeño formato. Invita a reflexionar sobre un modo de vida enfermo en el que velocidad y productividad se imponen como máximas. Constituye una crítica social al ritmo impuesto por el capitalismo exacerbado. Se emplea la estructura narrativa de las aventuras gráficas pero añadiéndole una dinámica contrarreloj. De nuevo la presencia de un tiempo apremiante que nos ahoga y que no somos capaces de controlar entra en escena en la creación digital.

En cuanto al formato de juego elegido por sus autores, se trata de un *search and find* (busca y encuentra) en el que el público actúa como jugador, guiando y ayudando al actor- personaje a completar sus objetivos. Es un juego colectivo en vivo y en directo, con personajes que salen de la pantalla y se encarnan en actores. El lugar donde se mueven los personajes del juego (espacio diegético) forma parte de la escenografía de la obra teatral.

El videojuego inunda el escenario y los nuevos directores-creadores son los espectadores en directo. Se puede ver un fragmento de la representación del primer nivel en Medialab Madrid en esta URL: http://vimeo.com/9336260.

En realidad el personaje tiene algo de autonomía a pesar de estar manejado por el público: decide no meter las manos en la papelera, por ejemplo, porque le da asco. La protagonista, una estresada ejecutiva de una gran empresa, Claudia Picaporte, tiene la misión de salir de la oficina hacia el aeropuerto para firmar un contrato en Múnich. El público (los jugadores) deben ayudarla a culminar su misión para la cual necesita la ficha de acceso a la oficina para poder salir, el móvil para llamar a su asistente personal y el contrato. El personaje se encuentra encerrado en un despacho que tiene puertas electrónicas y sin la ficha no se acciona. Esta escena nos recuerda al protagonista esquizofrénico de *Nada tiene sentido*, encerrado en su apartamento (en su mente) y con

la única posibilidad de comunicarse a través del ordenador. Claudia Picaporte teclea una y otra vez, angustiada, las cosas que necesita encontrar en el programa de búsqueda de su ordenador, como si fuera su tabla de salvación. El público participa e interactúa produciéndose una divertida sátira de nuestro ritmo de vida absurdo. El tiempo corre imparable en la pared del escenario que simula una pantalla en la que aparecen los objetivos por cumplir y los conseguidos.

Mata la Reina[43] (MLR) es otro de los proyectos de teatro jugable de YOCTOBIT en el que se conjugan el teatro en vivo y el juego colaborativo. Se desarrolló entre mayo de 2011 y enero 2012 en Intermediae-Matadero de Madrid.

Los jugadores se convierten en fichas humanas de un enorme tablero de hexágonos. Deben reconstruir un puzle y resolverlo para derrocar a una reina despótica. Ni la reina ni sus droides deben enterarse del plan de los jugadores-resistencia. El resto del público puede elegir unirse a la resistencia o permanecer expectantes viendo los sucesos que acontecen.

Una de las autoras, Lara Sánchez Coterón, introduce esta cita de Celia Pearce[44] para explicar su punto de partida, si bien este escenario se sitúa fuera de la pantalla de un ordenador, trata de reproducir esa realidad "en vivo" en un espacio digitalizado.

> *Imaginemos juegos en los que lo que emerge no es la victoria de un solo jugador sobre un constructo digital –un conjunto de reglas codificadas dictadas por algún tipo de Inteligencia Artificial -, ni una victoria de un grupo de jugadores sobre la Inteligencia Artificial del juego, sino un juego que se crea por y para los jugadores, dentro de un ambiente digital seguro construido para proporcionar un espacio de juego en el que los jugadores son dotados de la autoridad para jugar (play), no un espacio de juego sobre el que ejercer autoridad sobre los jugadores. Un mundo temporal que promueve las relaciones de participación entre jugadores en lugar de las relaciones con la máquina* (2007: 263).

En el fondo de todo este planteamiento subyace uno de los rasgos distintivos de la literatura digital global: la cooperación, la creación colectiva activa. Se trata de un juego desarrollado en un espacio mediado digitalmente en el que los jugadores interactúan en

[43] Lara Sánchez Coterón realiza un interesante análisis del proceso de diseño, creación y puesta en marcha de este proyecto de teatro jugable que se puede consultar en: http://es.scribd.com/doc/133265306/18-03nivel-3-3-CasoEstudio-MLR-Entrega01-Imprimir02.

[44] Pearce, Celia, Tracy Fullerton, Janine Fron, Jacqueline Ford Morie, "Sustainable Play: Towards a New Games Movement for the Digital Age" en *Games and Culture*, Vol. 2, No. 3, pp. 261-278, July 2007.

vivo y en directo y ellos mismos generan parte de la experiencia de juego, que será diferente en cada partida-interpretación. El juego está planteado para un número de entre 20 y 50 participantes, a los que se les reparte un sobre a la entrada. Doce de ellos serán jugadores en activo. La reina y cuatro súbditos fieles a ella ("droides") permanecen iluminados y en *standby.* La escena se encuentra en penumbra y con música de fondo. Los cuatro actores (los "droides") inician un absurdo y cómico diálogo y se nos explica la situación: ha habido un reinicio en el reino, con la consecuente pérdida de memoria y de otros elementos, como el pavimento de baldosas que facilita la movilidad de los súbditos. Se puede apreciar de nuevo otro de los temas citados a lo largo de este capítulo como reiterativos en la literatura digital global: la pérdida de la memoria y la necesidad de reconstruir un mundo devastado (en este caso, siguiendo la semántica de los videojuegos, reiniciado).

Los jugadores-espectadores, ahora miembros de la resistencia, se introducen en sus tiendas donde tienen una serie de baldosas e instrucciones para organizar el derrocamiento de la reina. La reina entra en acción en la pantalla situada en el centro del escenario, controlada por el ordenador, cuando se hace de día y proclama su normativa de movilidad. Los miembros de la resistencia tienen baldosas de colores diferentes y deben avanzar ateniéndose a unas normas. Si las incumplen, los "droides" los expulsan y otro miembro del público es introducido en el juego. El ordenador regula el día y la noche. Durante el día los jugadores no pueden hablar. El éxito del juego, derrocar a la reina en tres fases (anular a los "droides", transportar a la reina desde la realidad virtual al escenario y aniquilarla) ha de conseguirse en tres días y tres noches (como en cualquier juego hay un tiempo preestablecido para conseguir el objetivo antes del *game over* y sólo puede lograrse a través de la colaboración y cooperación entre los tres equipos de la resistencia.

Fig.123: En la secuencia de imágenes se observa una puesta en escena de este teatro jugable.

El programa del ordenador controla el escenario, rige el día y la noche, la música y el sonido e interpreta el papel protagonista de la reina. El resto de los papeles son ejecutados por seres humanos en directo, interactuando. No deja de ser curiosa la metáfora final que se podria extraer del plenteamiento de este juego: el reto es derrocar, entre todos, a la reina autoridaria que tiene sometidos a sus súbditos y, esa reina, está dentro de un ordenador, ¿será el mismo ordenador?

1.3.8.- *Hotel Minotauro (Basta con abrir las puertas de un hotel)*[45] (en español, 2013)

Obra de Doménico Chiappe en colaboración con el equipo de Maloka Media (David Losada, Paola Rey y Jesús Jiménez) y con el músico Fidel Cordero. El cuento forma parte de la compilación *La soledad es el hogar del monstruo*, editada por Fernando Marías. Se trata de un cuento multimedia interactivo que adopta cierto formato de videojuego. Resulta un auténtico paradigma de literatura electrónica pues en una sola obra se recogen muchos de los aspectos distintivos de la literatura digital global.

Desde el punto de vista de los temas que aborda, incluye el del aislamiento y la soledad: estamos encerrados en un laberinto con la sensación de volver una y otra vez al punto de inicio. También transmite la pérdida de control y el sentimiento del lector de estar atrapado en la pantalla. El autor consigue este efecto porque al interactuar, el usuario se siente en la piel del anciano Minotauro condenado a deambular por los pasillos anodinos del hotel- laberinto en busca de un imposible. El protagonista se afana en encontrar a la única mujer que amó en su vida, sigue ávidamente las pistas que le conducen a ella, pero el final siempre es trágico, decepcionante, imposible. Condenado a vagar en un entorno corrupto y violento. También aparece el tema del terror pues el

[45] http://domenicochiappe.com/pg_d_11a.html. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.

Minotauro es un asesino en serie que ejecuta a sus víctimas seccionando su cabeza con una hoz. Sangre y fluidos forman parte del escenario que se nos ofrece tras algunas de las puertas que debemos franquear para que la historia prosiga.

La trama recoge uno de los temas de la mitología, la condena del Minotauro recluido en un laberinto sin salida en castigo a la zoofilia de su madre. Esta obra es la remediación de un cuento de terror en el medio propio de la ficción interactiva. Engarza perfectamente con esa corriente de obras digitales en las que se produce una ósmosis entre literatura y juego en línea.

La primera pantalla nos ofrece la imagen del pasillo de un hotel en tonos púrpura que parece preconizar el ambiente sangriento que rodeará el desarrollo de la historia. En papel con el que están decoradas las paredes se representan unos dibujos geométricos en forma de laberinto. No olvidemos que es una recreación del laberinto de Dédalos al que fue arrojado el monstruoso hijo de Pasífae y el toro de Creta, con cuerpo humano y cabeza y cola de toro. Como se verá, nada en esta obra es casual. Está plagada de simbología, de metáforas e imágenes que contribuyen a transmitir un mensaje final al lector. La escena nos muestra dos puertas, una a la derecha (con el cartel en el picaporte de *Do not disturb*) y otra a la izquierda, sin cartel. Al fondo, el letrero iluminado de la salida de emergencia reza: *exit*. Hay un ruido de fondo, gente hablando en un local, el sonido del cascabeleo de una puerta cuando alguien entra y comienza a sonar una música que sugiere que nos encontramos en un establecimiento de *topless*. Esa música se repetirá cada vez que nos encontremos en el pasillo del hotel con las puertas y la salida, en el laberinto.

Con fondo blanco el título de la obra y su autor. Pinchamos y se despliega el primer bloque textual. Llama la atención la presencia de sinestesias, induce a leerlo en alto. El tono es solemne y depravado al tiempo. Se nos presenta al Minotauro en busca de una mujer a la que le pareció entrever con un hombre acéfalo. Siente que ella sería capaz de amar a un hombre como él. Aparece también una frase de carácter metalingüístico “una maraña de lexías interconectadas”. No será la única referencia al carácter laberíntico que en ocasiones tiene la navegación por Internet, la búsqueda incansable del internauta a través de enlaces e hipervínculos. Quizá aluda a las diferentes significaciones ocultas tras el cuento.

El Minotauro, "en el tiempo dilatado de un laberinto de pasillos, pórticos y estancias" está viejo y mermado pero persigue incansable su sueño. La memoria le falla y confunde hechos. El paso del tiempo, la soledad y la pérdida de fuerza hacen mella y su mente se va desdibujando. Hemos podido ver este tema de la memoria y su pérdida en otras obras de literatura digital descritas con anterioridad.

Se despliegan las primeras instrucciones dirigidas al lector- jugador. Parece una misión:

"Debe elegir uno de los accesos de la red donde Minos le arrojó para ocultar la lujuria de Pasíphae, su madre, también condenada a morir en este calabozo"

La persona verbal es ambigua. ¿Debe él –el Minotauro?- o debe usted –el lector-? Nos convertimos en la misma persona. Ahora somos protagonistas del juego, puesto que tomamos las decisiones de cómo proseguir. Parece que tenemos el control de las cosas. Si no participamos, la historia no avanza. Hay dos puertas y un halo de luz en el pasillo que conduce a la señal de *exit*, como una tentación, una invitación a escapar de allí. Sin embargo, decidimos probar y quedarnos. Acercamos el ratón a la puerta de la derecha con el cartel de no molestar. Al hacerlo, una luz tenue se cuela entre las rendijas de la puerta. Otra invitación a pasar. Hay vida detrás.

Al traspasar la puerta aparece la imagen difuminada de una hermosa mujer semidesnuda que nos sonríe. A la izquierda de la pantalla, abajo, una flecha verde hacia arriba, con un contador de clics al estilo de los "me gusta" de *Facebook* o *YouTube* y otra roja hacia abajo, también con cifra oscilante. Este detalle nos da la sensación de que no estamos solos. Que hay otros jugadores, como nosotros, escogiendo caminos. Elegimos la verde. Regresamos a la pantalla del pasillo de hotel y su sonido ambiental y la música sugerente. La luz de emergencia, a la que apunta en perspectiva la moqueta con banda central en rojo nos tienta a seguir por ahí el camino. Aparece otra instrucción/ mensaje en la pantalla:

"En el rizoma donde vaga debe decidir sin saber qué se esconde tras cada elección"

De nuevo la ambigüedad. ¿Quién debe decidir, yo –es un imperativo- o él? Y el término metalingüístico "rizoma" que nos trae a la cabeza la complejidad semántica expuesta por Deleuze y Guttari[46]. También la dificultad para tomar decisiones es algo recurrente

[46] Según Deleuze y Guattari, la organización de un rizoma responde a los siguientes principios fundamentales: 1 y 2) *Principios de conexión y de heterogeneidad*: cualquier punto del rizoma puede ser

en un tipo de literatura en la que el lector ya no es pasivo, interviene y debe optar por uno u otro camino sin tener realmente factores determinantes sobre por dónde le interesa o prefiere seguir.

Tras la anterior decisión, la pantalla nos ofrece sólo dos posibilidades, la otra puerta o seguir hacia la salida. Me decanto por la puerta, se ilumina la rendija y al traspasarla cambia la música, más rítmica, ejecutada por los platillos de una batería. Surgen frases cortas. Fragmentarias. El texto narra la persecución que el Minotauro lleva a cabo, persecución que parece un bucle. De nuevo la sensación de estar dando vueltas sobre nosotros mismos, círculos concéntricos, al estilo de otras obras analizadas como *Tailspin*. Se escucha una canción cuya letra refuerza el argumento: violencia, sangre, sexo. El texto se encripta un poco. Parece que alude al abuso del que domina. Un escritor famoso y viejo que explota a la joven y es decapitado. El Minotauro sesga la cabeza del verdugo con una hoz. Al hacer clic, cruza la pantalla la silueta borrosa de la hoz y el texto se deshace, cortado y se vuelve a recomponer. Apenas tenemos tiempo de leerlo. Una y otra vez se rasga y se une y tras varios intentos podemos leerlo. "Con la fuerza de tu rencor agachas mi cabeza y permito" canta la música de fondo reiteradamente, a modo de coro griego.

conectado con cualquier otro, y debe serlo; 3) *Principio de multiplicidad*: en un rizoma no hay unidad, ni puntos, ni posiciones, sino líneas de proliferación; 4) *Principio de ruptura asignificante*: un rizoma puede ser roto, interrumpido en cualquier parte, pero siempre recomienza según alguna de sus líneas; 5 y 6) *Principios de cartografía y de calcomanía*: un rizoma no responde a ningún modelo generativo o estructural, es un mapa con múltiples entradas, abierto, conectable en todas sus dimensiones, susceptible de recibir constantemente modificaciones; el rizoma está hecho de mesetas, regiones continuas de intensidades que devienen evitando cualquier orientación hacia un punto culminante o un fin exterior (Deleuze y Guattari, 1991 (ed.1997): *¿Qué es la filosofía?*13-26).

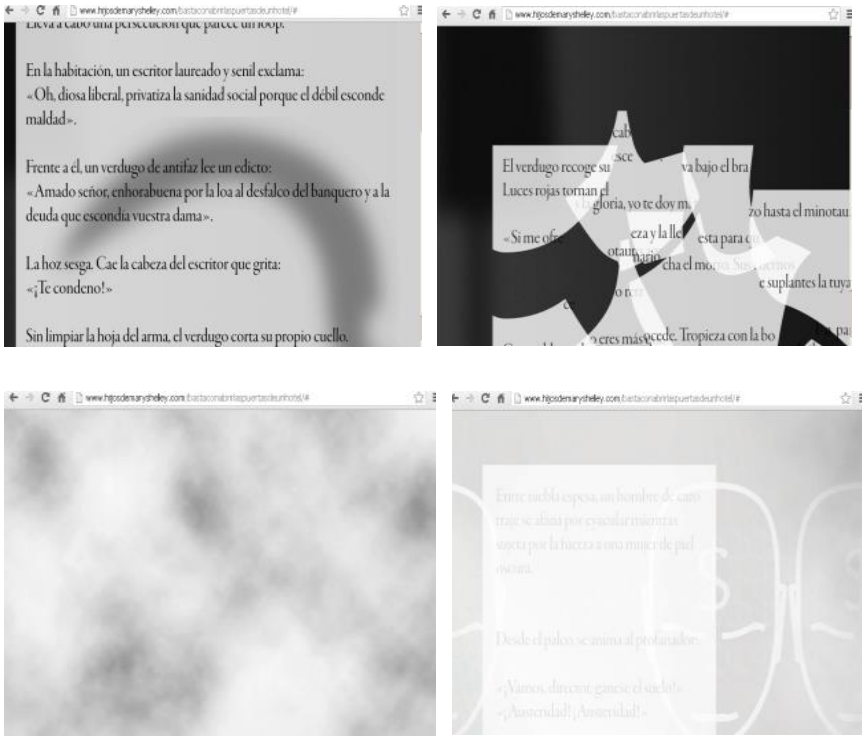

Fig.124: El texto se desintegra y se vuelve niebla.

Regresamos al pasillo del hotel, al laberinto, y vuelve la música de local nocturno y las dos puertas o la salida. Si retomamos la puerta anterior aparece la misma imagen de la mujer semidesnuda. El texto nos cuenta cómo el Minotauro se limpia los restos de la sangría y se viste con las ropas del escritor, se disfraza, trata de adoptar otra identidad. Encuentra pistas, fotos de la mujer, fragmentos de video y descubre su nombre: Luna de Colquis. Este nombre está cargado de significación. Pasífae en griego significa "la que brilla para todos" y era una de las maneras de llamar a la luna. Colquis alude a la Cólquide, un país en el que se encontraba el vellocino de oro, regalo de los dioses que aportaba prosperidad a quien lo poseyera. Las víctimas de este hotel-laberinto son todos seres poderosos y ricos: jueces, policías, banqueros, el escritor famoso. La pantalla se inunda de niebla y se despliega una escena teatral. Un hombre de caro traje abusa de una mujer de piel oscura. La voz-coro de fondo habla de los poderosos como explotadores y el esbozo de unas caras en procesión con el símbolo del dinero atraviesa la pantalla. El supuesto público anima al agresor a continuar, a modo de circo romano y el Minotauro embiste. Aparece un nuevo mensaje:

"*En el sendero bifurcado, si hay vida, se esconde al paso del monstruo"*

Las dos puertas en pantalla. Si optamos por la del *Do not disturb* aparece Luna, desdibujada, en postura sugerente y casi desnuda. Surgen las flechas que me conducen al pasillo y a un nuevo mensaje, otro guiño metalingüístico o tal vez se refiera a los nodos informáticos:

"*Ante la maraña de nodos, como naipes ocultos, qué"*

El lector tiene la sensación de estar dando vueltas una y otra vez por las mismas estancias. Aparece un texto nuevo. "El mercado", los nuevos dioses de occidente, se erigen en directores de la escena y espetan al Minotauro. "La reina de occidente" les ofrece una bandeja con oro y cocaína. Esnifa con el hocico y les confiesa que está buscando a Luna de Colquis. La mujer traza un mapa en el polvo de la cocaína y aparece un mensaje con el término "nodo":

"*Esta es la manera de llegar al nodo donde la encontrará. Ella pervive allí"*

Como en *Matrix*, quizá estamos encerrados en una realidad virtual, rizoma, laberinto, en la que habitamos y nos afanamos por recorrer dando vueltas sobre nosotros mismos.

La obra-juego siembra el interés. Suscita ganas de continuar y saber hacia dónde nos lleva el laberinto. Luna de Colquis muere a causa de un objeto punzante en la frente. Si pinchamos en la puerta del cartel aparece la imagen del cadáver de Luna con la herida en la cabeza y el rostro apacible. Surge entre las voces el nombre real de Luna de Colquis, Pasífae. Imágenes borrosas, "pixeladas", y abajo el símbolo de un mensaje de correo. El Minotauro corre por el laberinto y ve a la sensual Luna grabando un vídeo en el que baila sin pudor "el perreo":

"*Desvela las interficies de la historia de tan misteriosa hembra"*

Los tiempos y las tramas parece que se entremezclan en la mente del anciano monstruo asesino. Finalmente la historia se desvela. Luna de Colquis es su madre, encerrada por los dioses en el mismo laberinto en castigo por su zoofilia. Pero ella no había elegido amar al Toro. Fue un juguete en manos de los dioses y sus venganzas. Y él la monstruosa consecuencia. Luna se convirtió en su amante y en la de muchas víctimas que eran condenadas al laberinto para su sacrificio. El monstruo, anciano y sin memoria, una y otra vez recorre las mismas estancias, tratando de reconstruir pistas que le llevan sistemáticamente a la misma solución que olvida y recuerda.

Como se puede apreciar, no se trata de un videojuego sino de un cuento, de una narración que utiliza estructuras y elementos de la ficción interactiva como recurso literario. La obra está plagada de simbología y constituye además una crítica social a los poderosos que subyugan a los débiles. Todos los elementos, visuales, sonoros y textuales se encaminan a conmover al lector (usuario, protagonista, jugador) en un mismo sentido: estamos perdidos, avanzamos sin rumbo por un laberinto de caminos y significados ocultos. Lo importante no lo podemos desentrañar, porque aparece borroso, desfigurado, como nuestra memoria. Podemos elegir pero algunos elementos encaminan nuestros pasos: la alfombra roja en perspectiva que adorna el suelo del camino, el haz de luz, la rendija de la puerta, el cartel iluminado de salida que nos tienta a escapar.

El programa es muy intuitivo y fácil de navegar. Las flechas con el contador de visitas al estilo del "me gusta" de *Facebook* contribuyen a crear la sensación de no estar solos en la aventura.

La madre, la mujer, Luna, siempre aparece desdibujada, no habla, no controla nada, es un juguete en manos de los poderosos. No tiene personalidad: una muñeca sonriente y complaciente. Pero parece que no sufre, tiene menos carga dramática que la trágica situación del protagonista.

Se trata de una forma sorprendente e innovadora de contar un cuento de terror. Muy interactiva, que implica al lector y lo convierte en protagonista.

Ósmosis entre videojuego y literatura.

A lo largo de este apartado se puede apreciar la importancia del juego y la interacción del lector en las obras digitales. Las historias no avanzan si el lector-jugador no interviene, no decide y toma partido, no dialoga con la máquina, no sale al escenario. La performatividad es uno de los rasgos esenciales del lector digital. Las creaciones digitales no se conciben como algo cerrado y fijo, algo terminado, sino como un medio líquido, voluble, deformable y adaptable a cada receptor. La hibridación de medios se hace patente al incorporar la literatura multitud de elementos y posibilidades propios de los juegos de ordenador. Los temas a los que ya se ha aludido (crueldad, violencia, locura, pérdida de control, mundos devastados, cyborgs) subyacen a estas obras bajo formatos que propician la continua intervención del lector para que la trama avance.

Muchas todavía están en consrucción y reúnen en torno a ellas auténticas redes sociales y comunidades de lectores que siguen pendientes de la evolución de las historias –y contribuyen activamente a la construcción de las mismas- durante años.

2.- CONCLUSIONES

En este capítulo no se pretende hacer un análisis exhaustivo de las obras digitales que se han ido citando. El objetivo de su presentación es exponer una serie de temas y recursos que se repiten en creaciones de autores de diversas nacionalidades, culturas e idiomas.

Se defiende en esta tesis la idea de que estamos asistiendo al nacimiento de una literatura global en el sentido apuntado por Damrosch y por Tabbi: una nueva manera de acercarse al mundo y a la comunicación que crece sin barreras espacio-temporales y es capaz de llegar a cualquier tipo de receptor. Es posible reconocer patrones universales que se repiten en la literatura digital y que la convierten en literatura global. El propio espacio virtual global se erige en una parte del imaginario colectivo en el ámbito de la literarura digital.

Desde nuestro punto de vista, todos estos temas que consideramos constitutivos de una parte del carácter global de la literatura digital, podrían observarse como diferentes caras de un mismo prisma. El hombre actual parece sacudido por el ritmo de los cambios vertiginosos en el ámbito de las comunicaciones en el que se ve inmerso. Muchos de los avances se sienten como positivos e imprescindibles: internet, la interconectividad, la inmediatez de las informaciones, la ruptura de barreras espacio-temporales, el acceso universal a la información etc. Los nuevos medios permiten a personas desconocidas entrar en contacto, compartir vivencias y emociones aunque vivan en lugares lejanos, aunque hayan vivido épocas diferentes. Sin embargo, estos rasgos positivos se perciben como amenaza en otros aspectos: la hipercomunicatividad deriva en aislamiento, en la frustración de no poder expresar los sentimientos cara a cara, en metáforas que ejemplifican la desesperación del que pronuncia las palabras que no quiere decir, que no le sirven para transmitir lo que siente y piensa. El ser humano hipercomunicado está encerrado en su propia máquina.

El desarrollo de la inteligencia artificial, de máquinas capaces de pensar más rápido que él mismo, de crear productos artísticos hasta ahora reservados al entendimiento humano, que pueden sustituirle en sus labores profesionales, le genera un sentimiento de pánico al asomarse al futuro cercano. Quizá el hombre no está midiendo las consecuencias de sus propias creaciones. Como en el caso de *Frankestein* pero con algo que puede experimentar hoy mismo como una realidad en ciernes.

El ser humano empieza a percibir la dependencia excesiva de las tecnologías; la necesidad ineludible de vivir conectado a Internet, de actualizar su perfil y las informaciones en redes sociales, la angustia por saber qué han hecho y publicado sus cada vez más numerosos amigos reales y/o virtuales. En el fondo le preocupa haber perdido el control.

Otra de las señas de esta progresiva deshumanización que parece intuir es la pérdida de su capacidad de compasión. Se está transformando en una bestia inteligente capaz de disfrutar con el dolor ajeno. Un dolor pensado, "maquinizado" en forma de videojuego. Los otros seres, reales o virtuales (la línea empieza a desdibujarse) son muñecos, marionetas que reaccionan a sus instrucciones, a sus *inputs*. Juguetes que se pueden romper para su antojo y disfrute.

La percepción del tiempo fragmentario, psicológico, caótico a veces, y la angustia de su presión sobre nuestras vidas parece, de nuevo, un síntoma de una sensación generalizada de pérdida de control. Las estructuras que habían aportado seguridad y estabilidad al ser humano se han roto. La posmodernidad ya dictó su certificado de defunción. Pero nadie ha sido capaz de sentar nuevas bases sobre las que enraizar estructuras que permitan al hombre hacerse cargo de la situación. El tiempo es una de las variables que se le ha escapado pero que a la vez le oprime. La sensación de que todo sucede tan rápido que no lo puede asimilar y adaptarse a ello pues un instante después, la misma realidad ha cambiado. Igual que las palabras en *Memoire Involontaire* o los escenarios de *5000 palabras.*

Como en cualquier tiempo pasado la literatura recoge y es reflejo de las preocupaciones del hombre. La diferencia en la era digital es que las barreras espacio- temporales han desaparecido. Lo acaecido en cualquier rincón del planeta se conoce casi de modo instantáneo en todas partes. La realidad del ser humano es más global que nunca y por ello los temas que inundan sus manifestaciones literarias también lo son. Y la literatura

se ha adueñado del nuevo soporte no sólo como contenedor de las producciones literarias analógicas sino indagando en las innumerables posibilidades retóricas y estilísticas que los medios ponen a su alcance para cumplir su objetivo: reflejar, comunicar y transmitir los sentimientos humanos.

Las obras de esta literatura indagan en modos propios de involucrar al lector. Un tipo de textualidad abierta e inacabada, mestiza, que prefiere la yuxtaposición y el fragmentarismo y que está aportando su propia versión de los recursos literarios, experimentando con otros caminos para transmitir significados. La palabra se torna materia para dibujar imágenes (*Árboles de textos* de Santiago Ortiz), las imágenes se dibujan con palabras cargadas de sentido (*El rumor de los álamos* de Óscar Martín Centeno) no como simples instrumentos gráficos y con valor estético. La sonoridad de los signos se hace música o la música recalca el mensaje del texto (*Memorias del asesino* de Consuegra "Monster", Berdei y Valencia). El lector "cocrea" con el escritor escogiendo itinerarios de lectura (*Basta con abrir las puertas de un hotel* de Domenico Chiappe), o construyendo fragmentos de una obra efímera y cambiante (*Last Performance* de Judd Morrisey).

El lector abre las puertas de su correo electrónico o sus redes sociales, desnudando su realidad para convertirse en un personaje virtual de la obra (*The Fugue Book* de Toni Ferret), cediendo su imagen física que es literalmente abducida por la webcam e incororada al resultado final (*Loss of Grasp* de Serge Bucharon), edificando un trozo de cúpula de una catedral con sus palabras –por unos minutos. No olvidemos que el tiempo sigue aquí sus propias normas- (*Last Performance* de Judd Morrisey), dibujando literalmente con sus dedos el mensaje oculto en el caos de letras de la pantalla (*Loss of Grasp/Las casas perdidas*[47]*/ Don Quixote*[48]).

En la literatura digital aparece con frecuencia la reflexión sobre el hecho literario tanto acerca de la creación en sí como la búsqueda de participación y la collaboración del otro en la creación como un acto comunicativo. Contamos con numerosos ejemplos en los

[47] *Las casas perdidas* creado para Ipad por Xavi Serrat (texto), Anna Obon (ilustraciones) y Dani Alegret (música). La Tortuga Casiopea. Esta obra se analizará en esta tesis en el capítulo sobre literatura digital para niños. En ella el sentido del tacto es fundamental para desentrañar el significado de lo que esconden las casas que se nos presentan. A través de la pantalla táctil, el lector debe activar diferentes elementos que contribuyen a la comprensión del mensaje.

[48] Esta obra desarrollada como *App* para *Ipad* se abordará en el capítulo sobre literatura digital en español para niños. La interacción del niño en la pantalla táctil es indispensable para comprender el sentido de la remediación del clásico de Cervantes.

que el tema que encierra la obra es precisamente ése, la indagación en el acto literario como hecho comunicativo[49]. Las reflexiones metaliterarias son un testimonio de las huellas de la memoria cultural activa que alimenta la nueva literatura. En el citado congreso "Locating the Text" (París, 23-28 septiembre 2013) Begoña Regueiro, Miriam Llamas y Amelia Sanz reflexionaban en este sentido: "Digital literatures usually involve a meta- literary reflection on the very act of reading, wich makes them especially interesting for the studyof the living memories of our time".

Se han presentado en este capítulo obras de literatura digital de las dos últimas décadas, escritas por autores de diversos orígenes y en diferentes lenguas. Se puede observar que existen una serie de características comunes que la conforman y que la literatura digital escrita en español encaja en el conjunto de creaciones artísticas como parte de una tendencia global. Las características esenciales de esta literatura global serían, entre otras:

- La recombinación y remediación de materiales del canon en nuevos formatos. En el capítulo sobre remediación se han visto algunos ejemplos en los que la totalidad de la obra consiste en la remediación de otra analógica, un ejemplo sería *Góngora Wordtoys*[50] de Belén Gache, o *Don Quixote* para Ipad. En otras ocasiones se toma tan solo un verso que sirve de partida a la edificación de la creación digital (*Ara vus prec*) o se insertan frases célebres de escritores o pensadores para apoyar los pos-it de suicidas desesperados que huyen de una realidad en la que la comunicación parece imposible (*Mitos muertos y suicidas*). Estos materiales de la memoria cultural activa, dinámica, alimentan los nuevos formatos y se amoldan a las inquietudes de las nuevas generaciones, transformándose así en obras atractivas a los nativos digitales.

[49] Se ha aludido en esta tesis a algunos de ellos: *Velocity* de Tina Escaja podría ofrecerse como paradigma. La máquina, la palabra que se señala y colorea, invita al lector a seguir indagando, a profundizar en el mensaje. ¡*Más respeto que soy tu madre!* (http://mujergorda.bitacoras.com/ Fecha de consulta 26 de noviembre de 2013) del argentino Casciari es una blognovela en la que lo metaliterario está presente también como recurso estilístico, como metáfora y guiño al lector. En muchas ocasiones el autor juega adptando diferentes papeles: el de Mirta Bertotti (la administradora del blog y protagonista de la historia que captura con su sencillez y ternura al lector), el del Borjamari, dueño de la funeraria que hace de contrapunto y que duda de la veracidad de la bitácora, los administradores de Bitacoras.com como personajes inmersos en la trama y del propio Casciari. Las máquinas recitadoras en *El idioma de los pájaros* de Belén Gache o las caras parlantes de Gustavo Romano en *IP- Poetry* son también una reflexión acerca de la capacidad de comunicar y conmover a través de la palabra. Los signos gráficos o los sonidos, sin un lector que desentrañe su sentido profundo, se tornan huecos ruidos deshumanizados.

[50] http://belengache.net/gongorawordtoys/. Fecha de consulta: 6 de junio 2014.

- La búsqueda del arte total, productos artísticos en los que los saberes se contagian y desbordan las fronteras antes existentes entre ellos. No sólo imagen, sonido y movimiento y palabra se aúnan para transmitir el mensaje. Los distintos saberes y disciplinas se solapan: los versos dibujan formas pictóricas gracias a caligramas fractales que miden la longitud de las palabras para que ocupen el lugar conveniente (*Árboles de textos*), el código usado por los programadores para comunicarse con los ordenadores es utilizado como lenguaje poético (*Code {poems}*) o las operaciones matemáticas adquieren nueva significación como en *Brainstrips.* Todo es susceptible de mezcla, prueba y experimentación.

- Se persigue la participación de un lector que deja de ser pasivo y se convierte en protagonista, coautor, personaje dentro de la historia e incluso de la pantalla. Hemos visto ejemplos en los que es un personaje dentro y fuera de la obra porque las barreras entre las realidades han caído. Muchas creaciones generan nanocomunidades o grandes redes sociales en las que sus miembros se sienten parte de un proyecto, de una historia, de modo mancomunado. Fotógrafos, músicos, escritores, ingenieros, diseñadores, matemáticos y programadores se unen para dar forma a la idea de uno o de muchos.

- Asimismo, esta literatura global en ciernes se crea por y para seres humanos inmersos en una realidad que suscita inquietudes, preocupaciones y temores universales, por ello se pueden reconocer temáticas semejantes que se repiten, sea cual sea el origen de los autores, fruto de un mundo global sin barreras. Es una literatura accesible de modo inmediato a todos, pero creada por seres concretos, con sus propios sustratos culturales. En muchos de los textos analizados se descubre una serie de aspectos recurrentes originados por el surgimiento de nuevas circunstancias comunes en esa realidad virtual que da lugar a ciertos patrones globales. Los nuevos medios técnicos disponibles además dan cabida a géneros propios que no son posibles en el medio impreso. La animación de la representación gráfica de las palabras origina obras en las que la écfrasis inversa comunica parte del significado; el cómic y la novela gráfica se emplean en tramas narrativas en las que se abordan en ocasiones temas filosóficos o matemáticos. En otras se persigue que el lector elija personaje y participe. El enorme desarrollo de los videojuegos contagia las obras literarias digitales que toman parte de sus características y las incorporan a

creaciones de ficción interactiva o narraciones en las que lo literario es predominante pero incluyendo aspectos interactivos de un medio con muy buena acogida entre el público más joven. Estamos ante las primeras obras literarias de una literatura sin fronteras en la que los nuevos creadores y lectores se saben inmersos en una realidad global: el mundo virtual tras las pantallas que contagia y comunica de modo osmótico el resto.

CAPÍTULO 7
EL VALOR CANÓNICO DE LA LITERATURA DIGITAL

En los albores del nuevo milenio, el magma todavía informe de lo digital está afectando profundamente a las maneras en que nos relacionamos con y a través del texto, al tiempo que las condiciones epistemológicas actuales favorecen la participación activa del artista en esta reconfiguración técnica de los modos textuales y quizás literarios. Hoy no está sólo en manos de los científicos, sino también de los artistas, el ensayar y errar, construir y experimentar con las nuevas posibilidades abiertas a la experiencia productora y receptora del signo lingüístico por las nuevas tecnologías.
Administrador del blog *Tecnologías literarias*[1]

La literatura es un hecho complejo que en distintos momentos históricos, sociedades y culturas se ha definido desde disciplinas diversas: retórica, lingüística, sociología, estética etc. Las diferentes concepciones de lo literario establecen una serie de criterios propios para fijar en qué reside la "literariedad"[2] de un texto concreto: el estilo, los géneros, la función poética, el reflejo social etc. Asimismo la ruptura, la transgresión, la variedad, parecen ser características inherentes a la evolución de la literatura a través de los tiempos. En cualquier caso, para construir el hecho literario, siempre ha sido necesaria una tradición sobre la que levantarse o ante la cual reaccionar. Señalábamos en el primer capítulo que la función unificadora de la memoria cultural y constitutiva del carácter que le es propio, requiere un número suficiente de valores compartidos que se inserten en el corpus de la memoria cultural, de ahí que los cánones literarios estén intrínsecamente ligados a la memoria cultural. Cada grupo social a través del tiempo y a la luz de los medios con los que cuenta, toma parte de esa herencia y la reinterpreta, legando a las generaciones futuras su propia visión de la memoria cultural compartida. Cervantes no hubiera podido escribir su *Quijote* si no hubiera existido la novela de caballerías previamente. De hecho, Gonzalo Navajas en su artículo de 2008 "El Quijote y la nueva estética de la literatura global"[3] señala que "Cervantes avanzó en su obra un enfoque alternativo al modelo estático del saber mediante el cual se acepta la

[1] https://tecnologiasliterarias.wordpress.com/category/1-introduccion/. Fecha de consulta: 14 de abril 2015.
[2] Algunos prefieren emplear el término "literaturidad" aludiendo al concepto de *Literaturnost* de Roman Jakobson y los formalistas rusos. Jakobson señalaba que "el objeto de la ciencia literaria no es la literatura sino la literaturidad, es decir lo que hace de una obra dada una obra literaria" (1921: 11).
[3] Se puede acceder a este artículo en la Biblioteca Cervantes Virtual: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-quijote-y-la-nueva-esttica-de-la-literatura-global-0/html/01c6287c-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html. Fecha de consulta 29 de junio 2014.

continuidad cultural pero desde su interrelación dinamizada con el discurso contemporáneo" (2006). En definitiva, tal como se ha tratado en el capítulo dedicado a la intertextualidad, un texto no puede estimarse de forma autónoma e inmanente, sino como consecuencia de otros muchos textos anteriores o coetáneos y a su vez, como antecedente de otros. En este capítulo nos centraremos en la literatura digital con la idea de apuntar algunos de sus rasgos canónicos, dado que la literatura analógica ya ha demostrado su valor canónico y cultural en la historia de una nación.

La literatura se incluye dentro de las prácticas culturales pero con esquemas de actuación y significación que le son propios. Existen pautas, señales, que indican lo que se puede identificar como texto literario ("literariedad"[4]). Por ello habría que señalar, tal como destaca José Romera Castillo que las "[…] nuevas herramientas en las que los textos literarios pueden crearse, difundirse y recibirse son un medio, nunca un fin en sí mismos. La literatura será literatura no por el medio o soporte (papel o pantalla) en el que se presente, sino por las cualidades y calidades intrínsecas a ella misma" (2008: 76). Se reconocen una serie de modelos, recursos y herramientas que permiten producir y descodificar estos objetos simbólicos literarios. Pero el texto literario concreto emerge

[4] Son numerosos los estudios que tratan de definir la literatura. Establecer en qué reside la esencia de lo literario no resulta sencillo pues se deben considerar multitud de elementos. Tal como señala Pozuelo Yvancos "[…] el reconocimiento de un texto como literario no proviene tanto de sus propiedades específicas de tipo lingüístico cuanto de su uso o función en la vida social" (1993: 80). Pampillo y Alvarado por su parte destacan algunos rasgos que se repiten en el texto literario y que por tanto lo definen:

> *Caracterizado como un discurso connotativo, ficcional, plurívoco, autorreferencial, donde predomina la función poética del lenguaje, el trabajo intertextual y el recurso a figuras y tropos verbales. [...] el discurso literario es un lugar privilegiado y prolífico de aparición de esos rasgos, pero que no detenta su exclusividad* (Pampillo y Alvarado, 1986: 86).

El texto literario sería poseedor de un estilo característico que lo diferenciaría de otros textos que no lo son, así lo señala Doležel: "El estilo literario es una serie de regularidades globales de textura que determinan de forma conjunta la idiosincrasia del texto literario" (1999:101). Este estilo característico comprendería, entre otros, los siguientes rasgos: ficcionalidad, connotatividad, es polisémico y autorreferencial, un discurso intertextual y un acto.
El discurso literario es *performativo*, acción y producción, así lo indica Moliné al describir lo que él denomina "literariedad general":

> [...] *un proceso en acción, una actividad social* [...] *La "realidad" fenomenológica del discurso literario, como literario, y como discurso, si existe, se produce exclusivamente en la interacción paradójicamente concomitante de dos actividades actanciales: es la actualización de la diferencia, de la que habla Philippe Hamon a propósito de la comunicación literaria. Existe un presente decisivo de la actividad común y dual de producción verbal que manifiesta de manera experimental la subida a régimen de literariedad. La constitución textual (porque hay que llegar a ello), como objeto de arte verbal, reside por completo en el acontecimiento de aquel encuentro* (1998: 108-109).

en relación con los órdenes culturales que lo impregnan y atraviesan en cada momento. Tal como señala Domingo Sánchez-Mesa, hay una serie de marcos discursivos que brindan al lector y al autor determinados "contextos pragmáticos interpretativos" (1999: 186) o "instancias modelizadoras (orientadoras y conformadoras de la realidad) y vehículos de significación socio-ideológica (instrumentos de interacción social)" (1999: 183). Esos marcos discursivos serían pues, formas que modelan la interpretación de la realidad en cada momento histórico. El texto literario sería una práctica simbólica y discursiva que forma parte de las prácticas culturales pero con sus esquemas de significación propios y que se enmarca en patrones culturales concretos en cada momento histórico. Como expone Miriam Llamas en *Lecturas del contacto: Manifestaciones estéticas de la interculturalidad y la transculturalidad*:

> *Existen pautas socio-temporales que indican qué se puede identificar o percibir –y qué no- como texto literario o qué es posible hacer para descodificarlos, así como las herramientas, modelos, patrones de sentido etc., que sirven para producir dichos objetos simbólicos en cada momento* (2012: 55).

Como hemos comentado, la memoria cultural se caracteriza también por su dinamismo al ser un reflejo del contacto entre un individuo, la cultura a la que pertenece y la otredad, en el seno de unas coordenadas espacio-temporales concretas. Miriam Llamas defiende una postura intermedia en la concepción de la cultura, entre la idea de las culturas "como mónadas o globos cerrados y homogéneos" y la "uniformización mundial impresa" (2012: 25-26). La primera no es capaz de explicar la heterogeneidad intracultural y su dinamismo y la segunda pretende valores universales absolutos que constituyen la cultura. La posición intermedia permitiría explicar algunos fenómenos que se dan a nivel mundial pero que al mismo tiempo, se reflejan y adoptan manifestaciones peculiares al entrar en contacto con un sustrato propio, con los elementos locales preexistentes. También da cabida a la existencia de elementos coincidentes que se pueden rastrear en lugares y épocas diversas. Esta postura justificaría, por un lado, el auge de la globalización que Internet propicia y, por otro, el desarrollo al tiempo de pequeñas comunidades[5] en el mismo seno del "aula sin muros"[6] que conforma la Web. Esto se debe a que, a pesar de que los medios digitales estén transformando las formas de almacenaje de la memoria cultural y la distancia y el

[5] "Nanocomunidades" se autodenominan por parte de los blogueros.
[6] Título de la obra de Marshall McLuhan *Un aula sin muros* (1960).

espacio parezcan acortarse hasta tal punto que cualquier memoria cultural desdibuja sus fronteras locales y se globaliza, el ser humano se ubica físicamente en un lugar concreto y siente la necesidad de anclar su recuerdo a un pasado propio. El individuo sigue creando fronteras mentalmente, indaga en las huellas o restos simbólicos de su propia cultura aunque sea para reelaborarla conforme a los gustos y valores de su día a día. Esto permite a un español reconocer en el rap que hace *el Piezas*[7] con el texto del "Romance del emplazado" de Lorca colgado en *YouTube*[8], la tradición del héroe-bandido de la sierra inserta en su memoria cultural y por otra parte, la música de los afroamericanos marginados. Quizá con el paso del tiempo la unión sea tan recurrente y arraigada, que se pierda esta huella del pasado como empieza a suceder en EEUU con el "Soneto V" de Garcilaso versionado por Randall Stroope ("Amor de mi alma") y habitual pieza en las corales de los *colleges* americanos que en numerosas versiones de *YouTube* aparece como original del remediador americano.

Lo mismo ocurre con las narraciones digitales que se acercan al juego. Hoy distinguimos perfectamente texto, imagen, música y animación como elementos que se yuxtaponen para crear un efecto. Es probable que con el tiempo se erijan en géneros propios, y determinados videojuegos lleguen a ser considerados como un género literario más. En el capítulo anterior se presentó el ejemplo de la ficción interactiva, narración literaria que utiliza la estructura y el estilo de los juegos de ordenador, como producto fronterizo entre lo literario y el videojuego, fruto de la yuxtaposición de elementos tan característica de la literatura digital. En español existen varias obras creadas por autores como Santiago Enximeno (*Hazlo*[9]) y Xavi Carrascosa (*La isla misteriosa*[10]) o el *Codex del peregrino*[11] elaborado por el Centro de Innovación Experimental del Conocimiento de la Universidad Francisco de Vitoria en 2011.

Entre el individuo y el colectivo con el que comparte su memoria cultural, símbolos y cánones, es necesaria la figura del tercero. Esa figura se hace presente sobre todo, según

[7] Conocido rapero habitual participante en las denominadas "peleas de gallos" o competiciones de rap improvisado en directo. El rap es la recitación rítmica de rimas o juegos de palabras que surge a mediados del siglo XX en la comunidad afroamericana de EEUU.
[8] http://www.youtube.com/watch?v=r4YRebzC-CU. Fecha de consulta: 22 de mayo de 2013. Cuenta con 8247 visitas.
[9] http://eximeno.com/hazlo.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[10] http://xaviercarrascosa.com/ficcion-interactiva/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[11] *http://www.elcodexdelperegrino.es/*. Fecha de consulta 22 de abril 2015.

Bernhard Waldenfels en su artículo "Entre culturas"[12], cuando hay un sujeto y la producción de otro sujeto. El tercero no es un sujeto pasivo sino productor, "un tercero que no se puede reducir ni al comportamiento del receptor ni al del emisor. El tercero representa órdenes, leyes, que permiten hablar y tratar de algo *como algo*, a alguien *como alguien*" (Waldenfels, 2008: 178). La materia cultural se construye pues con la intervención de los sujetos que participan y que aportan sus propias perspectivas y las movilizaciones de prácticas simbólicas que transforman aquello que se reactualiza en la memoria cultural compartida. La cultura, por tanto, no puede ser estática porque implica la interacción con el otro, el tercero. Por otra parte, al ser humano le resulta insoportable la inestabilidad constante y por ello necesita categorizar, marcar límites, aunque a menudo estas categorías se acaben desmoronando y haya que construir otras nuevas. Como señala Miriam Llamas, "la concepción holística de culturas homogéneas es superada por una noción interaccionista en las últimas décadas, pero sin negar el carácter sistémico" (2012: 54). La producción cultural se desarrolla siempre en la tensión entre la tendencia al dinamismo y la tendencia a la estabilización y en ese cruce se originan los encuentros culturales. La búsqueda de modelos que fijen lo que en cada momento es percibido por un determinado grupo como ejemplo de la cultura ha originado a lo largo de la historia multitud de cánones.

1.- ANTE EL RETO DE CREAR UN NUEVO CANON PARA LA LITERATURA DIGITAL

Kanon llamaban los griegos a un tallo, una varita y también a la regla y la norma, porque las varas sirven para medir, para regular. Los romanos llamaron *canon* a las contribuciones, leyes y tributos. En música, el canon es la repetición fugada de una frase melódica. El término canon aplicado al ámbito educativo tuvo su origen en un concepto religioso: la selección de libros apropiados para los oficios litúrgicos y la enseñanza. Este enfoque se fue desacralizando hasta convertirse en una selección de títulos que se consideraban indispensables para la formación de una base cultural realizada por instituciones educativas, grupos sociales o tradiciones críticas. En literatura, el concepto de canon se ha esgrimido como una serie de obras dignas de ser

[12] En Amelia Sanz Cabrerizo (COMP) (2008): *Interculturas. Transliteraturas*. Madrid, Arco Libros. El capítulo de Benhard Waldenfels "Entre culturas" pp 163-183.

enseñadas en las instituciones educativas para servir de modelo generación tras generación y así establecer una tradición, fijar criterios que permitan discriminar y valorar las obras literarias. El canon tiene para algunos críticos la misión de definir un patrón estético de medida (Luis González del Valle: 1993, Harold Bloom: 1994, Enric Sullá: 1998). Defienden la existencia de un canon universal de la literatura que se correspondería con el sistema fijado a partir de la literatura europea y estadounidense y que Harold Bloom denomina *canon occidental.* Harold Bloom en *The Western Canon* (1994) elaboró un catálogo de libros preceptivos con los títulos que él consideraba imprescindibles: Shakespeare como paradigma, Dante y su *Divina comedia*, Chaucer, en *Cuentos de Canterbury*, Cervantes, Montaigne, Moliere, Milton -*Los paraísos perdidos*- , Samuel Johnson, Goethe, Jane Austen, Walt Whitman, Emily Dickinson, Dickens, George Eliot, Tolstoi, Ibsen, Freud, Proust, Henry James, Virginia Wolf, Kafka, Borges, Neruda, Pessoa, Beckett, James Joyce, etc. Bloom expone su visión del canon como una fortaleza conceptual en la que armarse de una serie de principios éticos y estéticos que se consideran inamovibles. Las obras incluidas en él constituirían las bases, las vigas, sobre las que edificar el resto del edificio (1994:30). Desde ese punto de vista, el modelo cultural canónico garantizaría la clasificación y estructuración de las corrientes culturales (Bordieu, 1994: 40).

En la literatura, también en el arte o en la historia, el componente subjetivo tiene mayor presencia que en las ciencias. La comprobación objetiva y demostrable de la ciencia empírica se sustituye por el consenso con respecto a un repertorio definido del saber. Por ello se diseña un listado de referentes incuestionables en torno a los cuales se establece un acuerdo de qué obras merecen formar parte del patrimonio cultural de un colectivo. Se fija un corpus de clásicos (El Quijote, Macbeth, El Decamerón) que poseen un valor objetivo, por encima de las apreciaciones personales. Pueden esgrimirse diferentes interpretaciones de estas obras, pero no se discute su valor permanente. Son clásicos porque generan lecturas productivas, interpretaciones distintas a través de los tiempos. No son algo muerto, instantáneas de un momento histórico o movimiento cultural concreto, aunque sí recojan sus rasgos. Siguiendo la clasificación de Aleida Assmann (2006) que se incluye en el primer capítulo de esta tesis, pertenecen a la memoria cultural funcional, la memoria activa de una sociedad. Además, para algunos teóricos, constituyen la garantía de nuestra identidad en el momento actual de hibridez e indiferenciación (Hobsbawm, 1991).

La construcción del canon literario ha sido llevada a cabo a lo largo de la historia por instituciones que han valorado e interpretado los textos basándose en criterios muy dispares en función del momento histórico y sus propios intereses. Si nos centramos en ejemplos concretos del canon literario español este hecho se aprecia de modo muy claro. En el *Proemio e carta al condestable don Pedro de Portugal* (1449) el Marqués de Santillana incluye una relación de autores y obras que por su calidad le parecen imprescindibles. Podría definirse como un canon medieval español. Su criterio se asienta sobre una base estética y humanista. Por un lado, el Marqués valora la técnica (especialmente en los autores franceses); por otro, el contenido, como el que Petrarca o Dante vierten en sus obras. A través de un estilo epistolar, elabora una lista de algunos de los autores más representativos de cada lengua romance. En la *Apología en defensa de la cultura hispana* de Alfonso García Matamoros (1553), se puede observar en cambio un nacionalismo que será recurrente en muchos cánones posteriores. No es ya una mera recomendación de autores y obras. Matamoros no sólo selecciona poetas, sino también filósofos, teólogos, profesores de universidad y hasta viajeros como Cristóbal Colón. Los criterios son totalmente distintos a los medievales. Del mismo modo que los del Barroco serán distintos a los del Renacimiento. Así, en el siglo XVIII a través de los escritos de Gregorio Mayans y Siscar[13], es posible apreciar la evolución de los gustos estéticos de la época. Inicia su actividad crítica con *Oración en alabanza de las eloquentíssimas obras de don Diego Saavedra Fajardo (1725) y Oración que exhorta a seguir la verdadera idea de la eloquencia española (1727).* Las diferentes ediciones posteriores revelan la evolución estética y en los gustos literarios. Su actividad en ese campo continuó con *Vida de Miguel de Cervantes Saavedra (1737) y Vida del maestro Fr. Luis de León (1761),* dos aportaciones esenciales para entender la transformación de los gustos literarios del XVIII. Miguel de Cervantes pasa de ser tenido por un escritor gracioso a ser considerado uno de los más grandes escritores españoles junto con Quevedo y Lope de Vega. En cambio, Ignacio de Luzán en *La Poética o reglas de la poesía en general y de sus principales especies* afirma sobre Luis de Góngora que es "uno de los que más contribuyeron a la propagación y crédito del mal estilo" (Luzán, 1737:144). Góngora no obtendrá el prestigio de la crítica hasta principios del siglo XX. El esfuerzo de autores de finales del XIX y estudiosos como Menéndez Pidal sentaron las bases del canon literario que de modo genérico (sobre todo en lo referente a la época

[13] http://bv2.gva.es/es/corpus/unidad.cmd?idCorpus=20000&idUnidad=47641&posicion=1. Fecha de consulta: 9 de abril de 2015.

medieval y el barroco) permanece hoy en los planes educativos españoles (Sullá, 1998: 271-299). Desde el punto de vista histórico, los siglos XIX y XX fueron especialmente productivos en la creación de sistemas cognitivos que se concibieron con carácter permanente y absoluto. Desde el positivismo al marxismo se generaron macroestructuras que con gran optimismo creyeron tener el poder de explicar los componentes de los hechos humanos y que permitían su organización y clasificación. El siglo XX puso en práctica algunas de las propuestas teóricas del siglo anterior con nefastos resultados en ocasiones (baste citar los totalitarismos de la segunda mitad del mismo). Los principios universales se hicieron sospechosos por su falta de flexibilidad y su carácter restrictivo. Avanzado el siglo XX, la posmodernidad propugnó la disolución de los principios esenciales y el cuestionamiento de los marcos cognitivos sistemáticos, favoreciendo la indefinición y la crisis de la normativa paradigmática, concepción nada propicia para el orden canónico (Foucault, Deleuze, Lyotard). Los planteamientos del filósofo francés Jacques Derrida influyeron en los postulados estéticos de la posmodernidad como un proceso de deconstrucción, que consistía en subvertir el orden establecido, privilegiando los márgenes frente a los centros. Algunas corrientes anticanónicas de la época posmoderna contribuyeron a la legitimación de ciertas opciones periféricas y la incorporación al análisis de manifestaciones culturales que normalmente se hubieran mantenido fuera de estos ámbitos al ser consideradas como productos de la "subcultura"[14]. Este proceso se deriva de la noción pluralista y relativista de la sociedad y la cultura. Sin embargo el modelo posmoderno ha dado señales de agotamiento por su incapacidad para interpretar el desarrollo cultural actual. Su carácter de no-paradigma niega la posibilidad de la construcción de marcos comprensivos. Claudio Guillén en *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la literatura comparada* (1985) señalaba que le resultaba imposible concebir la existencia de una cultura sin sus cánones e instrumentos de selección. Las diversas antologías que habitan los estudios literarios de cualquier país y la misma Historia de la Literatura, son actos de selección, tal como recalca Pozuelo Yvancos en su artículo "Canon: ¿estética y pedagogía?" (1996). Además recuerda la importancia pedagógica de estas antologías. El proceso de selección se aplica a la enseñanza y este enfoque es, en definitiva, el origen del canon en sí:

[14] Algunos de los estudios sobre la construcción del canon literario consultados para elaborar este escueto resumen son: Luis Federico Díaz Larios (et al.) (2002); Alfredo Saldaña (2004); Begoña López Bueno (ed.) (2005); Fernando Cabo y María do Cabreiro, m. (2006); José Manuel López de Abiada y Wenceslao Pérez Cino (coords.) (2006); Gonzalo Navajas (2006).

> *[…] la vinculación de canon e instrucción, no sólo lo encontramos en el origen judío de la Ley y la selección de los Libros (Biblia), o la tradición del canon de la Iglesia, seleccionando los textos verdaderos de los apócrifos, para la doctrina correcta a ser enseñada, sino que en la propia tradición literaria el canon nació vinculado a un sistema escolar. La selección de los autores en diferentes catálogos y la misma idea de "auctor" venía vinculada a la escuela, enseñanza, paideia* (*Insula,* nº 600).

Enric Sullà en *El canon literario* inicia su compilación definiendo el canon como "una lista o elenco de obras consideradas valiosas y dignas por ello de ser estudiadas y comentadas" (1998: 12). El uso del término "estudiadas" nos lleva de nuevo a esta relación de los cánones con la práctica docente y a otra de las grandes cuestiones que suscita: qué lecturas elegimos para enseñar y leer en la educación primaria, secundaria, el bachillerato y en el ámbito universitario.

Wendell V. Harris en el capítulo "La canonicidad", incluido la obra coordinada por Sullá, apunta una serie de rasgos que, según su opinión, contribuirían a que un texto literario suscite mayor interés y por más tiempo. Estos elementos favorecerían que el texto en cuestión se introdujera en una suerte de coloquio crítico continuado que, según defiende Frank Kermode en "Institutional control of interpretation"[15] (1979), es un factor determinante para entrar a formar parte de un canon. Estos rasgos serían el grado con el que se relaciona explícitamente con otros textos (intertextualidad); su capacidad para generar diferentes significados (carácter polisémico); la habilidad con que es introducido en el coloquio crítico y la concomitancia entre sus posibles significados y las inquietudes propias de su tiempo. De modo que en la medida en que una obra recoja elementos y aspectos de obras anteriores, admita múltiples interpretaciones por parte de los lectores, y se imbrique en las preocupaciones de sus coetáneos, entrará con mayor facilidad a formar parte de las obras canónicas de una sociedad y un tiempo concretos.

Pero cada selección se realiza en un momento histórico determinado, con unos valores estéticos que le son propios. De ahí que se pueda comprobar la existencia a lo largo del tiempo de muchos cánones edificados en torno a criterios específicos de la época y espacio en el que se constituyeron. Los cánones no se asientan en valores estéticos o antropológicos inmutables sino sobre sistemas y valores vigentes en un tiempo concreto. ¿Es posible definir hoy los rasgos característicos del canon literario digital?

[15] En *Salmagundi* nº43, pp. 72-86.

Ciertamente es una tarea ardua ya que estamos inmersos en la construcción de las bases y el desarrollo de esta literatura. No obstante, a la luz de la lectura de muchas de estas obras primigenias trataremos de establecer algunos de sus rasgos fundamentales teniendo en cuenta todas las adversidades que ello implica.

Con la aparición de los medios de comunicación masivos y la universalización de Internet, la literatura se ha visto forzada a replantear su existencia en el seno de los modos alternativos al texto impreso. La identidad no se genera hoy a través de unos textos escritos preferenciales, reconocidos jerárquicamente, sino que se lleva a cabo de manera interconectada, mutable, híbrida. El *homo academicus* de Bordieu (1984: 154) ha visto reducida su facultad para evaluar los objetos culturales. Se ha producido la descentralización y multiplicación de los focos de definición y orientación de los hechos culturales a través de blogs, redes sociales, webs etc. En la era digital no es posible restringir la cultura letrada al mundo del libro o los escritores, pues también se producen prácticas letradas en otros escenarios culturales pertenecientes al ámbito audiovisual o a Internet. De hecho asistimos a un discurso cultural en el que la letra ya no ocupa el centro indiscutible sino que la imagen, en lugar de ser un complemento, se está erigiendo en el núcleo. James Paul Gee (2004) en *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo* habla de las prácticas letradas de los videojuegos que se desarrollan dentro de una comunidad alfabetizada[16] electrónicamente. Sugiere que se trata, en realidad, de experiencias de adquisición del conocimiento bastante intrincadas, que tienen muchas cosas que enseñar acerca de cómo se desarrolla el aprendizaje en el mundo moderno. Compara el aprendizaje y el alfabetismo en los videojuegos con los de las aulas y apunta que quizá constituyan modelos de nuevos medios de enseñanza en un futuro próximo[17]. No obstante estas nuevas prácticas letradas electrónicas se apoyan en referentes culturales pertenecientes a la cultura precedente. En los mismos videojuegos a los que se ha aludido anteriormente, se puede rastrear el telón de fondo de la mitología. Toda esta tradición clásica sería un hipotexto claro de las ficciones de superhéroes. Un ejemplo concreto de este hecho es el juego/relato digital de Serge Bouchardon publicado en 2008 en colaboración con un

[16] Lo que Mark Prensky denomina "nativos digitales" en "In Digital Games for Education. Complexity Matters" en *Educational Technology, año 2005,* nº 4, 22-28.

[17] Actualmente *Ipad* ha desarrollado numerosas aplicaciones educativas que se basan en lo lúdico y la interacción que favorecen las tabletas. De hecho hay niños que las emplean para aprender a escribir sus primeras letras.

grupo de artistas que convierte al usuario en Hércules y le hace pasar por doce pruebas: *The 12 Labors of the Internet User*[18].

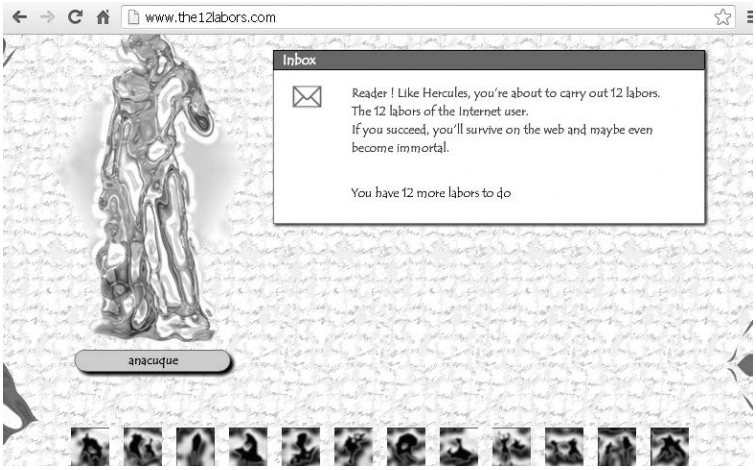

Fig. 125.: El lector debe superar sus doce pruebas tal como hizo Hércules para sobrevivir y triunfar en la navegación por la web.

El transcurrir a través de las doce pruebas sirve al usuario/ lector/ jugador para recorrer la historia mitológica del héroe griego. Pero el juego se transforma en metáfora de la navegación por la Red. La aparición continua y enojosa de ventanas emergentes[19] (*pop-ups*) cuando el usuario necesita concentración se corresponde con la batalla de Hércules contra la hidra: por cada cabeza que se corta (cada ventana que se cierra), aparecen dos más y ese hecho desespera y obliga al lector a luchar contra él para desentrañar lo que realmente busca. Navegar por la Red en ocasiones no es tan sencillo como pudiera parecer y cuando el internauta quiere indagar algo valioso que le interesa, a veces se convierte en un trabajo hercúleo que desgasta. Esta obra podría ser metáfora de la ingente labor de quiénes tratan de indagar los valores canónicos que subyacen en la inmensa y variada producción cultural en la Red. Asimismo se puede apreciar en qué medida parte de la memoria activa en función que el canon mantiene viva, se reinterpreta y recrea (remediada en un videojuego) convirtiéndose en materia simbólica que transmite con claridad y a través de la interacción del usuario, el mensaje que se persigue.

[18] http://www.the12labors.com/. Fecha de consulta: 19 de marzo de 2013.
[19] El término denomina a las ventanas que emergen automáticamente (generalmente sin que el usuario lo solicite). A menudo, las ventanas emergentes se utilizan con el objeto de mostrar un aviso publicitario de manera intrusiva.

Ziva Ben Porat ha tratado de indagar, a través de sus investigaciones, el papel que juega el canon literario en la era digital. Desarrolló el proyecto CULTOS[20] en el que aprovechando el nuevo modo de adquisición del conocimiento, se remedian textos canónicos que siguen constituyendo el sustrato necesario para la memoria cultural activa. Se trata de categorizar bloques de conocimiento, enlazando por ejemplo un texto de la mitología griega con la puesta en escena de una obra teatral que recoja el mismo mito en el teatro nacional y al mismo tiempo a escenas de una película que desarrolle ese mismo significado.

Se ha hecho hincapié anteriormente en la importancia del canon a la hora de construir, difundir y preservar la memoria cultural. Pero en muchas ocasiones los individuos de una comunidad retienen sólo ciertos atributos de los textos canonizados en la memoria cultural activa, esos atributos se emplean a modo de sinécdoque. Ben Porat denomina a esas unidades canónicas descontextualizadas, memes ("Don Quixote in hebrew cyberspace", *Texto Digital,* 2010: 99). El término meme fue definido por Richard Dawkins en el undécimo capítulo de su famosa obra, *The Selfish Gene* (1976) como "a self replicating unit of cultural transmission, or a unit of imitation". De la misma manera que los genes, los memes tienen la capacidad de reproducirse y sufrir mutaciones. Estas mutaciones pueden surgir por el agotamiento del meme descontextualizado o por la asignación de nuevos significados. Asimismo, los memes de

[20] *Cultural Units of Learning Tools and Services*. www.cultos.org. Fecha de consulta 4 de septiembre 2014. Financiado por la Comisión Europea bajo el programa *Information Society Technologies* (IST). Este proyecto desarrolla conceptos, herramientas y sistemas para la difusión del conocimiento. El dominio de aplicación elegido son los estudios culturales en general y en particular la literatura comparativa y la intertextualidad. Incluye un modelo de conocimiento de estudios intertextuales, un modelo de documento hipermedia estandarizado y una herramienta de creación multimedia prototipo. Se basa en la premisa de que la tecnología de la información debe proporcionar los mecanismos que permitan a los expertos un dominio en el que compartir sus conocimientos y combinarlos con presentaciones e ilustraciones. El propósito es convertirse en una Web semántica en la que se incluyan bloques de saberes interrelacionados y estructurados. El objetivo de CULTOS es la creación de objetos multimedia denominados "Intertextual Cultural Threads", hilos o tramas culturales hipertextuales.

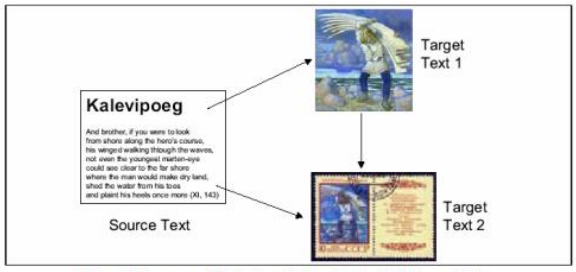

Figure 1. Intertextual Relations Triggering the Kalevipoeg Epic

En http://amacris.ode.unipi.gr/articles/Cultos_ai_final.pdf. Fecha de consulta: 4 de septiembre 2013.

otras culturas pueden ser adoptados o adaptados a otra. Gracias a las nuevas tecnologías, como se vio con mayor detenimiento en el capítulo "Literatura digital como literatura global", la memoria cultural ha destruido las barreras históricas propiciando estos contagios transculturales tan enriquecedores. Aunque los nuevos memes o sus nuevas significaciones no sean fruto necesariamente de Internet, es un hecho que el proceso de disociación ha crecido notablemente gracias a la Web y es fácil encontrar ejemplos de usos de un meme por parte de individuos que no conocen la obra canónica que los generó, como ejemplifica Ben Porat a través del meme de Don Quijote y su lucha contra los molinos de viento. El canon tradicional se sigue manifestando en el canon digital porque ciertos memes son algo innato en el ser humano: el héroe, la sombra, la conciencia de uno mismo etc. Jung había incidido en una idea semejante con la propuesta de sus arquetipos basada en la existencia de un sustrato común a los seres humanos de todos los tiempos y lugares formado por símbolos o "imágenes arquetípicas"[21].

Volviendo al meme de Don Quijote y su lucha contra los molinos de viento, todos los interlocutores identifican esa imagen con la del hombre idealista que lucha por un mundo mejor y para ello se enfrenta contra las fuerzas del mal, aunque éstas sean equivocadas o absurdas. En este sentido, Dolores Romero López señala en su artículo "The virtual canon: Don Quixote in the Spanish Cyberland" (*Texto Digital* v.6, n.2, 2010) el papel fundamental de Don Quijote como meme, no porque haya sido sistemáticamente incluido en listas de textos canónicos sino porque tiene la capacidad de engendrar diversas significaciones y encarnar valores a través de los tiempos:

> *Don Quixote is the most significant literary meme in Spanish culture* […] *If Don Quixote has been a canonical book in universal and Spanish literature, it is not due to the fact that it was selected by Harold Bloom in The Western Canon but to the double capacity that it possesses, as on one hand, it can adjust itself to the values of each time, and, on the other hand, it can last as reading material thanks to the ideals of fighting, freedom and justice that pervade all its adventures* (2010: 169).

La reflexión en torno al canon sigue siendo hoy necesaria para establecer elementos diferenciadores entre los productos que impone el mercado de una cultura mediatizada

[21] En la recopilación de las *Obras completas* de Carl Gustav Jung (2002) *Obra Completa volumen 9/I: Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*.

por principios económicos o de popularidad, frente a los valores estéticos y humanos de los textos literarios. Pero la nueva comunicación ha modificado el sistema de relación de los diferentes elementos que integran la cultura y el enjuiciamiento académico ya no es determinante. El nuevo modelo de comunicación que genera Internet determina el nuevo canon digital. La democratización de la comunicación ha traído consigo la ruptura de la estructura de valores convencionales, una reubicación de las relaciones internas de los diferentes componentes de la red cultural: frente a la institucionalización de los valores culturales, se extiende la fluidez y la interrelación entre los elementos que la conforman. La crisis de la cultura escrita jerárquica originada por Internet ha propiciado la sustitución de las clasificaciones excluyentes[22] por un descentramiento de los valores culturales. Como se ha citado en algunos ejemplos de nuestra historia literaria, el canon no es una estructura inamovible sino histórica y plural, viva, que evoluciona a lo largo del tiempo y que se va conformando, ratificando y modificando a través de nuevas aportaciones de creadores, críticos y lectores.

Asimismo, las características del hipertexto y el hipermedia y la transformación cultural que implican[23], están afectando a la forma de la literatura y su función y por tanto también al concepto de canon literario. Tal como señala Gonzalo Navajas (2008) "La estética digital y global se define por su redefinición de los integrantes del repertorio cultural y la concomitante reevaluación de ellos". De momento y dado que estamos todavía en las primeras etapas de la literatura digital, los libros impresos tradicionales forman la materia prima del hipertexto (Proyecto Gutenberg, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, LITESNET[24], LITHISPANET[25], etc.). La literatura analógica es

[22] Se podría citar como ejemplos recientes el ya mencionado de Harold Bloom, *The Western Canon* o el de Samuel Hugtington, *Who Are We?*

[23] Algunas de las transformaciones que el hipertexto implica serían: la ruptura de la estructura lineal por otra laberíntica que el lector decide seguir o no y en qué orden. Desaparición de la autoría única, papel activo del lector. El proceso de lectura también se transforma: leer un hipertexto se convierte en interaccionar con el texto etc. Se analizarán a lo largo de este capítulo.

[24] http://www.litesnet.com/lithispanet/gen_antologias.htm. Fecha de consulta 10 de julio 2014. Recurso elaborado por la Fundación Universitaria Española bajo la dirección de Amancio Labandeira Fernández. En las Bases de Datos LITESNET y LITHISPANET se encuentran recogidos los más importantes recursos electrónicos sobre literatura española e hispanoamericana existentes en la red: biografías, textos de obras literarias, estudios de crítica, análisis de obras, de autores, de movimientos y géneros literarios, bibliografías, audios y vídeos, etc.
De cada referencia se señala:
1) Autor principal: autor al que se refiere el recurso.
2) Título del recurso. Pulsando sobre él se abre en una página nueva.
3) Autor secundario: es el autor del recurso, si figura.
4) Descripción: datos y detalles de la publicación, así como contenido del recurso.
5) Tipo de recurso: portal, página web, artículo, texto, tesis, documento, audio o vídeo.
6) País del autor.

susceptible de convertirse en un hipertexto en cualquier momento. Un aspecto a tener en cuenta al abordar la posible evolución del canon en la era digital sería examinar qué factores determinan que un texto analógico sea digitalizado. Hay dos tipos de obras analógicas que se han transportado profusamente al ámbito electrónico: los autores de la cultura grecolatina y los textos religiosos cristianos (en este caso con una clara intención evangelizadora). Se puede apreciar también cómo algunos autores u obras que habían sido considerados hasta ahora como marginales, aparecen incluidos en estos corpus digitales de literatura analógica. Por citar un ejemplo, la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes incluye obras de Nicomedes Pastor Díaz o las *Cartas y coplas para requerir nuevos amores*. En cambio es posible que algunos textos canónicos tradicionalmente aceptados como tales, no sobrevivan al cambio o lo hagan en formas mutantes o apócrifas[26]. La irrupción del cine o la televisión también provocaron fenómenos similares en este sentido. Un caso claro fue la reimpresión de *El silencio de los corderos* tras su versión cinematográfica. En los inicios de la historia del cine ocurría de forma inversa. Un buen libro, reconocido por el público como tal, era llevado al cine porque era una garantía de éxito de público y crítica. Hoy la posición central que antaño ocupaba el texto literario, la ha adoptado el cine: la buena acogida de una película, favorece la reedición de obras que habían pasado en mayor o menor medida, desapercibidas. Asimismo nos encontramos con la edición impresa o la realización de una película a raíz del éxito de una creación literaria digital. Es el caso de *Más respeto que soy tu madre*[27], la blognovela del argentino Hernán Casciari o la edición impresa de los poemas de Olga Bernad aparecidos en su bitácora *Caricias perplejas*[28].

Las referencias de cada autor se organizan en los siguientes apartados:
1) Generalidades
2) Biografía
3) Textos de sus obras
4) Estudios críticos
5) Bibliografía
6) Documentación
7) Imágenes
8) Audio y vídeo

[25] http://www.fuesp.com/litnet/inicio.php. Fecha de consulta 22 de marzo de 2013.

[26] Recuérdese el mencionado caso del *Soneto V* de Garcilaso atribuido erróneamente por algunos internautas al autor de su versión para coral.

[27] http://mujergorda.bitacoras.com/. Fecha de consulta: 6 de junio 2014.

[28] http://cariciasperplejas.blogspot.com.es/. Fecha de consulta: 6 de junio 2014. Los numerosos seguidores que leían y comentaban sus poemas animó a una editora a publicar sus poemas en formato impreso.

2.- ALGUNOS RASGOS DEL CANON DIGITAL

La cuestión que se nos plantea ante la inmensa producción literaria en la Red es ¿cómo establecer los criterios sobre los que basarnos para proponer un canon de literatura digital y más concretamente de literatura digital en español? Quizá en este caso el sistema propuesto por Itamar Even-Zohar (1990) en su artículo "Polysystem Theory"[29] sea el que nos muestre una posible vía. El "polisistema" de Even-Zohar se fundamenta en una red de relaciones en la que sus componentes reciben sus valores por medio de sus oposiciones respectivas. Como señala Dolores Romero López en "Aproximación al problema de la formación del canon en literatura comparada"[30]:

> *Even-Zohar muestra que en el interior de un polisistema los géneros o autores no canónicos dependen de los establecidos, con los cuales rivalizan. Una concepción del polisistema basada en una oposición "canonizado"/" no canonizado" resulta sumamente práctica porque no excluye ningún libro ni ningún autor, sino que todos los libros y todos los autores nacionales e internacionales estarían representados; su valor vendría dado no por el sujeto que lo selecciona, sino por su funcionamiento dentro del sistema en que se sitúa* (2000: 574).

Propondremos pues algunas de las características que consideramos esenciales para que una obra se adapte a un posible canon de literatura digital a través de la evolución que suponen con respecto a las propias del texto impreso y "su funcionamiento dentro del sistema en que se sitúa". Asimismo, se presentarán una serie de obras de literatura digital que ejemplifiquen estos valores, que recojan las aspiraciones del medio digital y las posibilidades que brinda a los creadores y usuarios. De nuevo de la mano de Even-Zohar[31] debemos advertir que:

> […] *la "literatura" no puede concebirse ni como un conjunto de textos, un agregado de textos (lo que parece un enfoque más avanzado), ni como un repertorio. Los textos y el repertorio son sólo manifestaciones parciales de la*

[29] En *Poetics Today* 11: 1 9-26.
[30] Inicialmente publicado en *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica* nº 9 Año 2000. Desde 2006 se puede consultar en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: http://bib.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/13528399434915617422202/p0000006.htm#I_26_. Fecha de consulta 30 de agosto 2014.
[31] La primera versión fue publicada bajo el título "Polysystem Theory". *Poetics Today* 1979 I, 1-2: 287-310. Esta versión es la traducción de "Polysystem Theory", *Poetics Today* 11: 1 (Primavera 1990): 9-26. Traducción de Ricardo Bermúdez Otero.
Disponible en: http://www.tau.ac.il/~itamarez/works/papers/trabajos/EZ-teoria-polisistemas.pdf. Fecha de consulta: 9 de septiembre de 2013.

> *literatura, manifestaciones cuyo comportamiento no puede explicarse por su propia estructura. Su comportamiento es explicable en el nivel del (poli)sistema literario* […]*Parece necesario, por tanto, distinguir claramente entre dos usos diferentes del término "canonicidad": uno referente al nivel de los textos; otro, al nivel de los modelos. Pues una cosa es introducir un texto en el canon literario, y otra, introducirlo a través de su modelo en un repertorio. En el primer caso, que puede ser denominado canonicidad estática, un texto es aceptado como producto concluido y se lo inserta en un conjunto de textos santificados que la literatura (cultura) de sea conservar. En el segundo caso, que puede denominarse canonicidad dinámica, un cierto modelo literario logra establecerse como principio productivo en el sistema por medio del repertorio de éste*[32] (1990:11).

En nuestro planteamiento querríamos resaltar la "canonicidad dinámica" de una serie de obras de literatura digital en español que consideramos paradigmas de un nuevo modelo productivo, el de la literatura digital global. Estas creaciones digitales quizá se conviertan en modelos y sus autores en pioneros de nuevos recursos literarios sobre los que se asienten obras futuras. Parte de su valor reside en su capacidad para inaugurar y experimentar con la explotación artística que los medios técnicos digitales ponen al alcance de la literatura.

Basándonos en múltiples lecturas de textos literarios digitales, intentaremos sentar las bases sobre las que consideramos que se está edificando el nuevo canon de la literatura digital, aportando ejemplos concretos tanto de creaciones en español como en otras lenguas. El reto al que nos enfrentamos es intentar describir el nuevo canon, entendiendo el término como molde o medida, en el que se insertan las obras de literatura digital, más concretamente las obras de literatura digital en español. Desde nuestro punto de vista para que una obra literaria ingrese en el canon de literatura digital, debería encarnar una serie de requisitos concretos -"principios productivos en el sistema" (Even-Zohar, 1990) - que la distinguen del canon literario analógico y que permiten que transmita valores literarios dentro del sistema en el que se inserta, a saber, el sistema literario digital como modelo de producción literaria. Nos acogemos a las palabras de Dolores Romero López en el mencionado artículo de 2000:

> *No podemos, después de haber hecho estas consideraciones, seguir imaginándonos el canon como una criatura ideal, como un unicornio* […] *En su lugar hay que ubicar la torpe realidad del rinoceronte, es decir, el contexto al*

[32] En esta tesis se defiende la remediación como principio productivo en el sistema de la literatura digital. La "canonicidad dinámica" en este caso estaría constituida por aquellos elementos de la memoria en función amoldados a los medios digitales y por tanto, actualizados al incorporar las nuevas propiedades "canónicas" del medio electrónico.

> *completo* […] *Lo que está en manos de los profesionales de la literatura comparada es establecer vínculos entre las culturas, las razas, los textos* […] *Los cánones posmodernos parecen estar asentados en la terceridad cultural; son inestables y abiertos, relativos y plurales, dialógicos y dialécticos* (2000: 576).

Así como en las de Douwe Fokkema[33] (1998) antes de asumir tal reto:

> *Mi canon preferido, estará guiado por la posibilidad de cambiar de código (lo contrario de la política de identidad) y pone el acento en valores contradictorios, en las diferencias entre tradiciones, en la crítica de las ideologías dominantes, y en la diversidad de modelos de conducta moral y de vida privada* (Romero López 1998: 248).

2.1. EL CANON DIGITAL SE CONSTRUYE SOBRE LA RUPTURA DE LAS FRONTERAS ESPACIO-TEMPORALES: HIPERCOMUNICATIVIDAD Y FRAGMENTARISMO

La literatura se hace global en el momento en que Internet supone la desaparición de fronteras espacio-temporales. La única barrera tangible para la difusión de una obra literaria es el desconocimiento del idioma en la que es creada. A pesar de que la sociedad del siglo XXI avanza imparable hacia el multilingüismo, en muchas ocasiones el lector se enfrenta a la imposibilidad de acceder plenamente a obras escritas en idiomas que le son ajenos. Una muestra clara es la prolífica e innovadora literatura digital japonesa de difícil acceso para la gran mayoría del público lector. En este sentido afirma Emilio Blanco en su capítulo "Evolución del canon" en *Literatura hipertextual y teoría literaria*:

> *Los autores del canon occidental, hasta hace poco de claro carácter eurocéntrico, competirán a partir de ahora con otros de tradición africana o asiática, para citar dos ejemplos cuya presencia en los cánones tradicionales era prácticamente nula* (2003: 65).

Una obra interesante que rompe esta barrera es *Like Stars in a Clear Night Sky*[34] en la que su autor, Sharif Ezzat, recita el poema central de la obra en árabe al tiempo que los versos se despliegan en inglés. Cada verso corresponderá a una estrella brillante que el

[33] "Comparative Literature and the Problem of canon Formation" artículo de 1996 en *Canadian Review for Comparative Literature* XXIII 1, marzo, 51-66 traducido al castellano por Dolores Romero López en Dolores Romero López (1998): *Orientaciones en literatura comparada.* Madrid, Arco Libros.

[34] http://collection.eliterature.org/1/works/ezzat__like_stars_in_a_clear_night_sky/index.html. Fecha de consulta: 23 de julio 2014.

lector deberá pinchar para leer un nuevo poema en el que se incluye el verso inicial recitado. Curiosamente, los versos recitan: estoy lleno de historias, y tengo mucho tiempo.

Fig. 126: El texto de la pantalla de inicio "tienta" al lector para que indague y descubra las historias que contiene. Pinchando sobre las estrella aparecen las historias.

La globalización trae consigo una ampliación y profundización de las relaciones entre culturas distantes físicamente entre sí, tanto en la creación de productos culturales como en la recepción y mediación de las mismas. Resulta de enorme interés el libro coordinado en 2008 por Amelia Sanz Cabrerizo, *Interculturas/ Transliteraturas* en el que colaboran destacados investigadores de todo el mundo, como Jan Neverdeen Pieterse, de la Universidad de Illinois; Wolfgang Welsch, de la Universidad Friedrich Schiller de Jena; Mark I. Millington, de la Universidad de Nottingham; Bernhard Waldenfels, de la Universidad de Bochum etc., quienes se han ocupado del marco teórico de este término. La "transliteratura" encaja muy bien con la globalización. Frente a la instauración de la diferencia, surge imparable el benéfico contagio de las literaturas más allá de las fronteras, el cruce cultural y la hibridación, el mestizaje conciliador, la capacidad de la metáfora de trascender de lo local. La "transliteratura" se interesa por la hermenéutica de un mundo sin barreras, la interrelación de las diferentes culturas y literaturas que se están desarrollando de manera simultánea en todo el orbe. Acceder hoy a lo que se produce en Brasil, Japón o Polonia está a un clic. En esta misma línea Sonia Rodríguez Llamas en "El blog literario, perspectivas de un nuevo

género popular"[35] al describir el entorno narrativo que el blog propicia afirma que "las ventajas de este tipo de comunicación en tiempo real repercuten en la eliminación de los límites espacio temporales, o lo que Yépez[36] denomina "politopía": la propiedad de poder estar en muchas partes al mismo tiempo" (2011: 303). Es más, un cierto número de autores y textos son canonizados en una dimensión global y tienen una presencia ubicua. En el entorno comunicativo actual coexiste un nivel sistémico global con otros de carácter restringido (se puede citar como ejemplo las publicaciones circunscritas a un grupo de blogueros o a los suscriptores de un canal *YouTube*).

Surge así un sistema literario en el que se producen fenómenos de transferencia e interferencia sin cortapisas. Además están apareciendo formas literarias asociadas a los nuevos medios (como la mencionada literatura aumentada por citar un caso). Internet y su papel de mediación del hecho literario está produciendo cambios en lo literario a nivel global. Este nuevo entorno se caracteriza, entre otras cosas, por su hiper comunicatividad. Es sencillo observar el incremento exponencial de la comunicación de todo tipo: *Skipe, Twitter, YouTube, Facebook, Whatsapp* etc. Son medios con tan solo unos años de vida pero es posible reconocer en cada uno de nosotros la "necesidad individual de participar en tales flujos de información para mantener la propia posición dentro de este ámbito semiótico" (Cabo y Do Cabreiro, 2006: 132). Como inmediata consecuencia de la "hipercomunicatividad" en lo literario surge la tendencia a reducir el tiempo dedicado a cada intercambio comunicativo y por tanto se da preferencia a los textos breves frente a los más extensos, los géneros minimalistas frente a los géneros complejos[37], la predominancia del fragmentarismo[38], el *collage*, frente a la obra unitaria.

[35] En Ana Cabello; Miguel Carrera; Malvina Guaraglia; Federico López-Terra,y Cristina Martínez-Gálvez: *En los márgenes del canon. Aproximaciones a la literatura popular y de masas escrita en España (siglos XX y XXI)*. Madrid, CSIC, ARBOR.

[36] Heriberto Yépez (2003): "Literatura Weblog" en *Literaturas.com*. http://www.literaturas.com/heribertoyepezweblogfebrero2003.htm. Fecha de consulta 10 de julio 2014.

[37] Es interesante en este sentido reseñar la remediación de obras de la literatura universal llevada a cabo en *Twittérature* por Emmet Rensin y Alexander Aciman. Es un experimento en papel sobre las posibilidades de esta forma de narrar condensada que sólo admite 140 caracteres por mensaje y que surgió en la primera campaña electoral de Barak Obama como un método de *microblogging*. En este caso la remediación opera en ambos sentidos: el medio digital inunda el medio impreso pero las obras remediadas, moldeadas según los parámetros de *Twitter*, son obras del canon literario mundial. El libro resume setenta y cinco obras de la literatura universal en veinte "tuits" por obra como máximo. Esta forma de narrar no es nueva (el ejemplo de Hemingway y su *flash fiction* sería tan solo uno de los posibles) pero con la difusión de *Twitter* millones de autores desconocidos han podido crear y publicar de modo inmediato multitud de microhistorias que son leídas instantáneamente.

[38] Se ha hablado anteriormente de las nuevas formas de lectura en pantalla: el concepto de *scanning* de Francisco Albarello, el término *Browse*, de Fernando cabo y María do Cebreiro o el *pick and mix* de Jessica Munns.

Internet ha traído consigo una suerte de "simultaneidad desespacializada"[39] de manera que hoy es posible para cualquiera entrar en contacto con distintas formas simbólicas sin necesidad de desplazarse al lugar donde se han generado. Este hecho constituiría uno de los pilares en los que se asienta la globalización cultural y literaria. Ya no es necesario estar en el mismo sitio que otros (una de las bases de las identidades culturales del pasado) para experimentar un mismo suceso. Está al alcance de cualquiera el acceso desde un lugar determinado a formas simbólicas originadas en espacios distintos y de modo simultáneo.

El estudio sobre los medios de John B. Thomson, publicado en 1998: *Los Media y la Modernidad* resulta muy esclarecedor y realiza un análisis retrospectivo sobre la significación de esta ruptura espacio-temporal con el desarrollo de los medios de transporte y comunicación a lo largo del último siglo. Señala Thomson cómo el advenimiento de las telecomunicaciones, ya desde el telégrafo y el teléfono a finales del XIX y principios del XX, desembocó en la separación del espacio y del tiempo que habían permanecido como parámetros intrínsecamente unidos hasta ese momento. La distancia espacial dejó de requerir distancia temporal. Aunque dos personas vivieran a cientos de kilómetros, podían disponer de la misma información simultáneamente gracias al telégrafo, por ejemplo. Hasta ese momento, para transmitir una información había que trasladar físicamente el mensaje y eso requería tiempo.

Antes de las telecomunicaciones la simultaneidad (al mismo tiempo) implicaba localidad (el mismo lugar). Es más, hasta mediados del siglo XIX cada aldea tenía su propio estándar de tiempo. Coexistía una pluralidad de tiempos locales sin coordinación. Si era preciso un tiempo para transmitir una información de un lugar a otro, no había necesidad de compartir el mismo sistema horario.

Con las telecomunicaciones surge la simultaneidad y a raíz de ella se produce una estandarización del tiempo en el mundo tal como recoge Eviatar Zerubaval en su artículo "The Standarization of Time: A Sociohistorical Perspective" (*American Journal of Sociology*, 1982). La introducción de los horarios estandarizados del ferrocarril, basados en el meridiano cero de Greenwich llevó a la adopción del GMT (*Greenwich Mean Time*) como modelo de tiempo para el conjunto del territorio británico. En 1884 la

[39] Término introducido por Helga Nowotny en 1994 en su libro: *Time: The Modern and Post-modern Experience.*

International Meridian Conference de Washington DC estableció el sistema global de medición del tiempo con veinticuatro franjas temporales de una hora y se fijó una línea de cambio horario a nivel mundial. Se acordó que la línea de cambio horario sería el meridiano 180 a la misma distancia del este y del oeste de Greenwich. De este modo, los viajeros que la cruzaran dirección este ganarían un día y los que lo hicieran en dirección oeste, lo perderían. El sistema horario internacional estandarizado permitió coordinar la organización de redes de transporte y comunicación a partir de entonces.

El desarrollo de nuevos medios de transporte y comunicación afectó de manera drástica al modo en que las personas percibían las características espaciales y temporales en su vida cotidiana. Se despertó el interés por la velocidad (tema que inundó las artes con su atractivo), la simultaneidad y la sorprendente y novedosa vida por separado del espacio y del tiempo, hasta ese momento impensable. Este interés tuvo su reflejo en el arte y la literatura de principios del siglo XX en autores como Proust, Baudelaire, James Joyce, y en movimientos como el surrealismo o el futurismo[40]. Resulta interesante recalcar que la era Internet representa un paso más en esta dirección: simultaneidad y ubicuidad (aunque sea virtual) y la velocidad sigue siendo metáfora artística. También, como se plasmará en ejemplos concretos en el capítulo sobre literatura digital como literatura global, el control del tiempo o la pérdida de control del mismo, va a constituir uno de los temas recurrentes en la literatura digital. Baste destacar el poema de la española Tina Escaja, *VeloCity*[41] al que ya se ha hecho referencia en este trabajo y en el que la autora asimila los mecanismos propios del soporte digital a la construcción de una bellísima metáfora sobre la navegación por la Red y la relación autor-máquina-lector.

Además de la fascinación por la velocidad y la simultaneidad, las nuevas comunicaciones y medios de transporte supusieron a principios del siglo pasado el surgimiento de lo que se podría calificar como una suerte de memoria o historia mediática. Antes de las telecomunicaciones los individuos y las colectividades se forjaban una idea de su propio pasado y de lo que ocurría en lugares lejanos a través de narraciones de testigos directos o indirectos, de tradiciones orales y escritas. El creciente desarrollo de formas simbólicas mediáticas ha provocado la sustitución de esa

[40] Se pueden señalar como estudios muy interesantes que analizan el impacto de la separación entre tiempo y espacio gracias a los avances tecnológicos de finales del XIX y principios del XX en la cultura: *The Culture of Time and Space 1880-1918* de Stephen Kern o *Melts into Air: The Experience of Modernity* de Marshall Berman.

[41] http://www.uvm.edu/~tescaja/poemas/hyperpoemas/velocity.htm. Fecha de consulta: 21 de abril 2015.

transmisión "cara a cara" individualizada, compuesta de versiones diferentes, por una versión mediatizada más homogénea. El hombre actual tiene la sensación de que puede experimentar acontecimientos, conocer lugares lejanos, observar los modos de vida de otras culturas, aprender, sin desplazarse ni intercambiar relatos con otros. Tanto es así que es común experimentar, al visitar por primera vez lugares tan emblemáticos como Nueva York, la impresión de haber estado allí anteriormente. Las formas de comunicación a distancia que acercan a personas de países lejanos como si estuvieran frente a frente y el surgimiento de una realidad virtual paralela, tendrán consecuencias que se ven reflejadas en muchas creaciones de literatura digital. La incomunicación en una sociedad "hipercomunicada", el solipsismo, las relaciones humanas entre personas que jamás se han conocido físicamente, la confusión entre lo real y lo virtual etc. Todo ello se mostrará con ejemplos en el siguiente capítulo. Estas cuestiones afectan al sentido de pertenencia que tiene el ser humano a un grupo con el que comparte una serie de experiencias a través del tiempo y del espacio, un origen coincidente y un destino común. Hoy percibimos que nuestras comunidades se constituyen, al menos en parte, a través de la reconstrucción simbólica que nos ofrecen los medios y que cada vez es más indiferenciada.

Los medios han transformado la percepción de lo lejano y lo cercano. La distancia se mide tanto por el tiempo que se tarda en recorrerla como por la velocidad de la comunicación. Los medios de transporte permiten que una persona se traslade en cuestión de horas al rincón más remoto del planeta. Pero en el caso de la velocidad de la comunicación, aún es más patente el fenómeno de la simultaneidad y la ubicuidad por la desaparición de barreras espaciales al menos de una manera virtual. Esta sensación es fácil de ejemplificar desde que disponemos de dispositivos como *Skype* que permite a un padre o una madre a miles de kilómetros de distancia de su hijo, ayudarle a hacer los deberes mientras asiste a una feria comercial. Aunque no se desplace físicamente, la percepción de esa distancia se desdibuja.

Este enfoque del tiempo y del espacio influye en nuestras expectativas y nuestra idea de progreso. David Harvey en *The Condition of Posmodernity: An Enquiry into the Origin of Cultural Change* (1990), recalca la transformación producida en la comprensión del espacio-tiempo por el ser humano a través de los cambios en los modos de vida. En las sociedades rurales la experiencia del paso del tiempo estaba ligada a los ciclos naturales de las estaciones. Tras la industrialización, cuando la población se traslada a las

ciudades, el tiempo se asoció al ritmo de la semana laboral. Posteriormente, la necesidad de incrementar la producción introdujo la idea del trabajo bajo presión durante un tiempo para lograr luego disfrutar del futuro (idea de progreso). Hoy en día, el horizonte siempre cambiante por el ritmo vertiginoso en que se suceden los avances y la continua necesidad de readaptación y aprendizaje, está destruyendo nuestra percepción lineal del futuro. Y este cambio afecta naturalmente al modo de expresarnos y comunicarnos y se refleja en las nuevas textualidades y en el concepto mismo del canon como aquello que permanece.

La literatura global, accesible a todos, origina un sistema literario en el que se producen fenómenos de trasferencia e interferencia sin cortapisas, facilitado por lo que denominábamos "simultaneidad desespacializada". El nuevo canon persigue obras accesibles a cualquiera con conexión a internet, el público es universal. Genera un estado de hipercomunicatividad que exige una reducción del tiempo dedicado a cada intercambio comunicativo. El contexto comunicativo que propicia la Red, exige un tipo de literatura breve que permita la interacción y respuesta inmediata del lector. Todo ello conduce a un canon literario que favorece el fragmentarismo y los géneros minimalistas.

2.2. RELACIÓN AUTOR Y LECTOR EN EL CANON DIGITAL: AUTOR COLECTIVO E IDENTIDAD DIGITAL

Jay David Bolter en su libro *Writing Space. Computers, Hypertext and the Remediation of Print* (2001) situaba como responsable del establecimiento de un canon literario tal como lo entendemos hoy a la imprenta y las transformaciones que originó. Aunque el concepto de canon no fue inventado por los humanistas, fue la imprenta la que permitió fijar una serie de textos comunes, iguales, sin múltiples versiones al estilo de los manuscritos, sobre los que los críticos pudieran trabajar. Sin embargo, el medio electrónico ha derribado este factor puesto que en la pantalla es imposible que un texto quede fijado de forma definitiva.

La tecnología del libro impreso supuso la instauración de tres principios fundamentales para la configuración de los cánones literarios: la autoría única, la noción de propiedad intelectual y la existencia de textos fijos en el espacio (en la estantería de una biblioteca, por ejemplo).

La irrupción de una nueva tecnología, la imprenta, generó una serie de transformaciones en la forma de crear, transmitir y conservar la literatura. La revolución digital y el inmenso campo de posibilidades que facilita ha modificado aún más muchos ámbitos de la vida humana, y el literario no podía ser menos. El hipertexto destruye estas tres columnas hasta tal punto, que tal como Emilio Blanco afirma: "el concepto de hipertexto, en su sentido recto, dinamita la noción de canon como tal" (2003: 68).

Bolter también apuntaba, en el capítulo "Ficción interactiva" incluido en *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*[42] (2006) una serie de anticipaciones a estos cambios en las textualidades literarias que ha propiciado la nueva tecnología. Algunos autores modernos y posmodernos detectaron la necesidad de explorar nuevas formas y preconizaron recursos que los medios digitales facilitarían enormemente: James Joyce y la retórica de lo no secuencial o su recurso al palimpsesto; la novela como conversación de Sterne; el juego y la experimentación del surrealismo y otras vanguardias así como su interés por lo plástico y visual como elemento poético; el agotamiento de la literatura impresa que destaca Borges y su deseo de una "Biblioteca de Babel" que contuviera todos los libros de todos los tiempos como tesoro universal accesible a cualquier ser humano; la narrativa fragmentada de Marc Saporta o la escritura múltiple de Cortázar etc. La literatura digital ha dado corporeidad a todas estas aspiraciones remediando esa tradición y recogiendo el guante lanzado por sus predecesores.

El concepto de la autoría del texto literario tal como se conoce hoy en día se desarrolla con el texto impreso. En la literatura oral en cambio, había múltiples versiones de cada obra. Como recuerda José Enrique Navarro en "You'll Never Write Alone: Online Sharing Economy and the New Role of the Reader":

> *The spoken word has the peculiarity of allowing the different transmitter to modify the narrative, introducing small variations to the text. This explains the existence of diverse versions; one or more of which will subsequently be put down writing. In truth, the first authors we can attest to are transcribers, compilers and commentators of oral narrative* […] *The relationship is more dynamic than in written culture* […] *The receptor becomes the emitter, but also something else: because of the additions to the text, the receptor also becomes an author, another link in the chain of author-auditors that comprise oral tradition* (2012: 124).

[42] En María Teresa Vilariño Pico.y Anxo Abuín González (EDS.) (2006): *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica.* Madrid, Arco Libro.

Con la aparición del hipertexto, la noción de autor como se había conocido en los manuscritos y luego en el libro impreso, se vuelve a diluir del mismo modo que sucedía en la literatura oral. No hay un único autor que organiza una estructura y presenta su creación congelada, acabada. Algunos teóricos como Foucault o Barthes ya habían planteado una concepción diferente de la autoría a la del romanticismo (autor y editor eran confundidos con frecuencia hasta el siglo XVIII). Barthes señala que en las obras literarias "It is language that speaks, not the author" (1977: 143). Foucault en "What is an author?" define el autor como "the principle of thrift in the proliferation of meaning" (1969: 209), es quien enciende la chispa que otros harán arder. La concepción inamovible del autor aceptada desde el XVIII comienza a transformarse con el posmodernismo en forma y complejidad, desvaneciéndose en el anonimato de un murmullo, "the anonymity of a murmur" (1969: 210). Esta hermosa metáfora de Foucault define a la perfección la nueva concepción de la autoría propiciada por el hipertexto y los hipermedia. Mijail Bajtin en su *Estética de la creación verbal* publicado póstumamente en 1979, también ofrecía una interpretación de la creación literaria como ejercicio de interacción:

> *El complejo acontecimiento del encuentro y la interacción con la palabra ajena se ha subestimado casi totalmente por las ciencias humanas correspondientes (y ante todo por la ciencia literaria)* […] *El objeto verdadero es la interacción y la relación mutua entre los espíritus* (1982: 366).

En España a finales de los noventa algunos investigadores del grupo fundado y coordinado por José Romera Castilla, SELITEN@T[43], ya indagaron acerca de la figura del autor en el nuevo proceso de creación literaria. El profesor Romera Castilla destacaba dos modos diferentes de creación colectiva: la producción conjunta de un texto por varios autores y la sugerencia por parte de un escritor de una serie de núcleos argumentales que los receptores deben ampliar y dar forma literaria Señalaba asimismo el carácter inacabado de estas obras literarias dado que en cualquier momento el texto puede ser alterado, crecer y cambiar por la acción de los receptores (1997: 35-38). Los trabajos de Beatriz Paternain Miranda, "Teorías que avalan el concepto de autor en el hipertexto" (1997: 297-302) y de Alicia Molero de la Iglesia, "Del escritor cibernético al personaje cibernético" (1997: 269-278), trataron de abrir planteamientos pioneros

[43] Las actividades de este grupo de investigación pueden consultarse en: http://www.uned.es/centro-investigacion-SELITEN@T. Fecha de consulta: 19 de febrero 2015.

sobre el nuevo papel del autor en la literatura electrónica. Paternain destacaba el papel protagonista del lector como nuevo organizador de la historia a raíz del hipertexto, "es el encargado de estructurar la obra a través de las elecciones que va realizando" (1997: 297).

El autor en literatura digital es uno más. Tal vez se le pueda atribuir el mérito de encender la llama que prenderá a través de la Red con mayor o menor fortuna. Internet devuelve a su condición primigenia al texto literario. En palabras de José Enrique Navarro: "the public reading or narration where one relates and the other listens" (2012: 127). Se podría añadir que es el espacio idóneo en el que uno crea y los otros escuchan, leen, ven y algunos aceptan el reto de modificar o proseguir la obra. Tal como afirma Landow en *Hypertext 3.0*, "Hypertext blurs the boundaries between reader and writer" (2006: 4) permitiendo la ósmosis entre ambos.

Un maravilloso ejemplo de ello es el proyecto del ecuatoriano Leonardo Valencia y el mejicano Eugenio Tiselli, *El libro flotante*[44]. Es la metáfora viva de lo que aquí se expone:

> *Precisamente por eso se ha creado esta Web… para que los lectornautas puedan aportar sus propios fragmentos de un libro que queda abierto para que cada versión apócrifa pueda considerarse parte de ese libro. Un estuario* – ese es el nombre del libro escrito por el desaparecido escritor Caytran Dolphin- *a fin de cuentas, es una entrada en tierra firme de un mar que se ramifica en distintos canales que fluyen en dos direcciones: pleamar y bajamar. Al final, aunque separados, todos los estuarios están conectados entre sí, y todos forman parte del mismo mar narrativo*[45]**.** *Es decir, los vacíos ficcionales siempre pueden llenarse y continuarse. Porque en el mar de las historias, y sus lecturas y comentarios, estas nunca tienen fin.*[46]

A partir de la historia planteada por Leonardo Valencia, cada lector puede añadir fragmentos a ese libro flotante, cuyas letras se desdibujaron al ser arrojado al agua y que cada uno reescribe, nunca en solitario, sino como parte de una comunidad de lectores-creadores:

[44] http://libroflotante.net/. Fecha de consulta: 6 de abril 2015.
[45] La negrita es mía.
[46] http://www.libroflotante.net/intro.htm. Fecha de consulta: 21 de marzo de 2015.

Fig. 127: El libro flotante en el medio líquido, el espacio virtual, y cada lector recoge el mensaje de otros y lo continúa en una labor colectica inacabable.

El papel del autor no sólo se transforma por la interacción con el lector y su participación activa, performativa y en ocasiones cocreadora. El propio autor se desdobla a veces, se camufla y disfraza, adopta múltiples identidades propiciadas por la coexistencia de realidades paralelas de la que se ha hablado anteriormente. La realidad física y la realidad virtual juegan e interactúan y esta posibilidad genera la aparición de identidades diversas. En la tradición literaria impresa también se puede rastrear el ejemplo de autores que camuflaron su auténtica identidad por diferentes motivos. Sin embargo, en la era digital, lectores y autores cuentan con este simulacro admitido y practicado por casi todos en el juego de perfiles, seudónimos y avatares que pueblan la Red. Este hecho ha sido señalado por críticos literarios como Sherry Turkle (1998) en "Repensar la identidad de la comunidad virtual"[47] o más recientemente por Francisca Noguerol que en 2012 hacía referencia a "la frecuente presencia en los textos de identidades *avatáricas* o *nómadas*" como una de las características de lo que ella denomina "el triunfo del simulacro"[48]. Vicente Luis Mora plantea una interesante clasificación de las posibles identidades que un autor (o lector) adopta en la Red denominándolas "formas digitales de retoque subjetivo[49]" (2013: 40): "Internet […]

[47] *Muchas manifestaciones de la multiplicidad en nuestra cultura, incluida la adaptación de personalidades online, están contribuyendo a un replanteamiento general de las tradicionales concepciones unitarias de la identidad en este contexto, las experiencias con la comunidad virtual nos ayudan a elaborar estas nuevas visiones del yo* (1998, 51).

[48] Describe las notas fundamentales de la última narrativa en español en su artículo: "Barroco frío: la última narrativa en español. El realismo histérico" en *Imán. Revista de la Asociación Aragonesa de Escritores*, nº 6, junio. http://revistaiman.es/2012/05/18/barroco-frio/. Fecha de consulta: 30 de junio 2014.

[49] El empleo de mecanismos tecnológicos para simular otras identidades o crear una imagen maquillada de nosotros mismos también se recoge en literatura analógica. Vicente Luis Mora cita como ejemplos *El exiliado de aquí y allá,* de Juan Goytisolo (2008), *Els jugadors de Whist*, de VicentPagès Jordà (2009) o *Elcielo de Pekín*, de Miguel Espigado (2011).

propone una posibilidad infinita de recomenzar el juego identitario y de *reinventarse* desde la otredad digital (seudónimos o avatares) o desde la *notredad* digital (anonimato)" (2013: 43). De ambas formas de "retoque subjetivo[50]" o de desdoblarse en identidades diversas se pueden citar ejemplos en literatura digital en español. Mirta Bertotti fue el avatar de Hernán Casciari en la blognovela *¡Más respeto, que soy tu madre!*[51].El deseo de camuflarse en el anonimato se manifiesta en multitud de perfiles de autores. Podemos citar el caso de otra blognovela, *Las aventuras de Óscar*[5253] de cuyo autor apenas sabemos nada. Daniel Escandell define el avatar como "la imagen, nombre o icono que representa a una persona en los sistemas de comunicación digital en los entornos virtuales compartidos […] en el contexto tecnológico el avatar es la representación de un individuo real en un mundo virtual" (2014: 167). El avatar sería la remediación de un elemento del videojuego[54] en la literatura digital que ofrece multitud de posibilidades como recurso narrativo. Julian Dibbell (2007) en *Alter Ego. Avatars and their Creators*[55], expone con sorpresa la facilidad y rapidez con la que alguien puede reconvertirse en el mundo virtual en un personaje complejo con el que jugar o interactuar:

[50] Vicente Luis Mora propone como otras identidades en la Red "El doble digital", es decir, la identidad que arrojan los buscadores sobre cada uno de nosotros. El poeta David Leo recoge de modo brillante esta idea en uno de los poemas de su libro *Dime qué* (2011: 49):

> *Un servidor. Cualquiera. La piel de la pantalla. Terminación nerviosa.*
> *Hablo con mi reflejo hermano nunca estuviste tan cerca como ahora que*
> *Sólo nos separa. Lo inmaterial.*

Además del avatar y el doble digital, Mora recoge la idea del "zombi digital" o los perfiles que siguen activos en las redes sociales a pesar de la muerte de sus creadores. De hecho han aparecido empresas especializadas en borrar esa huella macabra, presencia vacía en los medios más allá de la muerte. En España podemos citar "Artmemori" que ofrece "la gestión póstuma de la identidad digital". La preocupación por el rastro que se deja tras el recorrido por la vida es un tema que se repite en la literatura. Un ejemplo seríael poema de Juan Ramón Jiménez "El viaje definitivo" que como se ha visto anteriormente es el más remediado en *YouTube* del autor de Moguer.

[51] http://mujergorda.bitacoras.com/. Fecha de consulta: 30 de marzo 2015.

[52] En esta bitácora son los propios lectores/ jugadores los que eligen el estado de ánimo del protagonista y cómo continuar la trama. El autor aporta dos posibles caminos y la tercera opción la fijan los lectores (a los que el administrador del blog denomina "jugadores"). Es una muestra clara de cómo este tipo de literatura se identifica con algo lúdico y participativo.
El protagonista es un joven estudiante de bachillerato a punto de hacer su examen de selectividad. El argumento de fondo, la lucha interna del joven entre sus estudios –es un brillante alumno que desea entrar en la carrera de medicina- y la presión de sus amigos para que viva la vida. Arturo desea ser popular y llamar la atención de una chica que le atrae. Sin embargo es un muchacho marginado al que le cuesta relacionarse fuera de sus libros. La historia de partida no es original, pero sí lo es la evolución que va tomando gracias a las votaciones de los lectores y sus propuestas para que la trama evolucione.

[53] http://lasaventurasdeoscar.blogspot.com.es/. Fecha de consulta: 30 de junio de 2014.

[54] En el ámbito de los videojuegos es el doble electrónico de un jugador.

[55] Robbie Cooper, Julian Dibell y Tracy Spaight.

> *Four years ago, I sat down at a computer, clicked a few buttons, filled out a text box or two, and in a few short minutes created something it takes the most accomplished novelists years to produce: a fictional character with a life of its own* (2007: 5).

El autor único muere por un lado porque en el ámbito digital un autor puede adoptar múltiples identidades pero, sobre todo, porque la literatura digital es fundamentalmente colaborativa. Reclama la participación activa del lector. El hipertexto (y su evolución al hipermedia) ofrece múltiples llaves que conducen al lector por el itinerario que él decide seguir. Esas llaves abren textos, imágenes o creaciones que no tienen por qué ser obra del autor inicial de la obra en cuestión. El autor "cuenta a menudo con el público antes de fijar la forma definitiva del texto" señala Ricardo Senabre (1987: 27) y en muchas ocasiones, esa "forma definitiva" nunca existirá pues la literatura digital es una obra en continua construcción. El lector abandona su postura pasiva e interactúa, tomando incluso decisiones sobre el personaje que quiere que le "cuente" la historia bajo su personal perspectiva. Otras veces el lector se erige en coautor y decide qué final tendrá la obra o participa de modo activo en su creación (un claro ejemplo de ello es la ficción interactiva de la que se tratará más adelante). Anna Wendorff en *Estructuras narratológicas en la literatura digital de Jaime Alejandro Rodríguez* (2011) recuerda el carácter prototípico de *Rayuela* como novela antecesora del hipertexto. En aquel momento los medios técnicos de que disponía Julio Cortázar sólo le permitían ofrecer al lector diferentes caminos de lectura pero nunca interactuar con él. Sin embargo:

> *En la literatura que utiliza los medios hipermediales, esta "ficción" que se creó Cortázar, está finalmente superada, y no sólo el lector puede ahora intervenir casi de manera directa (y no episódica dentro de la obra) sino que también puede interactuar con el autor, con los personajes, construir su propia historia, o forjar otras a partir de un personaje, etc. La obra se vuelve así rápida y efímera. Al mismo tiempo cambia de una forma tan precipitada que apenas llegamos a conseguir "obra" en tanto la conocemos por las técnicas de ficción impresa. La noción y el concepto de la misma, está destruido y por ello carece totalmente de centralidad y de autoridad. Hay lectores parciales, escritores parciales, obras parciales, todo se juega en el campo de lo fragmentario, de lo cortado* (2011: 93).

Algunos ejemplos significativos de literatura digital corroboran la desaparición del autor único. Constituyen la demostración patente de que el autor ya no es el dueño absoluto de la obra y pierde el derecho a la integridad de la misma. Las obras se pueden fragmentar, manipular, se convierten en arcilla en manos de los lectores-coescritores. En

definitiva podría decirse que la literatura digital es en sí misma no jerárquica pues sitúa en el mismo nivel al escritor y al lector, ambos son creadores. Multitud de ejemplos secundan la muerte de la autoría única en la literatura digital. Henry Jenkis lo denomina la "cultura de la colaboración"[56]. En la mayoría de obras intervienen varios creadores de diferentes disciplinas: escritores, fotógrafos, diseñadores gráficos, músicos etc. También abundan las obras de creación colectiva tanto en narración como en poesía. Este aspecto es especialmente relevante en las creaciones literarias digitales en español. El sentido de comunidad[57], de colectivo, tan arraigado en la cultura hispánica, se siente amparado en estas nuevas formas de creación colaborativa originando una buena acogida por parte de los lectores.

2.3. EL CANON DIGITAL EXIGE LA INTERVENCIÓN Y LA ACCIÓN NECESARIA DEL LECTOR

La literatura digital es performativa en esencia: el texto actúa, se genera, se mueve, ejecuta acciones en la pantalla e interactúa con el lector-actor-escritor-jugador. En 1968 Roland Barthes en su famoso artículo "La muerte del autor" recurre a la idea de performatividad de Austin[58] para reflexionar a cerca de la escritura señalando:

> *[…] es que escribir ya no puede seguir designando una operación de registro, de constatación, de pintura (como decían los clásicos) sino que más bien es lo que los lingüistas, siguiendo la filosofía oxfordiana, llaman performativo, forma verbal extraña (que se da exclusivamente en primera persona y en presente) en la que la enunciación no tiene más contenido (más enunciado) que el acto por el cual ella misma se profiere* (1984: 68-69).

[56] *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración* (2006).

[57] Juan Francisco Ferré en "Taxonomías transatláticas" (2013, 79) señala cómo el formato hipertextual en el ámbito norteamericano se ha empreado para idagar en la identidad individual, del yo posmoderno. En cambio, en el ámbito de la literatura digital en español, destaca más bien una exploración de los mundos sociales, especialmente significativa en Doménico Chiappe y Juan B. Gutiérrez.

[58] En 1955, el filósofo estadounidense John L. Austin impartió una serie de conferencias en la Universidad de Harvard en las que reflexionaba sobre un tipo de expresiones que más que describir o enunciar una situación parecían constituir, en sí mismas, una acción. En la primera conferencia que llevaba el título "¿Cómo hacer cosas con las palabras?" llamó a dichas expresiones "performativas". Austin señaló que verbos como "jurar", "declarar", "apostar", "legar", "bautizar", etc. producían oraciones que , de por sí, eran ya una acción. Un ejemplo muy sencillo podría ser cuando un juez dice: "Yo os declaro marido y mujer". Al pronunciar la frase, el matrimonio se constituye y, obviamente, esto cambia la realidad que existía hasta entonces. Convencionalmente, se considera que esta serie de conferencias dan origen al concepto "performatividad".

Escribir es una forma de crear distintas realidades pero quien lleva a cabo esta acción no es el autor sino el lector o espectador quien, a través de la lectura, da sentido, construye y encarna en su presente aquello que se ha escrito. Al leer, el texto se hace realidad como experiencia de quien lo lee. Esto también se da en la literatura analógica pero en la digital, esta característica se multiplica pues sin la intervención del lector o de la máquina, la obra no se actualiza, construye, recrea y transforma. Cada acto de lectura es diferente, ya no sólo por la interpretación de cada lector, sino también físicamente en la pantalla por la inserción de enlaces (que sigue o no), diferentes itinerarios, su inclusión como un personaje más, a través de sus redes sociales y correo electrónico, de su propia imagen atrapada por la *webcam*[59] etc.

Las creaciones de literatura digital cobran vida una y otra vez en el escenario de la pantalla y no aparecen estáticas sino que se van generando y el lector debe reconstruir sus significados e incluso decidir por dónde se encaminará el argumento o los personajes. A veces el lector se mete –literalmente- en el programa y en la pantalla y su propia biografía entra en juego en la trama.

Textos en movimiento que se solapan, mezclas de estilos y géneros (poéticos, narrativos, fragmentos de publicidad o textos aleatorios), imágenes y sonidos, desplazamiento (*scroll*) en horizontal y vertical, tiempos determinados para leer, rompecabezas que reconstruir etc., conforman el escenario habitual de la literatura digital.

Esta característica intrínseca a la literatura digital propicia que en los casos en los que algunos de los memes literarios de nuestra cultura tales como el de *Don Quijote* son recreados en el ámbito digital, incluyen el dinamismo y la acción como uno de sus rasgos fundamentales. Así lo recalca Dolores Romero López en su artículo "The Virtual Canon: Don Quixote in the Spanish Cyberland"[60]:

> *Little by Little the Websites dedicated to Don Quixote have attempted to meet other requirements so as to transform this static information into something more dynamic. Thus two big challenges are raised for digital readers of Don Quixote: interactivity and conversion of the virtual space of edition into a place for working and not only for consulting* (2010: 179).

[59] *Loss of Grasp, The Fugue Book*
[60] En *Texto Digital* V.6, n.2, 2010. https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2010v6n2p168.Fecha de consulta: 2 de septiembre 2014.

Jerome Fletcher[61], en la conferencia "Digital Text and performance Writing" que impartió el 23 de abril de 2012 durante el congreso *Teatro y cibercultura* en la Universidad de Granada incidió en esta característica transversal que afecta a toda creación digital. Analizó la performatividad en cuatro creaciones diferentes, una de las cuales es *Loss of Grasp*[62] (2010, español, inglés, francés, italiano). Fletcher expone la performatividad de esta obra incidiendo en la necesaria interacción tanto por parte de los elementos de la obra que van surgiendo en la pantalla, como por parte del lector. Al comenzar a leerla, como ocurre en muchas piezas de literatura electrónica, estamos desconcertados y no sabemos cómo provocar que el texto, la imagen o el sonido comiencen a aparecer en la pantalla de nuestro ordenador o dispositivo. Empezamos a mover el cursor y sólo entonces suceden cosas. Las letras en movimiento surgen y se mueven como en una máquina tragaperras generando textos cargados de sentido. Hay voces y ruido.

Poco a poco la pantalla, el programa, parece indicarnos qué debemos hacer de modo intuitivo. En un momento dado el propio texto se transforma en instrumento musical que tocamos al arrastrar el cursor. En otra ocasión, se torna pincel que va desentrañando la imagen de la mujer amada dibujada a través de las letras del texto (otro ejemplo de la écfrasis inversa de la que se tratará más adelante). A veces la máquina nos indica directamente cómo seguir, al estilo de los mensajes automáticos que generan ciertos contestadores automáticos: "si quiere que pase esto, marque el número 1" etc.

Cuando el protagonista, desconcertado por el abandono de su esposa, no sabe qué hacer ni qué pensar, el texto se configura y desconfigura contribuyendo a transmitir esa misma sensación de desconcierto. La entonación de los mensajes del hijo que acusa al padre de no haberle querido verdaderamente pasa de ser humana a la de una máquina, al estilo de las caras parlantes de Gustavo Romano en *IP Poetry*[63] o los pájaros recitadores

[61] Profesor de *Performative Writing* en la UC Falmouth UK miembro de ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice), investigador sobre literatura digital y uno de los promotores del Erasmus Intensive Program "European Digital Literatures" que se imparte en la UCM desde el año 2012. Se puede acceder al contenido de la conferencia citada en el siguiente enlace: http://www.cacocu.es/static/CacocuElementManagement/*/jerome-fletcher-digital-literature-as-performance-writing/ver#.UdUs7ju-1ac.

[62] http://lossofgrasp.com/. Fecha de consulta: 6 de junio 2014.

[63] http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/. El proyecto *IP Poetry* se basa en la generación de poesía a partir de la búsqueda en tiempo real de material textual en la Web. Robots conectados a Internet convierten los textos encontrados en sonidos de imágenes pregrabados en una boca humana recitando fonemas.

de Belén Gache[64]. El mensaje entonces se torna dramático, es abducido por la máquina tal como se siente progresivamente el protagonista y el lector-interactor, subsumido, perdiendo el control. El final de la obra en el que aparece parpadeante el cursor en la pantalla invitando al lector a escribir lo que quiera y, al teclear, el ordenador escribe lo que él quiere. Otro elemento performativo: las acciones generadas por el lector o por la programación que el autor introdujo en el sistema, generan diferentes significaciones en la obra literaria, constituyen tropos digitales. Todos estos movimientos de los componentes de la obra en la pantalla, del programa, del lector, como si fueran los actores de una escena teatral, están generando metáforas. No son metáforas lingüísticas pero contribuyen de igual manera a crear un significado y de modo estético, artístico. Están (estamos) ejecutando metáforas electrónicas.

Desde los primeros ejemplos de obras digitales en español se aprecia esta característica intrínseca a la relación autor-lector (cocreador) en la literatura electrónica. Un ejemplo es *Como el cielo los ojos* de Edith Checa (1998). En esta obra narrativa cuando el lector se acerca a la pantalla de inicio se encuentra con tres nombres: Javier, Iñaki y Paco. Al lado de cada nombre, una serie de ojos que representan trece, doce y once capítulos respectivamente. El ex marido, el amante actual y un potencial amante de la recientemente fallecida Isabel. Cada uno de ellos se acerca al mismo hecho, la muerte de Isabel, desde diferentes puntos de vista. El lector elige en qué orden enterarse de lo sucedido y de acuerdo con esa lectura, hacerse su propia idea de quién era Isabel y cuál fue su historia. De este modo es el lector quién escoge el recorrido a seguir, si quiere comparar la visión que cada personaje aporta o tan sólo algunas versiones sobre la protagonista de la historia. Sin la intervención del lector que diseña su particular recorrido, es imposible la lectura de la obra.

[64] http://findelmundo.com.ar/pajaros/fr.htm. Fecha de consulta: 6 de junio 2014. En este caso pájaros recitadores repiten poemas de autores clásicos con una voz robótica, carente de entonación y sentimiento.

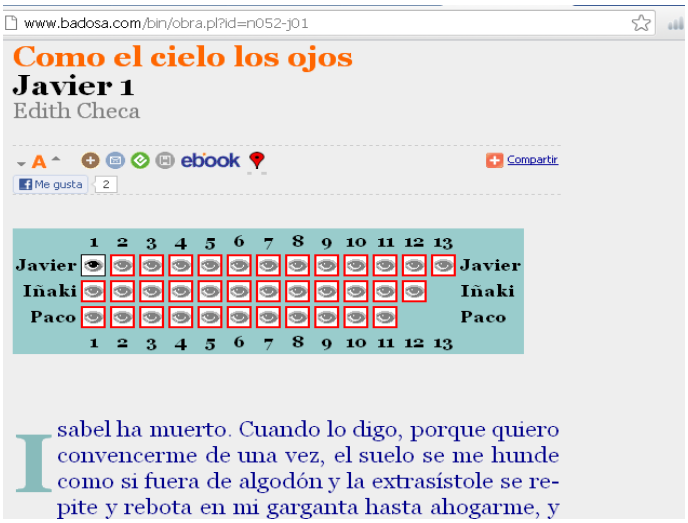

Fig. 128: Los ojos representan los capítulos de la particular versión de los hechos que propone cada protagonista. El lector decide el itinerario y con qué perspectiva quedarse. Del camino que siga dependerá su propia historia final.

En el mismo año aparece *Condiciones extremas*[65] de Juan B. Gutiérrez. En el ejemplo anterior el lector decide bajo qué perspectiva quiere conocer a la protagonista. En este caso es el periodo cronológico por el que adentrarse en la trama lo que ya no elige el autor sino que es una opción de cada lector. Se trata de una historia de ciencia ficción original y atrayente. Se desarrolla en Santafé de Bogotá en tres momentos: 1998, 2050 y 2090. Los personajes principales son el poderoso industrial Índigo Cavalera, la científica Miranda Macedonia y el mutante Equinoccio Deunamor. Los tres están presentes en los tres momentos, en cada uno con una misión, sabiendo quizás algo que en otro momento ignoran, sin seguir necesariamente la lógica temporal. La clave de la estructuración de este hipertexto es el juego con el tiempo, pues las diferentes épocas se superponen y enlazan de un modo que la simple lectura lineal no podría mostrar.

Por citar algún ejemplo de las últimas obras digitales en las que este aspecto se aprecia claramente, tenemos el caso de *Las casas perdidas* que se describirá más adelante y en la que la acción del lector sobre la pantalla táctil será determinante a la hora de activar ciertos elementos literarios.

[65] http://www.condicionesextremas.com/hipernovela.htm. Fecha de consulta: 9 de abril 2015.

2.4. EL CANON DIGITAL RECOGE OBRAS DE LITERATURA MUTANTE QUE SE DESARROLLA EN UN ESPACIO VIRTUAL. EL CANON DIGITAL ES ABIERTO E INACABADO

El carácter efímero de la obra digital será otro de los aspectos que contribuirán a la transformación radical del canon en literatura digital, pues la obra literaria ya no es un producto cerrado, terminado, sino algo abierto, flotante, mutante.

Otro de los pilares del canon literario tras la imprenta según Jay David Bolter (2001) era la existencia de textos fijos en el espacio. Pero las obras literarias digitales no se archivan en estanterías. No permanecen fijas en el espacio y el tiempo: son maleables, cambian, se desarrollan en un *continuum*. En palabras de Jaime A. Rodríguez en "Sueños digitales de un escritor: la convergencia digital al servicio del ejercicio literario":

> *La ficción impresa se ve forzada a trabajar contra su medio: surge un conflicto entre el volumen como marco y el texto enmarcado que el computador no tiene, pues ofrece un marco que se afloja siempre que el texto lo empuja* (2009: 138).

Es cierto que están apareciendo portales especializados que recogen algunas de las obras de literatura digital más representativas: *Electronic Literature Collection*[66], ofrece una selección de obras digitales de todo el mundo en dos volúmenes y ha sido realizada por el portal internacional *eliterature.org*. *Literatura Electrónica Hispánica*[67], del Instituto Cervantes o *Antología de literatura digital*[68] del portal *Hermeneia* son dos ejemplos españoles. Actualmente de la mano de María Goicoechea y el grupo de investigación de la Facultad de Filología de la UCM LEETHI, liderado en este proyecto por Dolores Romero, se está construyendo un repositorio de obras de literatura digital en español denominado *Ciberia*. Estos ejemplos se describirán en el próximo capítulo.

A pesar de la existencia de estos portales y repositorios digitales, se trata de una realidad virtual. Cada vez que se actualiza ha de ser traducida del lenguaje binario del ordenador a los textos, imágenes y sonidos. Además, no se conservan fijas. Las obras literarias

[66] http://collection.eliterature.org/1/. http://collection.eliterature.org/2/. Fecha de consulta 25 de abril 2013.
[67] http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/. Fecha de consulta: 21 de abril de 2015.
[68] http://www.hermeneia.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1954&Itemid=589. Fecha de consulta: 14 de abril 2015.

digitales pueden ser modificadas en cualquier momento por el autor o en muchas ocasiones incluso por el lector. En este mismo sentido destaca Silviano Carrasco Yelmo en su artículo "Avatares de la narrativa digital hispánica"[69]

> *La "virtualidad" de las obras digitales conlleva implícitamente un grave peligro* [...] *el soporte no goza de una larga vida. Si Umberto Eco señalaba que sabemos que hay libros que duran 500 años y más, mientras que los ordenadores ya no leen disquetes, debemos darle la razón en este punto, y más teniendo en cuenta que las direcciones url en las que "viven" muchas obras digitales pueden desaparecer de la noche a la mañana: basta con un clic y el servidor que las aloja las borrará por los motivos que sea. En este sentido, el nuevo modelo de creación literaria implica también un nuevo modelo de bibliotecario, encargado de "preservar" los libros de la "quema digital"* (2011).

La virtualidad de los textos digitales con respecto a la materialidad de los analógicos se podría comparar con la diferencia entre un objeto en estado gaseoso y el mismo objeto en estado sólido. Se transforma en algo moldeable (el término "arcilla" ha aparecido en varias ocasiones a lo largo de esta tesis porque describe muy bien su condición de maleabilidad). Juan Manuel Lucía Mejías apunta a la imprenta como el origen de la estructura cerrada del libro que contiene las obras en compartimentos estanco, "[…] la imprenta vino a consolidar una forma de escritura en que, poco a poco, el texto se fue cerrando, se fue volviendo inalterable, frente a la tecnología de la escritura manuscrita que, como la oral, permitía realizar cambios en los textos que se copiaban" (2012: 258). Con el hipertexto la escritura vuelve a su carácter de "continuum", a la estructura no secuencial, a su existencia abierta.

El texto escrito está limitado a su dimensión espacial. El texto electrónico no. Se puede fragmentar, atravesar, descomponer, sin menoscabo de su unidad textual. Esta capacidad de acoger diferentes dimensiones es posible por la estructura hipermedial, la coexistencia de diferentes niveles al mismo tiempo en una sola obra que permanecen latentes hasta que el lector los recorre. Y la consecuencia directa de esta virtualidad es el carácter abierto de la literatura electrónica. El texto no es una unidad cerrada sino que está inserto en una multiplicidad de estructuras complejas interrelacionadas. La literatura electrónica, pese a lo que pueda parecer a simple vista por su fragmentarismo o brevedad, no es simple o superficial, sino todo lo contrario. Alberga una complejidad

[69] http://benjaminescalonilla.info/obras/estudio_silviano%20carrasco%20yelmo_avatares%20de%20la%20narrativa%20digital%20hispanica.pdf. Fecha de consulta: 3 de abril 2015.

de interrelaciones e interconexiones que el lector-autor-espectador debe aprender a desentrañar. Además de los diferentes itinerarios que el lector puede seguir en cada lectura y que el hipertexto propicia, el texto digital es abierto por su carácter inacabado. En multitud de ejemplos de literatura digital escritos hace años, todavía puede el lector intervenir y modificar, aumentar o enriquecer con comentarios, imágenes, música etc., el texto hoy, y seguirá siendo posible dentro de cinco años. En las creaciones de literatura digital en español este hecho es, si cabe, más frecuente que en las producidos en otras lenguas. La cultura hispánica es social, colectiva, tiende a compartir. Contiene la aspiración de sus individuos a sentirse parte de un grupo, a formar conjuntamente una identidad.

La virtualidad de los textos digitales y su carácter inacabado se plasma de modo patente en los autores que publican a través de *Twitter*. Un claro ejemplo de este hecho (un texto flotante, cambiante, en constante proceso de construcción, imposible de fijar), lo podemos observar en el escritor mejicano Aurelio Asiain, que publica a través de su cuenta de *Twitter*[70], tanto poesía, como cuentos y breves ensayos. La obra nunca se cierra, no termina. Se va construyendo con cada nuevo "tuit". Algunos podrían argumentar que un "tuit" no es susceptible de ser considerado literatura pero ante esto, el propio Asiain comentó en una de sus entradas: "sólo por prejuicio, también, consideramos alta literatura un haiku de Basho o una copla de Lorca y no tantos tuits que no lo son menos".

[70] https://twitter.com/aasiain. Fecha de consulta: 5 de abril de 2015.

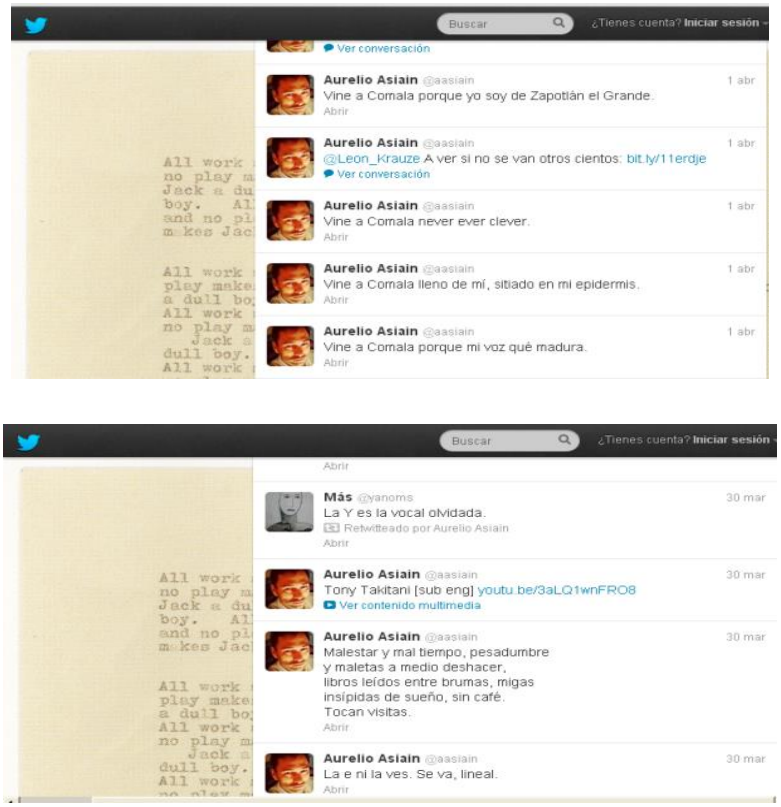

Fig. 129: poemas, relatos, metáforas… van configurando la cuenta del autor mexicano en la que los seguidores intervienen, reenvían a otros, opinan etc. La obra se puede diseccionar en partes, pero nunca se cierra.

La publicación en *Twitter* de la escritora mejicana Cristina Rivera Garza, con más de doce mil setecientos seguidores evidencia que sus "tuits" son una forma de literatura brevísima, al estilo de las greguerías de Gómez de la Serna pero con la interacción en tiempo real con sus lectores. Es una obra en construcción permanente, imposible de conservar fija y completa. Se podría hablar de obras en estado gaseoso.

Fig. 130: Al pinchar en cada entrada el lector accede a opiniones de otros e interactúa con el grupo. Coexisten diferentes idiomas en el entorno global de la Red.

Cristina Rivera Garza define la creación literaria en este medio como "un TL[71] escrito por personajes". Esta frase resume a la perfección el carácter de autoría colectiva de los "tuits". La misma autora señala la importancia de cómo cada "tuit" se deja afectar/ deformar por otro. No es obra de uno solo, sino el fruto de la conversación entre los múltiples autores que participan.

Recientemente ha aparecido un relato negro en *Twitter* denominado *Bitchuation*[72]. Se trata de un relato de suspense que se inicia en Ámsterdam y se narra a través de *microblogging*. A mediados de 2013 estaba formada por quinientos "tuits" que constituyen veinticinco capítulos. Cada capítulo es breve, de menos de veinte mensajes, unos dos mil ochocientos caracteres en total. En ocasiones se introduce alguna fotografía en el curso de la narración. Es una historia narrada en segunda persona y que mantiene el interés del lector.

El caso de los blogs extensos es similar, la obra se confecciona paulatinamente, no se clausura. Algunas obras digitales sí tienen un final pero su actualización requiere un espacio intangible en que se puedan pinchar los *podcasts*, vídeos, enlaces etc., que pueden ir desapareciendo o variando. Además casi todas dejan abierta la puerta a comentarios e intervenciones de los lectores que acudan a ellas en cualquier momento.

Recientemente Jorge Alberto Hidalgo ha publicado en *Facebook* un experimento de novela relatada en esta red social: *Freak [Things that make you go hum…]*[73]. Como en otros textos narrativos aparecen diferentes personajes pero en *Freak [Things that make you go hum…]*, los protagonistas (Freak, Eva Bonnier, Géricault o Sabrina) interaccionan entre sí a través de sus "muros" de *Facebook.* La historia se puede leer de manera secuencial, entrada tras entrada, pero además permite la intervención del lector de dos modos diferentes. Una de ellas interactuando desde nuestro propio muro con los de los personajes. También se nos permite crear nosotros personajes nuevos, abriéndoles una cuenta en *Facebook.* Como se puede observar, de nuevo las identidades reales y las virtuales se solapan en un mismo escenario en el que ambas realidades se entrecruzan y atraviesan mutuamente. Es perfectamente posible que los acontecimientos

[71] TL significa *time line*, la columna vertical que aparece en la pantalla y que va cambiando con cada *twit* publicado por los participantes.
[72] https://twitter.com/Bitchuation. Fecha de consulta 23 de abril 2015.
[73] https://www.facebook.com/novela.freak/info?tab=page_info. Fecha de consulta: 6 de abril 2015.

y noticias reales intervengan en el devenir de la narración así como hechos cotidianos de las propias vidas de los lectores- coautores.

2.5. EL CANON DIGITAL SE COMPONE DE OBRAS MESTIZAS Y GÉNEROS OSMÓTICOS

La literatura digital se asienta en principios tales como la hibridez, la yuxtaposición, el mestizaje de géneros, recursos e incluso campos epistemológicos. Como se ha señalado anteriormente, otro de los principios estructuradores del canon tras la aparición de la imprenta según Bolter (2001), era la clasificación de las obras por géneros literarios. En la literatura digital estas barreras entre géneros se hacen osmóticas. Las fronteras entre narrativa, poesía o teatro se diluyen. Surgen textualidades difíciles de etiquetar, en las que breves textos narrativos aparecen llenos de lirismo, o cómics digitales encierran pensamientos filosóficos, poemas que se estructuran basándose en un mapa de *Google*, personajes de un vídeo que hablan de cara al público pero cuyos pensamientos puede escuchar el lector y sólo él al pulsar una tecla, ficciones y escenarios virtuales que en un contexto diseñado por el autor, evolucionan y actúan según las órdenes textuales del lector-usuario como si de un semidiós se tratara. Nos hemos referido en el capítulo anterior al nacimiento de formas híbridas alumbradas por las posibilidades técnicas de las TIC y la audacia de los nuevos creadores digitales: escritores, ingenieros, dramaturgos, informáticos, músicos, diseñadores etc. No olvidemos que en el canon digital no hay un autor único.

En el canon de la literatura digital los saberes se solapan e interrelacionan. La matemática irrumpe en los versos de la poesía generada por ordenador o elabora un blog a través de algoritmos. Un ejemplo de ello sería *La Mareadora*, de Eugenio Tiselli[74] . Es un experimento de escritura automática en el que un algoritmo redacta una entrada diaria en el blog del mismo nombre.

[74] http://mareadora.motorhueso.net/.Fecha de consulta 23 de abril de 2015.

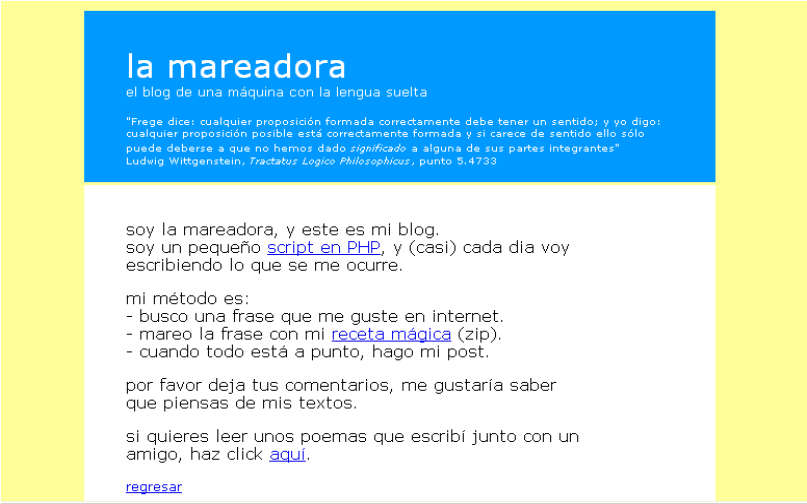

Fig.131: La máquina se convierte en la autora de un blog que selecciona contenidos de la Red e interpela al lector a dejar sus comentarios.

No es un ejemplo aislado. La ingeniería informática interviene en el diseño de itinerarios de lectura. La arquitectura y el diseño gráfico contribuyen a la construcción de escenarios en la literatura aumentada. La realidad aumentada es el término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, añaden una parte sintética virtual a lo real.

Filosofía, ciencia y tecnología interactúan en el poema *La esfera de las relaciones* (2007), de Santiago Ortiz[75] que recoge la tradición de la poesía experimental[76]. *La esfera de las relaciones* es un proyecto abierto, en constante desarrollo. En este momento el número de esferas son cuatro: tres esferas de palabras en tres lenguas

[75] El colombiano Santiago Ortiz, es graduado en Matemáticas por la Universidad de los Andes (Bogotá). Realizó estudios en música y literatura. Imparte clases en la Facultad de Bellas Artes en la Universidad do Porto, en el Departamento de Artes de la Universidad de los Andes (Bogotá) y en el Departamento de Matemáticas de la misma Universidad. Actualmente es profesor del Máster de Arte y Tecnología de la Universidad Europea de Madrid, e imparte clases de Diseño Digital en el Instituto Europeo de Diseño de Madrid.

[76] Dolores Romero López señala acerca de otra interesante obra del mismo autor, *Diorama*, en su estudio "Literatura digital en español" expuesto en los Encuentros en Verines 2011 (http://eu.www.mcu.es/lectura/pdf/v11_dolores_romero.pdf) :

> *Los contenidos conforman un cúmulo de información y una reflexión en torno al lenguaje y los códigos. En particular identifica tres formas y usos de código que operan en ámbitos muy distintos a la vez que cercanos: código generador de vida [código genético], código generador de narración [lenguas] y código generador de modelos y sistemas de representación [código informático]. Cuando uno se sumerge en este universo mecanizado parece como si estuviéramos dentro de la propia inteligencia artificial, donde la filosofía, la ciencia y la tecnología por fin están unidas recobrando un paraíso perdido.*

distintas y una esfera trilingüe, de reciente publicación, creada como interfaz de comunicación entre la comunidad científica y la sociedad. La geometría se pone en relación con la semántica en este juego creador. Cuando el usuario abre la ventana de una de las esferas se encuentra con una serie de puntos distribuidos en la superficie de la esfera, casi sin zonas vacías. Es posible ver los puntos más cercanos y los que se sitúan en la parte trasera de la esfera, como si fuera transparente. Parece una constelación o el gráfico que se origina con las plantillas de dibujo que se usan para trazar formas geométricas estándares.

Hay varias modalidades de recorrido. Se puede avanzar por las palabras que se acercan y ganan protagonismo al crecer conforme están a menor distancia. Las palabras parecen querer llamar nuestra atención (lo mismo que sucede con las que se van coloreando en el poema de Tina Escaja, *Velocity*[77], invitándonos a clicar sobre ellas, a seguirlas). La palabra se comunica con el lector. También se nos brinda la posibilidad de ver las palabras desde dentro de la esfera: el visitante puede ver muchas palabras aunque quedan ocultas las de detrás.

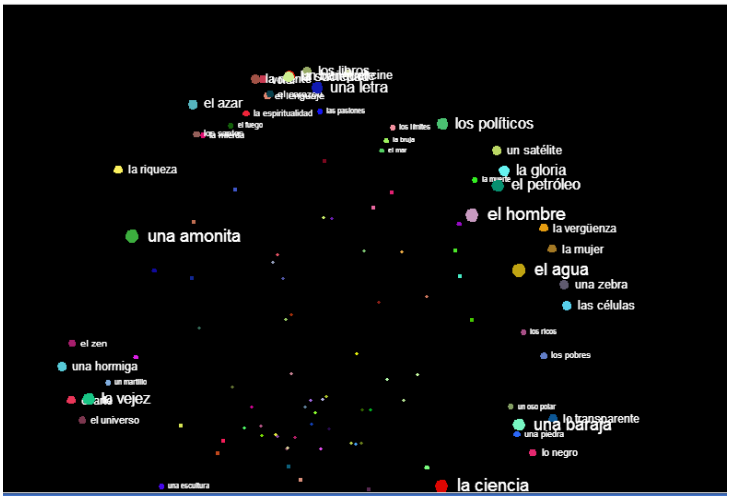

Fig. 132: Las palabras conforman una esfera etérea, gaseosa. El lector se acerca y se aleja deellas, decide seleccionar alguno de los enlaces y el resto se desplaza o se oculta en la lejanía del fondo de la esfera.

Sin embargo, la forma más cómoda de leer las palabras e imaginar el significado de sus relaciones es la que se asemeja a la visión de la tierra que tiene un astronauta fuera del planeta. Las otras dos formas nos hacen conscientes de que estamos en una esfera, no en un plano. La esfera constituye un mundo. Cuando el visitante comienza a leer (o a jugar,

[77] http://www.uvm.edu/~tescaja/poemas/hyperpoemas/velocity.htm. Fecha de consulta: 2 de septiembre 2014.

a descubrir) debe escoger un punto y la palabra que viene ligada a él y enlazarlo con otro al azar o voluntariamente. Se despliega entonces un cuadro de diálogo en el que aparece la pregunta "¿qué relación hay entre…?" y en la pantalla surgen multitud de respuestas. También se le da la posibilidad al lector de contestar y añadir una más, la suya propia. Muchas frases apuestan por el sentido del humor, otras son metafóricas, generales, absurdas, satíricas… Si se escoge "la gloria" y "los pobres" por ejemplo, aparecen respuestas como: "Maradona", "Los pobres de espíritu jamás alcanzarán la gloria", "Que aquellos la alcanzan después de muertos" etc. Podemos reírnos de la esfera o con la esfera. Se entabla una conversación entre el visitante, la esfera y las huellas de otros visitantes que en otro momento decidieron dejar su testimonio.

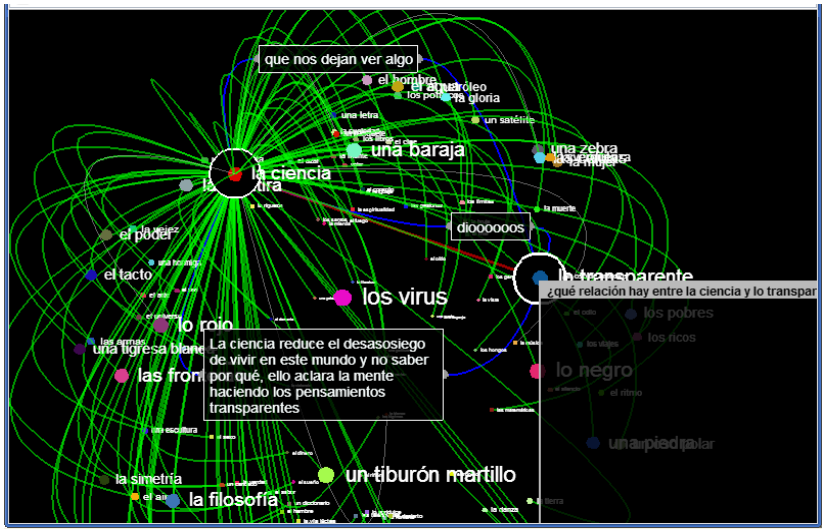

Fig. 133: Las diferentes relaciones que el lector teje rastrean la huella que otros dejaron y se entabla un diálogo entre la máquina, el lector y otros lectores que ya estuvieron allí y decidieron plasmar su mensaje.

Las palabras del propio Santiago Ortiz (2005) arrojan luz sobre este concepto en el que los diferentes saberes sirven de amalgama, se interrelacionan, no se excluyen, se complementan:

> *¿A quién corresponde, por ejemplo, definir qué es la vida?; ¿a biólogos, físicos, químicos, filósofos, historiadores, literatos, periodistas, religiosos, místicos, metafísicos, maestros de escuela, padres?, ¿a todos ellos a la vez?, ¿a cada uno de nosotros? No interesa tanto lo que la palabra define, sino el diálogo que se crea en torno a ella. Una sola palabra, como vida, comprende un extenso diálogo transcultural y transtemporal, inacabable. Una misma palabra en su contexto científico y en su contexto cotidiano define cosas distintas, pero no radicalmente distintas. En cada caso se configura según sus usos. Siguiendo una figura utilizada por Wittgenstein, dos significados de una palabra, en sus respectivos contextos, son como hermanos o primos, miembros de una misma familia: no son*

> *iguales pero se parecen, es posible que puntualmente no se puedan establecer equivalencias perfectas, pero guardan un aire común, un aire de familia. Es por esto que los debates de la ciencia no son diálogos al interior de una esfera cerrada y aislada, por el contrario poseen una superficie extensa y porosa que los hacen permeables y abiertos, y de hecho hacen parte y contribuyen a un diálogo mayor: la cultura*[78].

Otro ejemplo de hibridez y yuxtaposición de campos epistemológicos en obras digitales del mismo autor es *Bacterias argentinas*[79] (2004). Define esta obra como:

> *Modelo dinámico de agentes autónomos que recombinan información genética comiéndose unos a otros y en donde la información genética es narración. La energía y la materia circulan. Y como lo constata la vieja historia China del picapedrero que quiso ser rey, el rey que quiso ser sol, el sol que quiso ser nube, la nube que quiso ser piedra y la piedra que quiso ser picapedrero, la palabra también circula. La palabra es energía.*[80]

Se basa en la red gramatical. Denomina los fragmentos de oración como genes. En el espacio de la pantalla conviven bacterias que conforman una comunidad. Las bacterias se mueven a la búsqueda de comida. Se alimentan de la energía de otras bacterias, energía que les permite a su vez seguir desplazándose. Cuando una bacteria se come a la otra, además de absorber su energía, capta su información genética (o mejor, su fragmento de texto). La longitud del texto indica la cantidad de energía introducida en su organismo. El esquema está diseñado con una serie de leyes internas: una bacteria sólo puede comerse a otra si el gen inicial de la otra bacteria puede seguir al gen final de la propia. Así, al componerse el nuevo texto concatenando el de la bacteria comensal con el de la bacteria comida, se obtiene un texto con una gramática correcta.

[78] Texto escrito para el proyecto *Esferas*, en www.moebio.com/esfera. Fecha de consulta: 11 de julio 2014.
[79] http://moebio.com/santiago/bacterias/bacterias.html. Fecha de consulta: 2 de septiembre 2014.
[80] http://moebio.com/santiago/bacterias/. Fecha de consulta 23 de abril 2015.

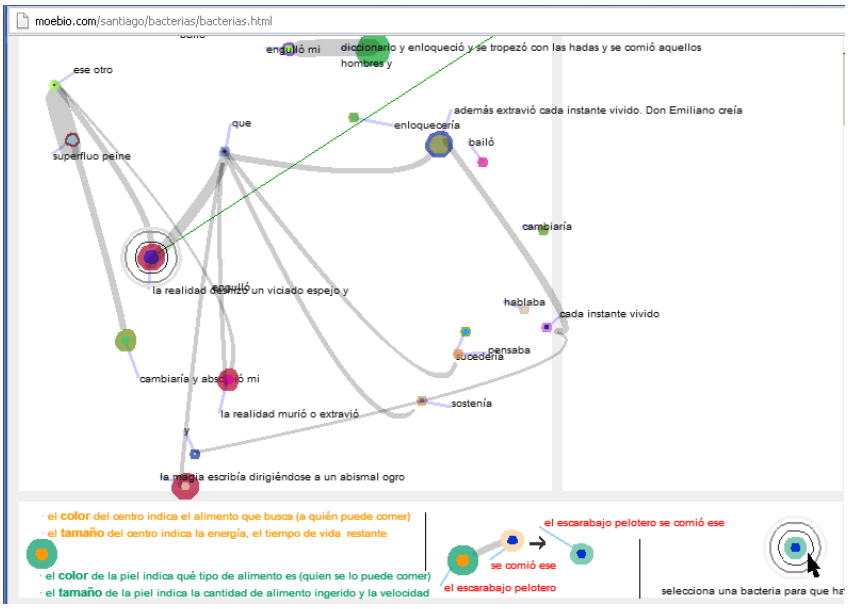

Fig. 134: Santiago Ortiz fusiona en esta obra gramática y genética en un interesante experimento.

Las bacterias y su comportamiento son una metáfora de la libre circulación de la información en la era digital. La obra se llama *Bacterias argentinas* porque al pulsar sobre una de ellas, su texto es recitado… con acento argentino, naturalmente.

En la mayoría de los casos los creadores de literatura digital se apoyan en ingenieros, diseñadores y programadores para llevar a la práctica sus creaciones. No hay compartimentos estancos entre diferentes saberes. La literatura se hace osmótica también en este sentido. En capítulo anterior se presentaron otros géneros híbridos que generan creaciones literarias a caballo entre el videojuego, el cómic y la narración. No existen barreras. Todo sirve para dotar de significado a lo expuesto en un molde capaz de contener múltiples lenguajes y en el que colaboran creadores provenientes de saberes distintos.

2.6. EL CANON DIGITAL EXPLORA LAS POSIBILIDADES DE UN ARTE TOTAL: MULTISENSORIALIDAD

El texto es un elemento fundamental en literatura digital, pero no el único, ni siempre el foco central de la significación. La imagen, el sonido, la plasticidad, son núcleos en la conformación del mensaje artístico. Como hemos visto anteriormente, lo poético irrumpe en lo narrativo o lo teatral en lo poético. La geometría o la arquitectura y la

medicina se convierten en potenciales recursos literarios. Pero el hibridismo va más allá y multitud de elementos extraliterarios se insertan en las obras. Estos elementos -música, sonido, dibujo, fotografía, imágenes, vídeos, "geolocalizadores"- además, no se introducen como algo accesorio o como mero acompañamiento, sino que constituyen factores indispensables para la consecución del significado final. Se desdibujan las fronteras entre los géneros literarios, pero también entre manifestaciones artísticas diversas. Pintura, música, fotografía etc. aportan sentido a obras literarias en las que se yuxtaponen diferentes creaciones para aportar significación al conjunto.

Las interrelaciones entre la literatura y otras artes han sido frecuentes a lo largo de la historia, pero sin duda, han experimentado un enorme impulso en la era digital gracias a las nuevas tecnologías que propician la hibridación entre disciplinas artísticas diversas de modo accesible a usuarios no expertos y casi siempre de manera gratuita. Se persigue la vieja aspiración de alcanzar "la obra de arte total"[81] lo que conduce a replantearnos la naturaleza polisémica de lo literario, a retomar el anhelo de acceder al universo diegético a través de todos los sentidos.

La búsqueda de una obra de arte que aúne la percepción de la realidad a través de diferentes sentidos y combine múltiples disciplinas artísticas posee una amplia tradición en la cultura occidental. En 1798 los hermanos Schlegel introdujeron el concepto de "síntesis artística" en la revista *Athenäum*. Más adelante Richard Wagner propuso la búsqueda del arte total a mediados del siglo XIX, profundizando en este concepto teórico. Charles Baudelaire en *El arte romántico*[82] (1861) hacía referencia a la idea de "multisensorialidad" como elemento necesario para transmitir la realidad de las cosas:

> *[…] lo que realmente sería sorprendente es que el sonido no pudiera ser el color, que los colores no pudieran dar idea de una melodía y que el sonido y el color fueran impropios para traducir ideas, porque las cosas se han expresado siempre a través de una analogía recíproca, desde el día en que Dios articuló el mundo como una compleja e indivisible totalidad* (1977: 233-234).

[81] Richard Wagner desarrolla el concepto de "arte total", *Gesamtkunstwerk,* en sus obras *Arte y revolución* (1949), *El artista del porvenir* (1849), *La obra de arte del futuro* (1849), *Ópera y drama* (1851).

[82] Extracto de Charles Baudelaire, trad. Carlos Wert (1977): *El arte romántico.* Ediciones Felmar, Madrid. El original en "Richard Wagner y Tannhaäuser en París"*, Revue Européennne*, 1 de abril 1961.

Recogía el poeta francés esta misma concepción en su famoso soneto "Correspondencias" (*Las flores del mal*, 1857) al referirse a la "metamorfosis mística de todos mis sentidos fundidos en uno solo".

A principios del siglo pasado muchos autores fueron conscientes de que un solo medio era incapaz de expresar la complejidad de la realidad. Las vanguardias retomarían la idea de síntesis artística propiciando las sinergias entre la literatura, la pintura o el cine. Los futuristas indagaron con especial ahínco en las posibilidades de revitalizar la literatura a través de otras disciplinas artísticas. En el *Manifiesto técnico de la literatura futurista* (1912) Martinetti señalaba que:

> *La analogía no es más que el profundo amor que une las cosas distantes, aparentemente distintas y opuestas. Únicamente mediante el uso de múltiples analogías se puede generar un estilo orquestal y, al mismo tiempo, policromático, polifónico y polimorfo capaz de abrazar la vida material*[83].

Más adelante, en la década de los años treinta y cuarenta del siglo XX, el polifacético artista Kurt Schwitters, teorizó en la línea de Wagner y defendió la *Gesamtweldbild* (la imagen total del mundo) fomentando la abolición de los límites entre los géneros artísticos a través de la fusión de disciplinas, géneros y materiales[84]. Fue el inspirador de la técnica del *collage*. Más adelante surgió la vanguardia multimedia en el *Black Mountain College* (1933-1956). El *Black Mountain College* fue una escuela experimental y multidisciplinar de arte situada en Carolina del Norte, un laboratorio en los terrenos de la pintura, la literatura, la música y la danza. Es recordada como la cuna del primer *happening*[85] multimedia de John Cage, *Theatre Piece nº 1*, con la colaboración, entre otros, de Robert Rauschenberg y Merce Cunningham. En los años sesenta y setenta, el grupo *Fluxus* desarrolló también la idea de interdisciplinariedad y arte total. Popularizaron la *performance,* una manifestación de arte efímero que conlleva la presencia del artista y los espectadores y la utilización de accesorios y un guion más o menos preciso. A través de elementos teatrales persigue una transgresión de las formas

[83] Se puede consultar en línea en: https://www.uclm.es/artesonoro/FtMARINETI/html/manitec.html. Fecha de consulta: 11 de julio de 2014.
[84] Interesante al respecto el artículo de José Tavares: Kurt Schwitters, Augusta Pia. Merz y el dadaísmo" en *Revista Utopía*, nº 4, 1996.
[85] Manifestación artística, frecuentemente multidisciplinaria, surgida en los 1950 caracterizada por la participación de los espectadores. La propuesta original del *happening* artístico tiene como tentativa el producir una obra de arte que no se focaliza en objetos sino en el acto a organizar y la participación de los espectadores, para que dejen de ser sujetos pasivos. Difiere de la performance en que el happening se basa en la improvisación.

tradicionales del arte para ahondar en el cuerpo, los datos sensoriales, la palabra, el gesto y los comportamientos sociales.

En 1996 Jay David Bolter se refiere al predominio creciente de lo icónico respecto a lo verbal en la literatura y lo denomina "estallido de lo visual"[86]. El ansia de ver el mundo a través de la palabra se ha ido sustituyendo por el deseo de verlo en las tecnologías de lo visual y auditivo (fotografía, cine, televisión). En el siglo XXI con el advenimiento y desarrollo de los medios digitales se ha hecho posible la confluencia de diversas textualidades (verbales, sonoras, visuales, táctiles) en una misma lectura y en una creación interactiva y dinámica. Los nuevos interfaces[87] de la pantalla táctil y el lenguaje gestual siguen ahondando en ese mismo sentido.

La literatura digital propone cada vez más creaciones hipermedia que, como su propio nombre indica, conjugan medios sonoros, visuales, textuales e incluso táctiles en una misma obra literaria. Las nuevas aplicaciones para *Ipad* (que se están extendiendo a los ordenadores con pantalla táctil) amplían la interacción del lector al sentido del tacto. En algunas obras digitales especialmente dirigidas al público infantil, el lector puede dar la mano, acariciar o cambiar la ropa a alguno de los personajes. También se está trabajando en las "holosalas", una suerte de teatro en el que el lector se introduce en el escenario que, por otra parte, no deja de ser una idea literaria como muestra *La historia interminable* de Ende.

Se han mencionado en el capítulo sobre la remediación las aplicaciones para *Ipad Brathing Room* y *Ruben & Lullaby*. En la primera, el lector controla el tiempo y la velocidad de la acción moviendo su dedo índice o avanza entre los árboles de un bosque a través de sus movimientos captados por la *webcam* de su ordenador. En *Ruben & Lullaby* el lector decide el estado de ánimo de los dos protagonistas agitando la tableta o acariciando a los personajes en la pantalla táctil. Estos espacios convierten al lector en un personaje más dentro de un escenario virtual en el que la obra se actualiza, incluso con aplicaciones tan realistas a medio plazo como la difusión de olores, ambiente

[86] En "Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura".

[87] Procede del vocablo inglés *interface* ("superficie de contacto"). En informática, esta noción se utiliza para nombrar a la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles. Considerando el interfaz como instrumento se trata de una "prótesis" o "extensión" (McLuhan) de nuestro cuerpo. Por ejemplo, el ratón es un instrumento que extiende las funciones de nuestra mano y las lleva a la pantalla bajo forma de cursor. Así, por ejemplo, la pantalla de una computadora es una interfaz entre el usuario y el disco duro de la misma.

sonoro, control de la iluminación etc. Doménico Chiappe en "La literatura envolvente y otros retos" señala en este mismo sentido:

> *La entidad digital del libro contendrá y transmitirá, además de lo visual y lo audible, los olores y sabores. Y se convierten así en más territorios para la literatura* (2013: 275).

Dentro de la literatura digital hispánica también encontramos multitud de obras en las que el texto, la imagen, la música y lo táctil se conjugan para otorgar el significado completo de la obra: *Memorias del asesino*[88], *Las casas perdidas*[89], los videopoemas de Óscar Martín Centeno serían tan solo algunas de ellas. Se podría decir que actualmente es complicado encontrar una obra de literatura digital sólo textual.

En el fondo de todas estas experimentaciones siempre subyacerá la búsqueda de la comunicación de sentimientos, historias, ideales etc., a través de cuantos medios disponga a su alcance el escritor, creador, pintor, programador y su imaginación. Estos elementos no constituyen añadidos o complementos al texto sino que conforman el mensaje final y sin la interacción de todos ellos no se puede comprender la obra como tal.

2.7. EL CANON DIGITAL RECOGE LA TEMÁTICA PROPIA DE ESTA LITERATURA, REFLEJO DE LAS PREOCUPACIONES DE SU TIEMPO

En el capítulo sobre literatura digital global se abordaban una serie de temas recurrentes que aparecen en las obras electrónicas. Estos temas recogen las preocupaciones del hombre actual, sorprendido ante una realidad cambiante que le ofrece nuevas posibilidades pero cuyo control parece escapársele de las manos. El tiempo que es incapaz de controlar, la imposibilidad de comunicarse en un entorno hipercomunicado, la confusión entre lo real y lo virtual, el progresivo poder de las máquinas que podrían dirigir los destinos del hombre en un futuro cercano, la crueldad y la violencia de un hombre progresivamente deshumanizado, maquinizado etc.

[88] http://www.memoriasdelasesino.com/inicio.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[89] http://www.latortugacasiopea.com/la-biblioteca-de-la-tortuga/las-casas-perdidas/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.

2.8. LA PREEMINENCIA DEL TEXTO EN LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO EN LITERATURA DIGITAL HISPÁNICA

Se ha señalado a lo largo de la investigación que la entrada de los nuevos moldes tecnológicos en el ámbito literario trae consigo la aparición de otros lenguajes (visual, sonoro, táctil, animación) en el hecho literario. Muchos de estos lenguajes ya habían apoyado en otras fases de la historia de la literatura a la transmisión de significados, pero las posibilidades técnicas que proporcionan las herramientas informáticas han facilitado su uso y lo han extendido, prosiguiendo la búsqueda de un arte total. No obstante, podríamos señalar que en la mayoría de obras de literatura digital hispánica la palabra es el centro en el que los valores de la literariedad se ponen de manifiesto con más fuerza. No es un texto aislado al que se le superponen imágenes, sonidos u otros elementos. Los propios formatos, imágenes o sonidos apoyan el mensaje textual convirtiéndose en un tropo más. Se ha tratado de señalar y ejemplificar que todos estos lenguajes funcionan como en una orquesta, aportando parte del contenido en modos diversos. Sin embargo, la palabra escrita sigue conteniendo las claves del significado y los autores persiguen comunicar emociones a través de recursos que aporten el valor connotativo al argumento. Incluso en ejemplos hipermediales en los que lo visual, la interacción o los géneros híbridos tienen una presencia significativa (*Hotel Minotauro*[90], *El códex del peregrino*[91], *Tiempo de héroes*[92]), el texto escrito, el arte de la palabra, ocupa el papel protagonista. Si bien las obras digitales tienden al fragmentarismo (*Mitos muertos y suicidas*[93], *Ara vus preç*[94]), a lo conciso y tratan de contener el mensaje textual en nuevos formatos que no dejan de ser un recurso estilístico más, todo ello gira en torno al lenguaje escrito. Tal vez este hecho se perciba de modo más significativo en la literatura electrónica hispánica que en otros ejemplos anglosajones, nórdicos o asiáticos en los que la búsqueda de la vanguardia, la experimentación y el *Net.Art* a veces relegan lo textual a un papel secundario y nos plantean la duda de si esas creaciones son más artísticas que literarias.

[90] http://domenicochiappe.com/pg_d_11a.html . Fecha de consulta: 11 de abril 2015.
[91] http://www.elcodexdelperegrino.es/. Fecha de consulta 22 de abril 2015.
[92] http://www.tiempo-de-heroes.com/. Fecha de consulta 23 de abril 2015.
[93] http://www.marlajacarilla.es/MITOS/PAGE/index.html#. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[94] http://www.hidrophone.com/ara.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.

3.- CONCLUSIONES

Es posible aseverar, después de lo visto anteriormente, que la literatura digital posee una serie de valores canónicos que la diferencian de otros modelos. Pero también se ha señalado que el canon, o los diferentes cánones, evolucionan y se adaptan a las circunstancias de cada época. Se ha considerado asimismo el canon como parte de la memoria cultural activa de un colectivo humano, aunque éste sea cada vez más amplio y globalizado como se vio en el capítulo anterior. La memoria en función es eminentemente dinámica y se actualiza en literatura a través de la intertextualidad y de la remediación. La memoria en función se reamolda en los nuevos medios digitales poniendo de manifiesto el potencial creativo que la remediación posee. Es lógico que los nuevos marcos (de la misma manera que anteriores tecnologías de la escritura), confieran a los textos características propias, una serie de propiedades que parecen dibujarse como conformadoras del canon de literatura digital.

En esta investigación se han señalado algunas de las que nos parecen fundamentales: la autoría colectiva, colaborativa y la creación conjunta de autor lector; la disolución de fronteras entre géneros y la aparición de géneros híbridos, la irrupción de diferentes disciplinas y saberes en lo literario; la búsqueda de una arte total, "multisensorial", que implique a más de un sentido en la transmisión del mensaje final; la existencia "líquida", virtual, en un *continuum* de las obras, de manera que nunca se contienen finalizadas, cerradas; y la necesaria e imprescindible participación del lector de modo activo, "performativo" para activar programas, decidir itinerarios de lectura, en definitiva, rediseñar su propia lectura.

Algunos de los creadores de literatura electrónica que llevan experimentando con las posibilidades creativas que los medios les brindan, han empezado a señalar ciertos rasgos distintivos del modo de comunicar y transmitir contenidos literarios en la pantalla. Podemos destacar los aspectos que Doménico Chiappe señala en "La literatura envolvente y otros retos[95]" (2013: 272). Con la autoridad que le confiere su propia experiencia y el reconocimiento general de la crítica como uno de los escritores en español pioneros en la creación digital señala tres orientaciones de estilo fundamentales impuestas por el medio: la brevedad, la circularidad y la fragmentación. La primera

[95] En Jesús Montoya Juarez y Ángel Esteban: *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid, Iberoamericana-Vervuert.

alude a la necesidad de precisión en el lenguaje, su capacidad para sugerir. La circularidad se refiere a que en narrativa digital cada capítulo inicia y finaliza una historia que luego se engarza en una estructura mayor pero que puede funcionar a su vez como unidad de significación independiente. Será el lector quién decida el itinerario a seguir y cómo otorgar la unidad total de sentido. La tercera de las características esenciales que emanan del medio electrónico destacadas por Chiappe es la fragmentación, a la que se ha hecho referencia en otros apartados de esta investigación. La fragmentación es fruto de la estructura de rizoma propia del hipertexto y sus nodos interconectados, y propicia la intervención del lector que toma las decisiones de los itinerarios a seguir en la literatura ergódica. Anteriormente señalábamos la hipercomunicatividad, la necesidad de responder a multitud de actos comunicativos a los que el entorno digital nos somete como otra de las causas de la preferencia por textos breves y fragmentados.

Teniendo en cuenta todo ello y tras el breve recorrido de unos quince-veinte años de literatura digital, es posible rastrear una serie de obras que se exhiben como paradigmas de las características específicas de este tipo de literatura. Como modelos de sus tipologías, de las posibilidades innovadoras que la tecnología permite aplicar a la creatividad humana. Son obras que la mayoría de investigadores especializados en la materia conocen, puesto que sólo es posible analizar y discutir sobre ejemplos concretos que se señalan como representativos.

Poco a poco se van realizando antologías que recogen la breve andadura de unos textos literarios que, revestidos de formas innovadoras, redescubren figuras retóricas enfundadas en formatos diferentes. Argumentos, personajes y recursos estéticos se amoldan al medio digital también en español. En la segunda edición de la *Electronic Literature Collection* se han introducido tres creaciones en nuestro idioma: *Golpe de gracia, Tierra de extracción* y *Universo molécula.* Si bien es cierto que la prolífica labor creativa de los autores digitales en Hispanoamérica ha abierto camino, cada vez más obras en español se generan desde España. Y eso, en cierta medida, es formar parte de un canon en potencia. A lo largo de esta tesis se están exponiendo algunas de las principales obras y autores de literatura digital en español basándonos en los rasgos propuestos anteriormente como específicos de la misma y que consideramos parte fundamental de nuestro canon literario digital. Son sólo un botón de muestra de su labor como pioneros. La nómina de autores digitales en español crece exponencialmente.

Proceden de ámbitos diversos y en la mayoría de ocasiones perciben su labor como una suerte de aventura, descubrimiento y experimentación acerca de la cual es preciso investigar desde el punto de vista de la crítica literaria. Se muestran dispuestos a colaborar y a escuchar críticas y comentarios. Poco a poco va surgiendo una comunidad de diálogo en la que creadores, lectores e investigadores indagan en los campos que las tecnologías informáticas están abriendo. Quizá conscientes de estar sentando las bases del canon de la literatura digital.

Se observa también cómo con frecuencia las obras digitales remedian, de un modo u otro, textos pertenecientes al canon literario analógico, empleándolo como hipotexto en un ejemplo práctico de intertextualidad. Precisamente, como destacó Harold Bloom en *The Anxiety of Influence* (1973), una de las características de la literatura canónica es "the power of contamination" (439), la capacidad de absorción de parte de la literatura del pasado por la del presente, su disposición para dejarse recodificar, amoldar a los nuevos marcos creativos y así pasar a formar parte de nuevos cánones. En el momento en el que el autor contemporáneo subvierte obras de su tradición y las introduce en el cauce de los parámetros de su época, estas obras se vivifican, canonizándose de nuevo. Si retomamos el ejemplo citado al principio de este capítulo, el rap de El Piezas, el jinete de la sierra que se sabe sentenciado a muerte o que lo intuye por los presagios que a modo de coro griego le anuncia la naturaleza, se transforma en el marginado urbano que la estética *underground* que el rapero transmite. También la música recurrente de fondo y el ritmo insistente de la recitación de El Piezas, acompañan al joven actual que se siente condenado al fracaso, haga lo que haga, pero que mantiene alta la frente. Es sencillo en ese contexto trasponer "los densos bueyes del agua/ embisten a los muchachos/ que se bañan en las lunas/ de sus cuernos ondulados" a los adolescentes callejeros jugando en un rincón de cualquier suburbio. "Y los martillos cantaban/ sobre los yunques sonámbulos, / el insomnio del jinete/ y el insomnio del caballo" suenan hoy a través de la baqueta y la voz inquietante que acompaña de fondo. El ritmo del verso lorquiano encaja en la pauta del rap actual. Este proceso de recodificación reviste a los textos originales de un carácter universal pues trascienden un espacio y tiempo concretos y siguen transmitiendo un mensaje en contextos diferentes a aquellos en los que aparecieron. También el autor remediador entra a formar parte del torrente literario que le precede y se enraíza en los orígenes de la memoria cultural activa y su papel conformador de la identidad colectiva a la que pertenece. El lector a su vez, reconoce

rasgos que le son propios, valores y símbolos heredados, pero siente la obra actualizada, como algo comprensible y aplicable a sus inquietudes y a su realidad cotidiana. De este modo es posible concebir el canon no como una imposición inamovible sino como la incorporación de lo heredado a la significación contemporánea de cada colectividad. En palabras de Alfonso de Toro (2006) al referirse a la obra de Borges: "la literatura recodificada [sería] una literatura sublime, representativa universal y, nacionalmente, una literatura de autores inmortales"[96]

Conscientes de la dificultad de esta tarea y la responsabilidad que conlleva cualquier selección, vamos a presentar una tabla que recoge nuestra propuesta de canon abierto de literatura digital en español. Denominaremos a estas obras "jarchas digitales", las obras que están sentando las bases del nuevo canon literario digital. En la tabla aneja se incluyen aquellos rasgos que hemos señalado como característicos del canon literario digital y si estas creaciones lo recogen de modo que se justifique su inclusión en el modelo canónico propuesto.

Denominamos a esta propuesta "canon abierto". Es un canon abierto por muchas razones. Una de las mayores dificultades a las que se enfrenta el investigador en este campo es la localización de las obras. En muchas ocasiones no se recogen en ninguna parte como creación literaria. Su divulgación, a pesar de ser abierta, queda restringida por el desconocimiento. Tan sólo llega a veces a pequeñas comunidades o círculos cercanos. En otras ocasiones el lector las encuentra de modo fortuito, por casualidad, a través del comentario de algún seguidor de un blog o en un buscador general. La labor de blogueros como Félix Remírez, administrador de la bitácora *Biblumliteraria* a la que se ha aludido en varias ocasiones en esta investigación, es encomiable. Recoge creaciones de todo tipo y en cualquier lengua, las comenta y enlaza. Por ello, es seguro que hay obras literarias digitales en español a las que no hemos tenido acceso y por tanto desconocemos y que pueden ser representativas de este canon y poseer una enorme calidad. Pedimos disculpas de antemano por ello. Sólo pretendemos recoger algunas de las más representativas porque encajan muy bien en los nuevos moldes y porque, o bien han sido más difundidas por ganar algún premio o ser nombradas por un investigador anterior, o bien porque ya han aparecido en trabajos previos como modelos

[96] "Jorge Luis Borges o la literatura del deseo: descentración- simulación del canon y estrategias posmodernas" en http://rudar.ruc.dk/bitstream/1800/8515/1/Artikel1.pdf. Fecha de consulta 22 de mayo de 2014.

de uno u otro aspecto. Siguiendo la concepción de canon abierto de Ben Porat, esta tabla se brinda con la intención de ser maleable, ampliable, borrador de otras mucho mejores y más completas. Aspira a ser el testimonio de algunas de nuestras jarchas digitales, de los primeros balbuceos en esta nueva manera de dar forma a la literariedad de los textos propiciada por las tecnologías digitales.

TÍTULO	AÑO	AUTOR/ES	OBRA COLECTIVA O COOPERATIVA	OBRA ABIERTA E INACABADA	FRAGMENTARISMO	IDENTIDAD VIRTUAL	POSIBILIDAD /NECESIDAD DE PATICIPACIÓN ACTIVA DEL LECTOR	GÉNERO HÍBRIDO MUTANTE	MULTISENSORIAL	TEMÁTICA DIGITAL	IMPORTANCIA DE LO TEXTUAL
Como el cielo los ojos	1998	Edith Checa		Trama cerrada pero sigue admitiendo comentarios	Sí		Sí		Texto/Imagen (sólo enlaces)	Identidad	Sí. Es el centro
Tierra de extracción	2000/ 2001-2007	Doménico Chiappe, Andreas Meier etc.	Sí	Multitud de itinerarios posibles	Sí		Sí	Sí	Texto/Imagen/Música	Búsqueda de la identidad. Tiempo. Comunicación. Amor. Asesinato. Metaliteratura.	Sí aunque reforzado y completado por otros elementos.
VeloCity	2000-2002	Tina Escaja			Sí		Sí		Animación de algunos enlaces	Metaliteratura. Comunicación.	Sí. Es el centro
Condiciones extremas	1998/ 2003-2005	Juan Benito Gutiérrez	Sí	Multitud de ininerarios posibles	Sí		Sí	Sí	Texto. Imagen (cómic)	Tiempo. Visión apocalíptica	Sí. Es el centro
Más respeto que soy tu madre	2003-2004	Hernán Casciari	Sí por la multitud de comentarios.	Formato blog. Se admiten comentarios.	Sí	Sí. El lector se sumerge en una realidad paralela	Sí, a través de cometarios en el blog. Es un personaje más con el que interactúa la protagonista	Sí	Texto. Imagen.	Comunicación. Amor. Metaliteratura.	Sí. Es el centro
La esfera de las relaciones	2004	Santiago Ortiz	Sí, el lector puede seguir aportando relaciones.	Sí	Sí	Sí	Sí. El lector envía su texto y elige las relaciones.	Sí	Texto. Imagen	Metaliteratura.	Sí. Es el centro
Mitos muertos y suicidas	2005	Marla Jacarilla		Diferentes itinerarios	Sí		Sí	Sí	Texto. Imagen	Identidad.Incomunicación	Sí. Es el centro
Wordtoys	2006	Belén Gache		Itinerarios	Sí		Sí	Sí	Texto. Imagen.Sonido	Incomunicación.Metaliteratura.	Sí
El libro flotante de Caytran Dölphin	2006	Leonardo Valencia	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Texto. Imagen	Cración colectiva. Proceso creador. Metaliteratura.	Sí
Una contemporánea historia de Caldesa	2007	Félix Remírez		Diferentes itinerarios	Sí		Sí	Sí	Texto/Imagen (Sólo enlaces y reloj)	Tiempo. Amor-desamor. Incomunicación.	Sí. Es el centro

TÍTULO	AÑO	AUTOR/ES	OBRA COLECTIVA O COOPERATIVA	OBRA ABIERTA E INACABADA	FRAGMENTARISMO	IDENTIDAD VIRTUAL	POSIBILIDAD /NECESIDAD DE PATICIPACIÓN ACTIVA DEL LECTOR	GÉNERO HÍBRIDO MUTANTE	MULTISENSORIAL	TEMÁTICA DIGITAL	IMPORTANCIA DE LO TEXTUAL
Azul fuerte	2010	Xavier Carrascosa (prog.) Relato de Javier Gacía	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Amor-desamor. Incomunicación.	Sí. Es el centro
Ara vus preç	2010	Teresa Martín Ezama			Sí		Sí	Sí	Texto. Imagen. Sonido	Soledad. Incomunicación. Tiempo	Sí
El rumor de los álamos	2010	Óscar Martín Centeno						Sí	Texto. Imagen. Animación. Música	Amor. Soledad. Incomunicación	Sí
Mindstorming	2010	Miguel Campos y otros	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Vídeo. Audio.	Soledad. Incomunicación.	No es lo más importante.
Hazlo	2011	Santiago Enximeno			Sí	Sí	Sí	Sí	Texto. Imagen.	Terror. Crueldad.	Sí
5000 palabras	2011	Isaías Herrero		Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Poesía colectiva Vídeos. Audios.Poesía generada por ordenador.	Visión apocalíptica. Deshumanización	Sí
Las casas perdidas	2011	Xavier Serrat. Anna Obon. Daniel Alegret.	Sí		Sí		Sí	Sí	Texto. Imagen. Sonido. Pantalla táctil.	Soledad. Incomunicación. Amor. Identidad.	Sí
Tiempo de héroes	2012	Daniel Estorach (coord.,), Juan González Mesa(trama principal), ocho escritores y más de seis ilustradores	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Texto. Imagen.	Terror. Crueldad.	Sí
El códex del peregrino	2012	Centro de Estudios e Investigación en Gestión del Conocimiento. UEV	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Texto.Imagen. Animación.	Identidad. Memoria.	Sí
Hotel Minotauro	2014	Doménico Chiappe	Sí	Sí	Sí	Sí	SíSí		Texto. Imagen. Sonidos.	Identidad. Memoria. Crueldad.	Sí

CAPÍTULO 8

RETOS DE LA LITERATURA DIGITAL

El principal objetivo de la Biblioteca Digital Ciberia: Literatura Digital en Español es seleccionar, catalogar y dar a conocer obras que pertenecen a un campo nuevo de la creación literaria, aquella que ha nacido fruto de la fusión entre la sensibilidad literaria y la innovación tecnológica informática.
Presentación del portal *Ciberia*[1]

El paso del libro impreso (como contenedor y tecnología en la que descansaba la literatura) a la pantalla supone, como se ha visto a lo largo de esta investigación, numerosos cambios o profundizaciones en características que se habían apuntado o que estaban en desarrollo en la literatura analógica. Todo ello motiva que la literatura digital se enfrente ante una serie de retos ligados a estas transformaciones. De nuevo podemos partir de las características del canon literario digital que se proponía en esta tesis y que a su vez se oponían en alguna medida a las que conforman el de la literatura analógica:

Frente a la autoría única, al criterio de autoridad y la aparición de los derechos de autor, se ha visto cómo en la literatura digital, la autoría se diluye y comparte en una labor colectiva en muchas ocasiones. Este hecho sitúa a la literatura digital ante el reto de cómo fijar unos principios básicos en cuanto a la propiedad intelectual.

La nueva tecnología exige un nuevo alfabetismo que capacite tanto a autores como a lectores e investigadores a acceder a ella, sacando el mayor partido posible. A lo largo de estas páginas se han presentado algunas de las características fundamentales de las nuevas textualidades tales como el fragmentarismo, los espacios multimediales, la interacción e interconexión etc., que exigen destrezas específicas para un nuevo modo de lectura. Los entornos digitales ponen en juego nuevas capacidades cognoscitivas. Desarrollar las competencias necesarias para desenvolverse en los medios electrónicos supone un reto para la literatura digital y para los docentes.

El carácter virtual, dinámico y en continua construcción de los textos digitales plantea un importante reto con respecto al acceso a las obras y su conservación. De ahí la necesidad del desarrollo de repositorios adecuados a las textualidades digitales que sean capaces de seleccionar obras de calidad, ordenarlas y estructurarlas con los motores de

[1] http://147.96.80.133/CIBERIA/view/paginas/view_paginas.php?id=19&idpadre=32. Fecha de consulta: 20 de abril 2015.

búsqueda oportunos y garantizar, en la medida de lo posible, su conservación en el medio casi gaseoso en el que tienen cabida.

1.- LA EVOLUCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LOS DERECHOS DE AUTOR EN LA ERA DIGITAL

En literatura digital aparecen fenómenos tales como la coautoría, la participación en la creación de una obra de varios autores interdisciplinares (creativos multimedia o expertos en programación que colaboran con el autor de los textos o el compositor de la música por ejemplo) y la interacción entre autores y lectores, lo que ocasiona que la autoría se diluya. Otras veces la obra se concibe como un *collage* de las aportaciones de muchos. Con frecuencia, los autores muestran sus creaciones de modo gratuito. Todo ello afecta a la concepción y los derechos derivados de la propiedad intelectual.

1.1. ORIGEN DE LA LEY DE DERECHOS DE AUTOR

La institución de los derechos de autor se creó con la aparición de la imprenta. No se trataba del reconocimiento de un derecho natural preexistente, sino de la respuesta de la sociedad ante el surgimiento de una nueva tecnología que transformó la producción y distribución de la cultura. Fue en la Francia revolucionaria donde se instauró la primera Ley de Derechos de Autor en 1791 (Javier Villate: 2001). Esta ley establecía que los derechos de autor pertenecían al mismo durante toda su vida y cinco años después de su muerte, a sus herederos. Transcurrido este periodo, las obras eran de dominio público. Esta cifra no ha parado de aumentar hasta llegar en nuestros días a los cincuenta años *postmortem* en EEUU y setenta en Europa. Actualmente los derechos no pertenecen *de facto* a los autores y sus herederos en muchas ocasiones, sino a las casas discográficas, estudios de cine, editores etc., pues han sido vendidos o cedidos a través de contratos. Por lo tanto, algo que surgió como una manera de incentivar a los autores e inventores para promover el conocimiento, la cultura y las artes se ha ido convirtiendo en una transacción económica. Los derechos de autor se adaptaban bien a las circunstancias en las que aparecieron con la invención de la imprenta. No suponían ninguna restricción para los lectores. Salvo que un lector tuviera una imprenta propia (cosa poco frecuente)

tan solo podría copiar las obras a mano. La institución de los derechos de autor se dirigió a editores e impresores para defender al autor frente a los abusos e incentivar económicamente su labor. El sistema era además sencillo de aplicar pues la producción de copias estaba localizada en pocos lugares, las imprentas. El problema empezó a hacerse patente cuando surgieron las fotocopiadoras y las copiadoras de cintas de audio y vídeo hace unas décadas. La era digital ha multiplicado esta dificultad hasta el extremo. El ciberespacio ha modificado tanto la tecnología de copiado como el poder de la ley para luchar contra la copia ilegal. Internet y las tecnologías digitales permiten hacer copias idénticas a los originales y distribuirlas masivamente sin apenas coste económico. El problema que se plantea ahora es que para aplicar las leyes de la Propiedad Intelectual es necesario restringir las libertades de los usuarios de la Red, hasta tal punto que en determinados países algunos contenidos están vetados.

1.2. DIFERENCIAS ENTRE LA CONCEPCIÓN AMERICANA Y EUROPEA DE LOS DERECHOS DE AUTOR

La propiedad intelectual comprende tres regulaciones distintas, los derechos de autor o *copyright*, las patentes y las marcas comerciales. El derecho de autor puede conceptualizarse como el conjunto de prerrogativas, que el Ordenamiento Jurídico, reconoce y confiere a los creadores de las obras intelectuales originales, en los campos literarios y artísticos, en sus diversas manifestaciones, como lo son la escritura, la música, el dibujo, la pintura, la escultura y el grabado, entre otras. El objetivo que se persigue con esta regulación es la protección de la obra intelectual, original y novedosa, resultado del intelecto humano, garantizando al autor o a los titulares legítimos, el ejercicio de los derechos morales y patrimoniales que se derivan de su creación.

Existen dos concepciones diferentes del derecho de autor, en las que se basan los sistemas legales mundiales: los derechos de autor y el *copyright*.

El término "derecho de autor" está basado en la idea, nacida en la Europa continental, de que una obra está estrechamente relacionada con su creador. La obra no puede separarse de su autor, se concibe como derecho de la persona. Oliver Hance en su investigación *Leyes y negocios en Internet* (1996: 88-90) clasifica los derechos de autor en derechos morales y los derechos patrimoniales. Los derechos morales incluyen el derecho de publicación (el autor puede escoger cuándo divulgar su obra), derecho de

atribución (derecho a estar asociado a ese trabajo como autor del mismo) y de integridad (derecho a oponerse a cualquier modificación del mismo sin su autorización). Los patrimoniales recogen el derecho de reproducción, el de transformación (autorizar la traducción, adaptación o arreglo), de distribución (controlar cuál es el modo por el cual se pone a disposición del público su trabajo: venta, regalo, préstamo) y el derecho de comunicación pública.

La legislación española contempla algunas excepciones a los derechos de autor tales como la copia para uso privado, la reproducción en procedimientos administrativos y judiciales, las citas y reseñas para fines docentes y de investigación, la reproducción de trabajos sobre temas de actualidad difundidos en medios de comunicación y el préstamo sin ánimo de lucro de bibliotecas, fonotecas, hemerotecas y archivos, por ejemplo. Según la legislación española los derechos de autor nacen del acto mismo de la creación de la obra.

El problema surge, como se ha visto anteriormente, desde el momento en que aparecen numerosas obras digitales en las que el lector es copartícipe en la creación de la obra. Obras en constante elaboración, abiertas a las modificaciones por parte del autor o autores de la misma, a variaciones y sugerencias de los lectores, de la máquina misma. Es evidente que el medio ha cambiado.

El concepto del *copyright* proviene de la tradición anglosajona, según la cual los autores tienen un derecho de propiedad sobre sus creaciones, con el que se puede comerciar en base a principios económicos. Se trata de una negociación entre los autores y la sociedad, por la cual ésta concede a los primeros el monopolio temporal y limitado para controlar y explotar sus obras con el fin de que la cultura y el arte se desarrollen. El uso legítimo (*fair right*) de la obra se establece basándose en cuatro criterios: la naturaleza de la obra, la finalidad del uso de la misma (no lucrativo o comercial), la calidad y sustancia de la parte de la obra utilizada en relación al conjunto de la misma y el efecto de su uso en el mercado potencial.

Juan Voutssás en su libro *Bibliotecas y publicaciones digitales* (2006: 197), expone de forma muy clara dónde reside la diferencia de enfoque entre los derechos de autor y el *copyright*. Defiende Voutssás que los derechos de autor pertenecen a los derechos del ser mientras que el *copyright* se asocia a los derechos del tener. En el primer caso, la obra forma parte integrante de la personalidad de su autor, es una creación de su

espíritu, fruto de su pensamiento y no puede disociarse de él incluso cuando ha cedido o han expirado sus derechos patrimoniales. En cambio, el *copyright* parte del derecho consuetudinario anglosajón (*Common Law*) ligado al derecho de copiar o explotar la obra. La obra intelectual es un artículo de consumo con el que se puede comerciar bajo el control de una persona o institución que posee los derechos sobre él.

J.A.L. Sterling en *World Copyright Law* (2000), resume las diferencias entre derechos de autor y *copyright*. Se recogen aquí algunas de las fundamentales:

- El copyright está basado en consideraciones económicas y el de los derechos de autor está vinculado en un derecho de la persona.
- En el copyright el autor puede ser tanto persona física como jurídica no así en los de autor.
- En los derechos de autor los derechos morales tienen una posición preeminente.
- La fijación en un soporte material es muy importante para el copyright, en los derechos de autor no es indispensable para la protección de la obra.
- En el copyright una empresa puede ser la propietaria inicial del copyright, en el caso de los derechos de autor, el empleado es el propietario inicial aunque luego los ceda o venda al empresario.
- No es frecuente bajo el copyright que los contratos contengan precisiones pormenorizadas sobre la publicación mientras que en los derechos de autor estas regulaciones suelen estar muy detalladas.
- En lo referente a los derechos conexos a los del autor, en EEUU se protegen bajo el copyright sólo los originales del autor. Los derechos conexos tienen una protección minorada o a veces inexistente. En los derechos de autor se establece claramente la distinción entre los derechos de autor en las obras de creación y los derechos conexos o vecinos de los ejecutantes, productores de fonogramas, productores televisivos y otros.

1.3. DERECHOS DE AUTOR EN LA ERA DIGITAL

Con la era digital ha surgido una situación totalmente nueva. Andrew Shapiro en su libro *The Control Revolution*, definió Internet como "una gigantesca máquina de copiado" (1999:79). Muchos consideran que Internet supone por ello la muerte de los derechos de autor: la tecnología permite por primera vez en la historia, hacer copias

perfectas de los originales, ponerlas al alcance de cualquiera sin coste alguno e incluso modificar las propias obras con casi total libertad. Ante esta situación, las industrias discográfica, cinematográfica y editorial y algunas asociaciones de autores están presionando para que se aprueben leyes estrictas que defiendan los derechos de autor en el entorno digital. En este sentido se propugna la regulación por código. Se trata de una serie de sistemas que hacen que un libro, canción o vídeo digitales puedan leerse, escucharse, verse e incluso copiarse, un número determinado de veces. De esta manera se restringiría claramente el acceso del público en general a la información y cultura en la Red. Relacionado con ello y posicionándose en contra de los códigos, Lawrence Lessing publicó en 2004 un interesante libro: *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. Lessing mantiene que las regulaciones por código podrían mercantilizar, como nunca antes, el acceso a la información y a la cultura con impuestos de peaje a cada paso.

Otra postura ante el problema que plantea la era digital es la de aquellos que propugnan la abolición de los derechos de propiedad intelectual. Uno de los defensores de esta postura es Brian Martin. En su obra *Information Liberation: challenging the corruptions of information power* (1998) afirma que las patentes y los derechos de autor son una forma de control sobre el uso de la información que ostentan algunas empresas. De este modo defiende en su tercer capítulo que la sociedad debe reaccionar con una actitud colaborativa entre todos, compartiendo los conocimientos:

> *Most of the usual arguments for intellectual property do not hold up under scrutiny. In particular, the metaphor of the marketplace of ideas provides no justification for ownership of ideas. The alternative to intellectual property is that intellectual products not be owned, as in the case of everyday language. Strategies against intellectual property include civil disobedience, promotion of non-owned information, and fostering of a more cooperative society.*[2]

Una tercera opción es la de los que abogan por un equilibrio entre los derechos de autor, los usuarios, los proveedores de contenido y de servicios en Internet, a partir de la premisa de que el derecho de autor debe adecuarse a las necesidades que plantean las redes digitales. Esta doctrina concibe el derecho de autor como un derecho que debe tender a facilitar la protección de otros derechos considerados como inalienables, como la educación y la cultura, por lo que se le concibe como supeditado a ellos.

[2] http://www.uow.edu.au/~bmartin/pubs/98il/il03.html. Fecha de consulta: 10 de abril 2015.

Toda la problemática en torno a los derechos de autor que engendra la nueva situación propiciada por la tecnología digital demuestra la necesidad de repensar el concepto y aplicación de tales derechos. Sería necesario articular un sistema diferente al ideado hace más de trescientos años para una situación completamente diferente (la del mundo impreso) a la actual (compuesta de bits, unos y ceros, intangibles, susceptibles de ser copiados y modificados, transmitidos por una red global). Es necesario un nuevo equilibrio entre las libertades de los usuarios y los derechos de los autores. Algunas iniciativas como *Creative Commons*, el *Copyleft* y la Cultura Libre[3] han ido cuajando a lo largo de estos últimos años.

- *Creative Commons* fue fundada por Lawrenece Lessig en 2001. Es una organización sin ánimo de lucro que nace con el objetivo de ofrecer soporte técnico y legal a un movimiento que defendía la necesidad de acceso universal a la investigación, la educación y la participación cultural como modelo de crecimiento, innovación y desarrollo a través de Internet y la tecnología digital. Crearon entonces una herramienta legal que utilizara esa capacidad de indexar, difundir, colaborar y compartir que ofrecía Internet y en el año 2002 sale a la luz la edición 1.0 de las licencias Creative Commons.
- El *Copyleft* aparece a mediados de los ochenta, Richard Stallman, un joven programador estadounidense emprende un proyecto para crear un sistema operativo de forma colaborativa en respuesta al carácter restrictivo del sistema operativo UNIX. Lo denominó GNU. Crea la Free Software Foundation en la que se establecen los pilares de su proyecto de software libre[4] (lo que no significa gratuito): "free as in freedom not free as in free beer". Se crea la Licencia Pública General o GNU GPL que dota de cobertura legal a la iniciativa. Nace la primera licencia a la que se denomina Copyleft.

[3] http://www.sideleft.com/guia-creative-commons/#origen.
Fecha de consulta: 10 de abril 2013.
En esta página se encuentra una guía que explica los diez años de historia de *Creative Commons*, los conceptos de *Copyleft* y Cultura Libre.

[4] Basado en cuatro libertades: libertad de usar el programa, de estudiar cómo funciona y modificarlo adaptándolo a las propias necesidades, distribuir copias del mismo y mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras para que el público se beneficie de ello. http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Free_software. Fecha de consulta: 21 de abril de 2015.

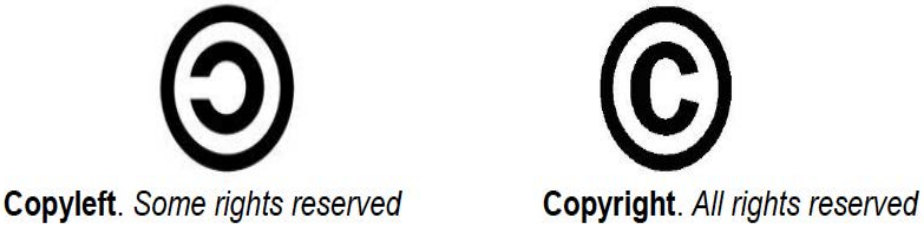

Fig.135: Logos del *copyleft* y el *copyright*

Se trata de una forma flexible de ejercer los derechos de autor a través de la interpretación de la ley adaptándola a los deseos e intereses de cada autor. Estas licencias permiten al autor la posibilidad de ofrecer a sus lectores la copia, difusión, modificación o el uso comercial de la propia obra al público.

- Cultura Libre: este movimiento nace a principio del 2000 para acoger bajo este tipo de licencias ya no sólo al software sino también a obras literarias, artísticas o científicas. Algunas licencias *Creative Commons* no tienen asociadas todas las libertades del software libre y por ello a la hora de elegir una licencia, se advierte al autor cuáles son licencia cultura libre y cuáles no:

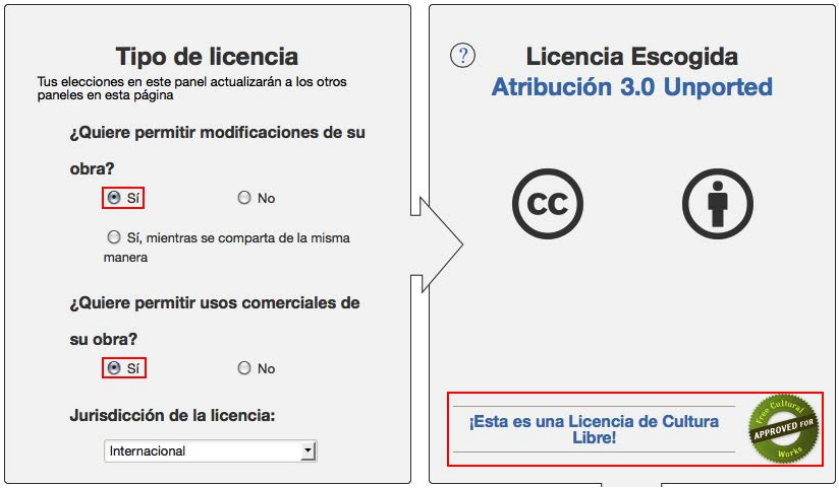

Fig.136: Imagen de la Licencia de Cultura Libre.

En definitiva, este tipo de iniciativas secundan la idea de que los propios autores y la industria que se desarrolla en torno a los contenidos informativos, culturales y estéticos

deben seguir buscando modelos de negocio innovadores[5], como se está haciendo progresivamente en algunas áreas. Quizá habría que plantearse separar los derechos de autor de la remuneración de los autores.

2.- ALFABETISMO DIGITAL

Las tecnologías digitales en las que se desarrolla y contiene la literatura digital tienen propiedades específicas que las diferencian de otras anteriores. Por ello es necesario fomentar una serie de competencias específicas para poder desenvolverse en ese ámbito. José Luis Rodríguez Illera en "Las alfabetizaciones digitales" (2004) establecía como propiedades particulares de los medios digitales la interactividad, la hipertextualidad, la multimedialidad, la virtualidad y la conectividad o funcionamiento en red.

Las nuevas textualidades, tal como ocurría con los textos escritos, requieren el conocimiento de ciertas habilidades técnicas y exigen al lector el desarrollo de lo que Paul Glister denomina: "digital literacy". La define como "the ability to understand and use information in multiple formats from a wide range of sources when it is presented via computers" (1997: 1-2). La capacidad que tiene este nuevo lector de interpretar, seleccionar y diseñar su propia carta de navegación.

La pantalla de un ordenador muestra contenido textual, imágenes, sonido, enlaces etc. y el lector debe saber elegir el modo principal de significación (si lo hay) e integrar el

[5] Interesante análisis de Javier Villate en su artículo "Napster, Gnutella… y la tercera revolución de Internet" en *en.red.ando* sobre las comunidades de intercambio en la Red. También las aportaciones del Dr. Javier Bustamante Donas, Profesor de Ética y Sociología de la UCM, en su artículo "Hacia la cuarta generación de Derechos Humanos: repensando la condición humana en la sociedad tecnológica" (Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación, nº1, 2001) en la que afirma que:

> *Comienzan a surgir comunidades de intercambio basadas en fenómenos socio-tecnológicos como Napster y Gnutella que transforman el concepto de negocio y de intercambio de bienes, poniendo en jaque el sistema de mercado y la separación de roles entre productor y consumidor. Estas características son ajenas a la forma tradicional de hacer negocios. .. Los nuevos medios reúnen las características de alcance, anonimato, interactividad y reproductibilidad. Dichas características crean la necesidad del desarrollo de una ética on-line que dé razón de los intercambios humanos que se producirán sin mediación de una presencia física, en el contexto del ciberespacio. Sin una pluralidad de fuentes no podríamos hablar con propiedad de libertad de pensamiento, conciencia o religión. Sin acceso a medios de alcance internacional no tiene sentido hablar de libertad de opinión y de difusión de las mismas sin limitación de fronteras. Sin el desarrollo de una nueva ética, no se podrá profundizar en los usos solidarios del poder que las nuevas tecnologías ponen en las manos de los individuos.*

En http://www.oei.es/revistactsi/numero1/bustamante.htm. Fecha de consulta: 16 de julio 2014.

resto en el sentido general de todo el conjunto; debe decidir qué enlaces seguir o no, procesar multitud de informaciones de modo simultáneo. Leer/ escribir en el entorno digital supone una experiencia diferente a hacerlo en el analógico por el carácter más complejo y rico que lo constituye (Rodríguez Illera, 2003). Por ello las capacidades que el medio digital requiere son también distintas. Es fundamental adquirir la habilidad para procesar el contenido digital como un todo significativo y no como unidades multimedia aisladas. Los recursos textuales, sonoros o visuales que integran una creación digital interactúan a modo de figuras retóricas que coadyuvan al carácter polisémico y connotativo del texto literario digital.

Se ha citado anteriormente la obra de Francisco Albarello *Leer/navegar en Internet. Las formas de lectura en la pantalla* (2011) en la que realizó un interesante estudio sobre las nuevas formas de lectura. Los datos obtenidos le llevaron a reconocer fuertes continuidades con formas de lectura del pasado. Según Albarello, es posible afirmar que el texto electrónico reúne las características del rollo (*scroll* en inglés no solamente quiere decir "rollo" sino que designa al tipo de desplazamiento que hacemos en el monitor para leer) y también del códice, al pichar en una página para avanzar hacia otra. Internet es escenario de una nueva lectura extensiva. Si antes este tipo de lectura fue potenciado por la imprenta, ahora, la *World Wide Web* lo extiende hasta límites insospechados. Asimismo Albarello compara el modo de lectura fragmentada y el vistazo previo que los internautas denominan "pantallazo" con la práctica en el texto impreso de una primera lectura a modo de ojeada. Pero por otro lado, Internet acentúa este hecho al considerarse por parte de los usuarios como espacio de una lectura provisional, una lectura evaluativa –al menos en un primer momento- en la que se decide qué textos serán leídos más tarde con mayor detenimiento y cuáles se descartarán. Además señala que existe una clara relación entre el mecanismo del *zapping* televisivo y esa primera lectura de selección de los textos que se produce entre los internautas. La pantalla invita por tanto a una lectura evaluativa y fragmentada. Este tipo de acercamiento al texto se empieza a denominar también por parte de algunos usuarios como *scanning*, que traducido del inglés resultaría algo así como acto de otear, escudriñar entre los contenidos que la Red ofrece. Se hace patente por tanto la necesidad de educar a los jóvenes en su capacidad para extraer informaciones relevantes y pertinentes a las búsquedas efectuadas al leer en Internet.

Otra característica propia de la lectura en pantalla es la que Albarello denomina "lectura en fuga" (2011: 154). Está asociada a la facilidad que el medio ofrece para encontrar de modo casi instantáneo múltiples contenidos relacionados con el tema de nuestro interés y mediante ella el lector evalúa el texto de modo inmediato. En este punto los adultos lo hacen leyendo de arriba abajo mientras que los más jóvenes efectúan la lectura evaluativa de modo aleatorio, buscando "palabras clave", imágenes o fotografías con las que juzgarlo. Es un dato que los escritores deberán tener en cuenta a la hora de crear sus obras pues es necesario captar la atención de un lector acostumbrado a la selección rápida de los materiales llamativos y a decidir si sigue ese camino o lo desestima por otro alternativo. Doménico Chiappe (2013), investigador y escritor de varias obras digitales, ha destacado desde su experiencia algunas de las características del lenguaje literario que demanda el entorno digital: la brevedad, la circularidad y la fragmentación.

También son muy interesantes las conclusiones a las que llega el doctor Albarello en su investigación sobre la lectura lineal y no lineal de los internautas. Después de sus encuestas y entrevistas en profundidad concluye que la mayoría, jóvenes y adultos, realiza una lectura lineal de los textos previamente seleccionados. Sólo después de esta primera lectura lineal, deciden seguir los itinerarios alternativos que el hipertexto propicia. Se da un aumento de la lectura no lineal sobre todo en aquellos textos que se consideran menos importantes o más lúdicos. Sin embargo muchos declaran que cada vez con mayor frecuencia realizan lecturas no lineales (comparándolo con su pasado más reciente). Es decir, progresivamente y de manera exponencial en los más jóvenes, se está desarrollando la lectura no secuecial e hipertextual, y por tanto, ergódica (Espen Aarseth, 1997).

En cuanto a la valoración de los elementos que la pantalla brinda al usuario, la mayoría de los adultos prefiere los textos y las imágenes mientras que los jóvenes se decantan por las imágenes, los vídeos y los audios. Jóvenes y adultos dan importancia al diseño general de los elementos que aparecen en pantalla, pero para los adultos la parte visual no es determinante a la hora de decidir si proseguir la lectura o no, en cambio para los jóvenes es un elemento determinante. Esta misma idea era señalada por Amelia Sanz: en "Otras e-lecturas son posibles":

> *La tercera revolución de la lectura es ésta que estamos viviendo y hemos ido perfilando aquí como una superposición de lógicas tanto en la transmisión electrónica de los textos, como en las maneras de leer. Efectivamente, por una*

> *parte el texto electrónico se despliega en vertical y se lineariza como en los antiguos volúmenes, pero comparte características del códice (paginación, tablas, índices, cajas, secciones). Por otra parte, la lectura exige competencias gráficas y visuales que rivalizan y juegan con la textual hasta el punto de preguntarnos si hemos de definir nuestra época como cultura de la imagen (como barroca) o como cultura de la información*[6].

Todo este entorno de medios en el que el ser humano está inmerso desde hace apenas dos décadas nos ha ido transformando como lectores. Hemos ido desarrollando nuevas destrezas que nos permiten adaptarnos a la abundancia de información y encontrarnos cómodos ante "semejante bombardeo de *bits*" como apuntan MªLuisa Gª Bermejo, Pilar Gª Caecedo y María Goicoechea en "Lectura intensiva o analítica: resultados y valoraciones" (2013). Además el ámbito digital, como se ha señalado al tratar de definir un canon que lo describa se desenvuelve en un mundo virtual paralelo o intensamente imbricado en la existencia que se percibe como real. Eso origina que también en la experiencia lectora se produzca el choque entre la hipercomunicación y el solipsismo. La lectura aislada físicamente y en solitario se produce en un entorno interconectado y fuertemente social.

También se ha hecho referencia en esta tesis a la influencia que ejercen los videojuegos en la literatura digital y la posibilidad de emplear algunos de sus recursos en los métodos de enseñanza y aprendizaje, una oportunidad que remarcaba James Paul Gee en *What Computer Games have to Teach us about Learning and Literacy* (2003).

En resumen, se observa, sobre todo en los más jóvenes, una evolución en la forma de acceder a los contenidos en pantalla que se resume en:

- Desarrollo de la capacidad de lectura "oteadora" (*scanning*) o escudriñadora; precisan acostumbrarse a una lectura evaluativa, no secuencial y fragmentaria; con una preferencia por los materiales visuales y la presentación atractiva en el diseño de las páginas; y una predisposición a la participación e interacción con los textos, a la resolución de pruebas y retos.
- Como se señalaba anteriormente en el capítulo sobre el canon digital, se trata de una lectura que recupera aspectos heredados de las tecnologías previas a la imprenta (el rollo, el códice) a la que se suma la incorporación de nuevos

[6] https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/18079288.2009v5n2p92 Fecha de cosulta: 15 de abril 2015.

> factores que condicionan los contenidos: textualidades más breves, con presencia predominante de lo visual (y cada vez más de lo sonoro y táctil), jalonada de enlaces que sugieren recorridos e itinerarios diferentes y que se comunican con el lector incitándole a seguir el juego escudriñador. Lectura en solitario pero al tiempo intercomunicada y compartida.

Ante este reto que se plantea con el surgimiento de una "ecología de medios" (McLuhan, 1964) radicalmente distinta a la anterior se debe reaccionar desde dos flancos. Por un lado habría que favorecer la implantación de métodos docentes desde primaria para el aprendizaje de cómo seleccionar, discriminar y procesar información en la pantalla. Por otro lado, explotar las ventajas didácticas de los medios electrónicos en cuanto a motivación y aprovechamiento de destrezas en las que los nativos digitales son muy hábiles, creando materiales que empleen los entornos digitales.

2.1. EL LIBRO INFANTIL Y JUVENIL EN ESPAÑA EN FORMATO DIGITAL EN LA ACTUALIDAD[7]

El libro infantil y juvenil ha crecido en los últimos años hasta erigirse en uno de los principales motores del sector editorial. A pesar de la crisis económica de los últimos años, la edición de libros infantiles y juveniles se mantiene. Junto al cómic, ha sido el único campo que no ha descendido. Pequeños y jóvenes lectores pueden elegir entre una gran variedad de géneros, formatos y tendencias: desde el álbum ilustrado, los libros juguete, los interactivos etc.

Enzo Petrini en la "Nota previa" a su *Estudio crítico de la literatura juvenil* ya señalaba a mediados del siglo pasado la influencia mutua entre la literatura juvenil y las "modernas técnicas audiovisuales".

> *La literatura juvenil ha salido de su minoría de edad, ha ensanchado su espacio vital, se articula en filones y sectores, comprende desde los cuadernos para los más chicos, pasando por los libros espléndidamente ilustrados para niños, hasta las lecturas en volumen y en periódico para adolescentes, nutre y se nutre de aportaciones ofrecidas por las modernas técnicas audiovisuales y llega hasta la divulgación científica verdadera y propiamente tal* (1958:15).

[7] Datos tomados del estudio: *Los libros Infantiles y Juveniles.*
Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Observatorio de la Lectura y el Libro. Marzo 2012. http://www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/2010_LIJ.pdf. Fecha de consulta 23 de enero 2015.

Es natural que en una literatura en la que lo visual ocupa un lugar tan importante desde tiempos remotos, las nuevas tecnologías hayan facilitado la creación de obras literarias digitales dirigidas a los más jóvenes. El atractivo por la imagen, el sonido, la interactividad y la accesibilidad de las mismas, han originado la proliferación de blogs especializados. Estas bitácoras, a veces administradas por los propios padres, comparten la literatura dirigida a los más pequeños y comentan las novedades publicadas en webs o desarrolladas como aplicaciones para tabletas. La literatura infantil nace con un carácter preferiblemente lúdico y no asociada necesariamente a la educación. Así lo destaca Krystina Madej en su artículo "Towards Digital Narrative for Children" (2012):

> *In its liminal state during the 1500s, children's print narrative was primarily educational. Locke's theories of education in the 1700s encouraged "children playing and doing as children," and narrative slowly moved towards being entertaining as well as educational. Not until the 1800s, with the stories of Lewis Carroll, was narrative created solely for the entertainment of children.*[8]

La interacción, la performatividad o el juego, características intrínsecas, como se ha visto a lo largo de esta tesis, de la literatura digital, encajan especialmente en la literatura destinada a los niños y los jóvenes. Uno de los grandes autores de literatura infantil, Gianni Rodari, afirmaba en su artículo "El placer de leer" incluido en el libro de Susana Renée Itzcovich, *Veinte años no es nada: la literatura y la cultura para niños vista desde el periodismo* (1995):

> *Precisamente, incentivar la imaginación es uno de los objetivos primordiales de la literatura infantil. La literatura para niños debe proporcionar placer, emoción, afecto, movilizar resortes internos de su personalidad, ofrecer la posibilidad de adentrarse en la acción, la anécdota, el conflicto, los personajes y reflexionar acerca de la visión del mundo que surja del libro* (1995: 19).

Ese adentrarse en la acción, los personajes, la trama, inunda la literatura electrónica infantil y juvenil de una u otra forma. Bien a través de la decisión del soporte e itinerario de lectura (*El silencio se mueve*[9]), la participación en la evolución de la trama

[8] De nuevo nos referimos a "Towards Digital Narrative for Children" en *Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment*. Volume 10 Issue 1, October 2003. **http://cie.acm.org/articles/towards-digital-narrative-for-children/** . Fecha de consulta 14 de abril 2015.

[9] http://www.elsilenciosemueve.com/ver_apartado.aspx?id=7497. Fecha de consulta: 14 de julio 2014.

(*Las aventuras de Óscar*[10]), la inclusión del niño como un personaje más, el juego (*Las aventuras de Don Quijote, El códex del peregrino, Hidalgus: las aventuras de Martín Quesada*[11]) etc. son ejemplos que representan lo que se está creando actualmente en la literatura digital infantil y juvenil en español. Internet ha dejado de ser tan sólo una herramienta eficaz para la difusión de novedades editoriales y se está convirtiendo en un espacio a través del cual se fomenta otro tipo de lectura más interactiva y participativa (performativa) que aúna diferentes elementos que se combinan para transmitir el mensaje final.

El lector joven resulta ser además, el más social de todos, acostumbrado a compartir sus vivencias a través de redes sociales y encuentra en Internet un espacio de comunicación atractivo para compartir sus lecturas, intercambiar opiniones con otros lectores y con el propio autor, aportar sus ideas al argumento o a la construcción de los personajes. A veces son los propios lectores (niños, jóvenes) los que diseñan y administran blogs y foros sobre obras literarias digitales. Este fenómeno se produce a nivel global. Así lo describe Len Unsworth en *E-Literature for Children*:

> *Many children and teenagers are actively and independently engaged in exploring e-literature. This is evidenced in* […]*not only the variety of responses to stories that young people post on the web, but also the fact that many websites devoted to favourite literary authors are actually constructed and managed by young people* (2006: 13).

2.2. PROGRESIVO AUMENTO DE LA LECTURA DE LOS MÁS JÓVENES EN SOPORTE DIGITAL

Según el informe *Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2012*[12] la mitad de los niños de 10 a 13 años lee en formato digital, un 45,7 de forma frecuente. Un 13% de esa lectura en formato digital lo constituyen libros. La lectura de webs, blogs y participación en foros asciende hasta el 40,7%.

[10] http://lasaventurasdeoscar.blogspot.com.es/. Fecha de consulta: 14 de julio 2014.
[11] Estas obras son aplicaciones para *Ipad*. Se pueden adquirir en la *Applestore.*
[12] http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/HabitosLecturaCompraLibros2012ESP_310113_1.pdf. Página 135.

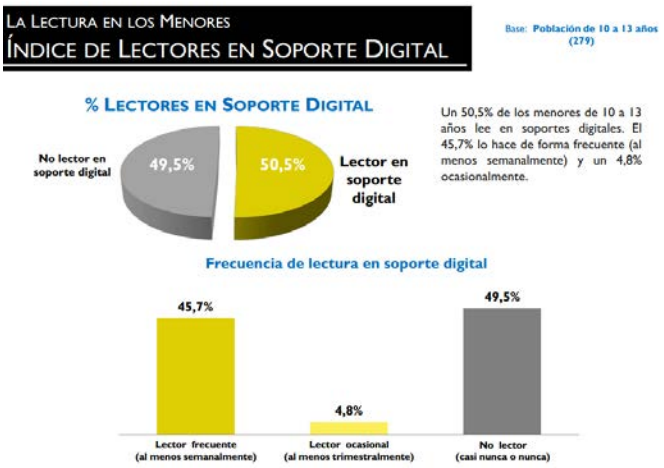

Fig.137: Índice de lectores en formato digital en niños de 10 a 13 años. La lectura en soporte digital crece entre los jóvenes españoles.

La lectura digital en dispositivos tales como móviles, tabletas o libros electrónicos también ha crecido de manera exponencial en los últimos tres años:

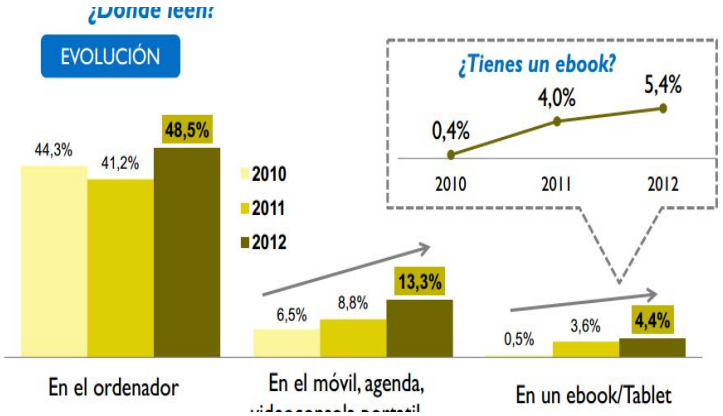

Fig. 138: En algunos casos el uso de estos dispositivos como soporte de lectura se ha duplicado en tres años.

En lo relativo a los hábitos de lectura de los niños y jovenes en soporte electrónico, este estudio concluye que nueve de cada diez jóvenes de catorce a treinta y cuatro años lee en soportes digitales. Como ocurre con la lectura en formato impreso, la lectura digital está relacionada con el nivel de formación de las personas encuestadas. Los estudiantes son los que registran valores más altos de lectura en formato digital.

Por su parte, el estudio de la OCDE, PISA-ERA 2009[13] elaborado por el Instituto de Evaluación del Ministerio de Educación desvela que el promedio de los estudiantes con

[13] http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/horizontales/prensa/notas/2010/20101207-pisa2009-informe-espanol.pdf?documentId=0901e72b806ea35a. Fecha de consulta: 20 de abril 2015.

ordenador en casa entre los países de la OCDE se sitúa en el 96%. En España la cifra es algo menor, pero por encima del 90% (91,3) y superior a Japón (88,7%). En lo referente al acceso a Internet en casa, en España el 85,7% de los hogares cuenta con un ordenador, frente al 91% de media en los países analizados.

En las conclusiones de dicho informe también se incluyen resultados interesantes en cuanto a la comprensión lectora en el entorno digital. Para una buena comprensión lectora en entornos digitales es necesario desarrollar algunos aspectos específicos. Uno de los más importantes es la habilidad para navegar de manera efectiva desarrollando la destreza de identificar páginas irrelevantes e ignorarlas y seleccionar las que pueden contener información útil a la búsqueda en cuestión. A la cabeza de esta capacidad se sitúan los jóvenes de Corea del Sur con una media de 52,8 páginas relevantes visitadas y a la cola los de Colombia con 31, 5. La media de España es de 44,2 páginas relevantes visitadas. Los nativos digitales[14] no siempre se desenvuelven con soltura en la Red y a veces efectúan una lectura ineficaz.

En este mismo informe se ofreció por vez primera a los países la posibilidad de realizar la prueba ERA (*Electronic Reading Assesment*). Diecinueve países aceptaron la propuesta, entre ellos España, y los resultados fueron publicados en el documento *Students on line: Digital Technologies and Performance*[15]. La evaluación de la lectura de textos electrónicos situó la media de la OCDE en los 499 puntos. España obtuvo un resultado ligeramente inferior (475) aunque similar a la cifra obtenida en la lectura de textos impresos.

En definitiva, en España, la comprensión lectora entre los jóvenes es parecida en formato impreso y en formato electrónico. Sin embargo, la lectura en formato digital les motiva y atrae más que la impresa. De hecho, en muchas ocasiones no son conscientes de que lo que están leyendo en la pantalla es literatura. Lo asocian con juegos o una actividad puramente lúdica lo que les inclina a leer con más interés, no por obligación sino por placer.

[14] Término introducido en 2001 por Mark Prensky en su artículo "Digital natives, digital inmigrants" en *On the Horizon,* 9 (5), 1-6.
[15] Se puede consultar en: http://www.slideshare.net/victori98pt/students-online-digital-technologies-and-performance-by-oecd. Fecha de consulta 30 de enero 2014.

El último informe sobre *Comercio Interior del Libro en España*[16] (2010) señala que durante ese año se editaron 11.748 títulos en formato digital, con un incremento del 91,1% con respecto al 2009. La facturación de libros en formato digital ascendió a 70,5 millones de euros, un 2,4% de la facturación total del mercado editorial en 2010. Las cifras todavía son modestas pero muestran una clara tendencia al auge.

	2007	2008	2009	2010
ISBN Edición electrónica	83	81	173	297
Variación interanual (%)	-	-2,4	113,6	71,7%
Representación sobre total (%)	1,1	1,0	1,4	1,6

Fuente: Panorámica de la Edición Española de Libros. MCU

Tabla 3 - Evolución en la edición de Archivos de Internet de libros infantiles y juveniles

	2008	2009	2010	Variación 2009/10	% sobre total Ebook	% sobre total LIJ
Archivos de Internet	39	62	256	+313%	2,0	2,0

Fuente: Panorámica de la Edición Española de Libros. MCU

Fig.139: Evolución de la edición electrónica entre 2007 y 2010.

En lo que se refiere a la edición de libros infantiles y juveniles en formato digital, las editoriales especializadas poco a poco comienzan a incorporar iniciativas que apuestan por la edición paralela de una misma obra en papel y en formato electrónico. Ejemplos de ello son novelas como *Pomelo y Limón*[17] o *El silencio se mueve*[18], editadas en ambos formatos.

[16] http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Comercio_Interior2010.pdf. Fecha de consulta 30 de enero 2014.

[17] Novela ganadora de la 33ª edición del Premio de Literatura Juvenil Gran Angular 2011 de la escritora Begoña Oro. La versión para *Ipad* ofrece diferentes enlaces que aumentan el contenido de la novela impresa. El lector puede seguir la lectura lineal de la novela digitalizada u optar por pinchar sobre el icono de un clip que le dirige a diferentes enlaces: páginas webs, el blog de la protagonista, imágenes etc. Narra una historia de amor y es el diálogo entre dos enamorados forzados a convivir a distancia, separados por un foso de cocodrilos. Los cocodrilos son la metáfora de los paparazis que los asedian pues sus madres son famosas. El foso, la calle que separa sus casas. Están aislados sin internet y se comunican a través de un código secreto mediante las cortinas de sus ventanas. Entre los materiales extras que ofrece la versión digital, tenemos el blog de María, *Pinillismos* que le regaló su íntima amiga para que sacara a la luz sus sentimientos. Esta bitácora es una parte esencial de la historia. A través del blog se abordan interesantes cuestiones que ya se han señalado como recurrentes en la temática que subyace en muchas obras de literatura digital. Por ejemplo las ventajas de la Red como puerta abierta a la comunicación con personas desconocidas que comparten sentimientos comunes. También se trata el problema de la intimidad y el peligro de las redes sociales. Cuando cuentas un secreto –señala la protagonista-, regalas tu libertad con respecto a ese secreto. Si alguien decide publicar su intimidad en Facebook libremente, ha elegido ese camino y es muy respetable. El problema surge cuando otro publica algo tuyo sin permiso y te roba tu libertad. La vida privada parece ser cosa del pasado.
El padre del protagonista, Jorge, periodista de profesión, escribe en un correo electrónico a su hijo la siguiente afirmación en la que se defiende el poder de la literatura. Comenta unas palabras de Coetzee en *Diario de un mal año* sobre los secretos: "nada que merezca la pena conocerse no puede ser descubierto en cuestión de segundos, y sin demasiado esfuerzo".
También se plantea el proceso creador de una obra literaria. Cuando un autor escribe algo, crea algo a través de su palabra, decide cómo y a quién se lo cuenta y en ese sentido es "omnipotente" con respecto a su creación. La comunicación e incomunicación, las redes sociales, el derecho controlar nuestra propia vida frente a los que la manipulan y exhiben etc. Problemas recurrentes en las obras digitales no sólo dirigidas a jóvenes.

2.3. LOS FORMATOS ELECTRÓNICOS COMO INSTRUMENTO PARA ACERCAR LA LITERATURA A LOS JÓVENES

Los nuevos soportes y formatos propician un acercamiento a la literatura distinto al anterior por parte de los más jóvenes. No podemos dejar de lado los medios y tecnologías digitales en la educación. Los docentes deberían aprovechar la oportunidad que estos medios les brindan y usar la tecnología de una forma u otra para transmitir los conocimientos a los nativos digitales. Merece la pena recordar que el libro impreso también constituye una tecnología que en su día supuso una revolución con respecto a tecnologías previas, con sus propias características que impregnaron las obras que contenían. Las nuevas tecnologías amplían los horizontes y las posibilidades de desarrollar otras formas de transmitir significados y valores estéticos, otras formas de comunicar. David Buckingham va más allá y concibe estos medios no sólo como tecnología sino como formas de cultura en su artículo "Repensar el aprendizaje en la era de la cultura digital"[19]:

> *Los medios digitales como internet y los videojuegos tienen un enorme potencial para el aprendizaje; pero será difícil realizar ese potencial si seguimos considerándolos sólo como tecnologías, y no como formas de cultura y comunicación* (2008: 30).

[18] SM apostó por los nuevos formatos a través de la novela "transmedia" *El silencio se mueve* (2010) de Fernando Martín. El contenido de esta obra se expande por varios formatos, una web, un libro electrónico que forma parte de la novela (se trata de un relato ilustrado escrito por Joaquín Pertierra, padre del protagonista de la novela para su hijo en 1976), redes sociales, y la edición en papel. Es una apuesta clara por la literatura aumentada dirigida a un público juvenil.
Su protagonista, Joaquín Pertierra, tiene un don extraordinario, puede sentir el silencio de modo que éste le va revelando diferentes acontecimientos. A lo largo del tiempo descubre que hay otros seres humanos con ese don y empieza a recopilar sus testimonios en lo que él llama la Historia universal del silencio. En la web de la novela se puede ver el mapamundi que el protagonista va llenando de alfileres sobre los países en los que vivían esos otros "escuchadores" del silencio. Pinchando sobre los alfileres se despliegan las diferentes historias.

Fig. 140: El mapamundi con alfileres activa los enlaces de este relato hipermedia.

[19] En la revista *El monitor de la educación,* Buenos Aires, Año V, nº 17. El artículo se basa en ideas que este autor británico desarrolló en su libro *Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture* (2007), Cambridge, Polity Press.

Según varios estudios de autores como Prensky[20] (2001), Howe y Strauss[21] (2001) o Skiba y Barton[22] (2006) el cambio más claro entre los nuevos nativos digitales reside en las diferencias cognitivas que muestran en su comportamiento social, en las formas de aprender y comunicar. Según Skiba y Barton, las características de esta generación nacida después de 1980 incluyen: competencias digitales; interactividad y colaboración; aprendizaje experiencial y activo; inmediatez y conectividad. Estas características demandan un nuevo paradigma educativo.

Amelia Sanz Cabrerizo y Begoña Regueiro (miembros del grupo de investigación de la UCM LEETHI) han recogido en su artículo "Escritura en pantalla" algunos modelos para poner en práctica estos mismos principios. A través de la realidad "pantallizada" el alumno experimenta con la literatura como en un laboratorio, descubre el funcionamiento de figuras retóricas, juega con el lenguaje y crea él mismo pequeñas obras literarias:

> *Esta realidad "pantallizada" que, para muchos, se ha visto como una amenaza para el hábito lector, se puede convertir en una ventaja si hacemos nuestra la pedagogía de la rutina de la que habla Gubern y usamos los medios y plataformas a los que están acostumbrados nuestros estudiantes como herramientas para crear literatura y para acceder a ella.*

Experimentar con la literatura, crear textos a través de los nuevos formatos con los que están familiarizados, es una forma de acercamiento al hecho literario que motiva especialmente a los jóvenes. Se ha hecho referencia en esta tesis al blog que puso en marcha la profesora Dolores Romero junto con sus alumnos de filología. Entre todos remediaron *La Venus mecánica*, capítulo a capítulo en su bitácora *La Venus digital. Twitter* y *whatsapp* han servido también de plataforma creativa entre algunos jóvenes por la posibilidad de elaborar un *cadáver exquisito*, microcuentos o poemas colectivos.

[20] En: "Digital natives, digital immigrants, part II. Do they really think differently?"
[21] En: *Millennials rising: The next greatest generation*.
[22] En: D. Skiba y A. Barton (2006): "Adapting your teaching to acommodate the Net Generation of learners" en *OJIN: The Online Journal of Issues in Nursing,* 1 (2), 1-11.

En la Red encontramos bastantes iniciativas en español que siguen este esquema. En algunas cada escritor redacta su microcuento mediante un "tuit". Un ejemplo es el espacio *Cuentos cortos*[23]

Fig. 141: Este espacio es un instrumento didáctico de gran utilidad que pone a disposición de los más jóvenes una herramienta sencilla para desarrollar su creatividad.

En otros casos se escribe un cuento entre muchos, así funciona la página *Cuentos colectivos*[24]**.** Existen diferentes opciones: proponer el inicio de la historia, continuar una ya empezada o presentar diferentes finales:

Fig. 142: La creación colectiva es un elemento extendido en la literatura digital hispánica y con excelente acogida entre los usuarios.

Las formas de emplear estas herramientas para la enseñanza o el acercamiento de la literatura a los más jóvenes son múltiples. La reescritura de un cuento o historia de nuestro canon en forma de "tuits", la construcción de poemas a través de *whatsapp,* etc.

La profesora de Literatura y Cine del Centro Universitario Villanueva, Mónica Carbajosa, también puso en marcha un interesante proyecto denominado *Cortocuentos*.

[23] https://twitter.com/Cuentos_Cortos. Fecha de consulta 15 de abril 2014.
[24] http://www.cuentocolectivo.com/de-que-se-trata/. Fecha de consulta 15 de abril 2014.

Se basó en dos cuentos escritos por ella misma ("El arrendajo" y "Resilencia") y publicados en formato libro y los remedió en formato de corto. En *Cortocuentos*, la autora explora las nuevas narrativas que se derivan de la confluencia de los medios tradicionales y las nuevas tecnologías. Proponen una lectura compartida, convirtiendo a los espectadores en lectores, lectores de relatos breves.

Begoña Regueiro en su citado artículo presenta otras posibilidades de explotación didáctica de las aplicaciones y programas más utilizados por nuestros jóvenes. Un ejemplo es *Bitstip*, la aplicación de *Facebook* que sirve para crear cómics y que utilizan mucho los adolescentes. Otro caso es *Prezzi,* un programa pensado para elaborar presentaciones pero que Regueiro propone usar a modo de taller literario interactivo, reescribir textos conocidos a los que se pueden añadir imágenes y audios. Asimismo describe el taller llevado a cabo por Lidia Cámara, Irene Díaz, Sofía Oré, Natalia Rodríguez y Beatriz San Clemente en el que rehicieron la versión digital de la fábula de Esopo *La liebre y la tortuga.*

Otro recurso interesante es *Wordle*, una herramienta que permite generar una nube de etiquetas a partir de un número concreto de palabras, como también a partir de la sindicación de blogs como también por seguidores sociales. Una vez formada la nube, podemos diseñarla a nuestro gusto, variando fondos, colores, tipografía, etc. Además, al ser gratuita, nos permite insertarla en nuestro blog bien como *jpg*, o como enlace a partir de *html*. A través de esta herramienta los alumnos pueden realizar descripciones de personajes, animales, lugares, países, etc. y utilizar estas descripciones como adivinanzas para jugar en clase. Útil también para elaborar lluvias de ideas para debates, nubes de palabras relacionadas con temas actuales o de las diferentes materias o realizar trabajos sobre clasificación de palabras, creando nubes de adjetivos, de palabras esdrújulas, de sinónimos, pronombres, etc. El programa *Wordle* también resulta atractivo para la creación de videopoemas pues permite crear dibujos con palabras destacando aquellas que se repiten con mayor frecuencia.

En el blog del profesor de lengua y literatura en ESO, Pablo Hernández, *Apuntes de lengua y literatura*[25] se ponen en práctica multitud de propuestas que aúnan la enseñanza de nuestra lengua y literatura y las nuevas tecnologías.

[25] http://www.apuntesdelengua.com/blog/. Fecha de consulta 14 de abril de 2014.

Fig. 143: Mostramos aquí las capturas de pantalla de algunos *Wordle* realizados por sus alumnos sobre la vida y obra de Miguel Hernández.

3.- CONSERVAR OBRAS EN UN ENTORNO VIRTUAL: REPOSITORIOS DE OBRAS DIGITALES

Otro de los pilares del canon literario tras la imprenta según Jay David Bolter (2001) era la existencia de textos fijos en el espacio. Pero las obras literarias digitales no permanecen fijas en el espacio y el tiempo: son maleables, cambian, se desarrollan en un *continuum* tal como se ha señalado en multitud de ocasiones a lo largo de esta investigación.

El hecho de no poder contener las obras digitales en un espacio físico y de modo estático y permanente sitúa a la literatura digital ante el reto de cómo clasificar, ordenar y conservar estas obras. Aparecen muchos ejemplos de obras que se acaban perdiendo porque sus autores abandonan las webs o blogs que las contenían. Es el caso de *La huella del cosmos*, recuperada más tarde por Doménico Chiappe y alojada en su web personal. Además, ante la proliferación de creaciones artísticas de todo tipo, se plantea

la necesidad de especialistas que seleccionen y recojan los ejemplos más significativos de las nuevas textualidades y sus posibilidades, que elaboren algún tipo de clasificación, diseñen motores de búsqueda apropiados y valoraciones críticas por parte de expertos.

Poco a poco están apareciendo portales especializados que recogen algunas de las obras de literatura digital más representativas. Presentaremos algunos de los más significativos. Los primeros contienen obras digitales en varios idiomas, incluyendo el español. Los dos últimos están especializados en obras de literatura digital (no arte digital en general) en español.

3.1. *ELECTRONIC LITERATURE COLLECTION*[26]

Este portal ofrece una selección de obras digitales de todo el mundo. Se trata de una publicación a cargo de la *Electronic Literature Organization*. Hasta la fecha han visto la luz dos ediciones (octubre 2006 y febrero 2011) y ya está en marcha la tercera.

La *Electronic Literature Organization* (ELO) fue fundada en 1999 con el propósito de fomentar y promover la creación, comprensión, lectura y divulgación de la literatura que se genera y pervive en el entorno digital que es, en esencia, cambiante. Se trata de una organización sin ánimo de lucro y acoge a escritores, artistas, profesores, investigadores y desarrolladores.

Fue fundada por el artista digital Scott Rettberg, el novelista Robert Coover, y el líder de negocios de Internet Jeff Ballowe. Se percataron de la potencial fuerza innovadora que los medios digitales podrían brindar a la literatura pero también de la falta de infraestructura y apoyo al desarrollo y difusión de la misma.

En 2001 la ELO trasladó su sede a la Universidad de California, Los Ángeles, donde recibió ayuda de la *University of California, Los Angeles* (UCLA). Tras cinco años de profusa actividad en la UCLA, en 2006 la sede se trasladó la Universidad de Maryland, patrocinada por el Instituto de Tecnología de Maryland en Humanidades (MITH). El verano de 2011 la *Electronic Literature Organization* se estableció en el Instituto de Tecnología de Massachusetts.

[26] http://collection.eliterature.org/1/.http://collection.eliterature.org/2/.Fecha de consulta 25 de abril 2015.

Se ha erigido en una parte vital de la comunidad internacional de la literatura electrónica. En 2001 instauró el Premio de Literatura Electrónica que reconoció obras ejemplares de poesía y ficción.

Algunos de los principales logros de esta organización han sido el lanzamiento del *Electronic Literature Directory* , una base de datos visitada por miles de lectores y la publicación de dos volúmenes de la *Electronic Literature Collection*, cada uno con cerca de 60 obras de la literatura electrónica de autores de todo el mundo.

El primer volumen fue editado por Katherine Hayles, Nick Montfort, Scott Redberg y Stefanie Strickland en la web y en CD-Rom con idénticos contenidos. Consta de sesenta obras. Ninguna de ellas en español, la gran mayoría son obras en inglés. El interfaz se presenta en forma de *collage* e incluye imágenes de las creaciones recogidas. El lector puede acceder a dichas creaciones pinchando sobre las imágenes. En la parte inferior de la pantalla se ofrecen otros criterios de búsqueda: *All Keywords, All Authors, All Titles, About.*

Las palabras clave tratan de describir las diferentes obras recogiendo aspectos tan dispares como la temática, estructura, programas informáticos empleados, géneros, recursos, autoría o idioma. Cada una de ellas es definida previamente y acompañada de los enlaces a aquellas obras de la colección que, a juicio de los editores, las poseen.

Las cincuenta y nueve palabras clave son: *Ambient, Animation/Kinetic, Appropiated Texts, Audio, Authors from Outside North-America, Cave, Chatterbot/ Conversational Character, Children's Literature, Codework, Collaboration, Combinatorial, Conceptual, Constraint-Based/Procedural, Critical/Political/Philosophical, Database, Documentary, Essay, Creative- Nonfiction, Fiction, Flash, Games, Generative, Hacktivist, HTML/DHTML, Hypertext, Inform, Installation, Interactive Fiction, Java, JavaScript, Locative, Memoir, Multilingual or Non-English, Music, NetworkForms, Non-Interactive, Parody/ Satire, Performance/ Performative, Place, Poetry, Processing, Quicktime, Shockwave, Squeak, Storyspace, Stretchtext, Tads, Textual Instrument, Text Movie, 3D, Time-Based, Translation, Viral, Visual Poetry or Narrative, VRML, Women Authors, Wordtoy.* Incluimos aquí este listado porque son la base de la mayoría de repositorios de literatura digital.

En la ficha de cada obra se recoge una breve introducción sobre el autor o autores de la misma. La descripción de la obra hecha por el propio autor. Las instrucciones de lectura, la fecha y lugar de publicación original y las *Keywords* o descriptores que la caracterizan.

En la segunda edición (febrero de 2011) el equipo de editores cambió. Formaron parte del mismo la española Laura Borràs junto a Talan Memmott, Rita Raley y Brian Stefans. En esta ocasión se incluyeron tres obras en español: *Tierra de extracción* de Doménico Chiappe y Andreas Meier (2000-2007), *Universo molécula* de Isaías Herrero (2007) y *Golpe de gracia* del colombiano Jaime Alejandro Rodríguez (2006). También dos obras en catalán: *The Fugue Book* de Ton Ferret (2008) y *La casa sota el temps* de Isaías Herrero (2007). En la esta edición algunas palabras clave se eliminan (*Children's Literature, Tads, HTML, Inform*) y otras se añaden (*Gender/Race/Sexuality, Virtual Environment, Augmented Reality*). Esto se debe a que las palabras se incluyen como descriptores de las sesenta obras en concreto y por tanto deben adaptarse a ellas. No se conciben como clasificadores que luego se asignarán o no a una obra potencial puesto que se trata de un repositorio cerrado.

Fig. 144.: Pantalla de inicio de las dos ediciones de la *Electroic Literature Collection.*

La presentación de la clasificación por autores incluye una captura de la pantalla de inicio de la obra, el autor, el año y las palabras clave que la describen. En la clasificación por títulos se sigue la misma estructura pero a la inversa: primero la obra, luego el año, el autor y las palabras clave.

3.2. *NT2 LE LABORATOIRE DE RECHERCHES SUR LES OEUVRES HYPERMEDIATIQUES*[27]

Fundado en 2004 y financiado por la Fundación Canadiense para la Innovación (FCI), tiene como misión promover los estudios, creación y archivo de nuevas formas textuales hipermediales. En la actualidad tiene registradas 3562 obras.

Se trata de un archivo muy completo en el que bajo la etiqueta *Espagnol* se incluyen 136 obras digitales. No todas ellas son obras de literatura, puesto que, como se idica en la *NT2*, el objetivo de este repertorio es recoger recensiones de obras artísticas y literarias que utilizan recursos hipermediales (*employant plusieurspractiques hypermédiatiques*), asimismo aparecen digitalizaciones de obras analógicas o creaciones electrónicas en varios idiomas (entre los cuales está el español). Están recogidas muchas de las creaciones hipertextuales e hipermedia de la Universidad de Navarra (UNAV/digilab) que, como se ha señalado en anteriores capítulos, ha venido desarrollando una prolífica labor artística hipertextual gracias al impulso de José Luis Orihuela. En muchos de los casos consultados, volvemos a encontrarnos con enlaces a páginas que ya no están operativas. Las fichas son muy completas y se estructuran del siguiente modo:

A la derecha una captura de pantalla de la obra y una breve descripción de la misma. A la izquierda los descriptores: título, autor/es, enlace donde se aloja, universidad o institución en caso de que pertenezca a un grupo de investigación y las taxonomías que se le atribuyen. Finalmente aparece la descripción o resumen que el propio autor/autores han hecho de ella.

[27] http://www.ntd.ucam.ca. Fecha de consulta: 18 de abril 2015.

Fig. 145.: Ficha de una narración hipertextual del laboratorio de literatura digital (Digilav) de la Universidad de Navarra.

Las taxonomías que emplea este portal son: naturaleza (*Nature*), interactividad (*Interactivitè*), formato (*Format*), temática (*Thème*), medios (*Médias*), idioma (*Langue/s de l'oeuvre*) y lenguaje de programación (*Traitement numérique des ressources*). Dentro de cada categoría se despliegan multitud de subcategorías, especialmente en la de "interactividad".

Además de las fichas simples (3948) se ofrecen fichas enriquecidas (152), de las cuales quince se refieren a obras en español: *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore, Man With a Movie Camera: The Global Remake, Doll Space, Artist's Statement Nº. 45,738,944: The Perfects Artistic Web Site, The File Room, Eveline, fragmentos de una respuesta, Buenos Aires Word, Au bord du fleure/ On the Riverside, Los días y las noches de los muertos, Mauve Desert, tango, Inanimate Alice, as time*

goes on: absolute wreaders, Young- Hae Chang Heavy Industries, Cunnilingus in North Korea. En este listado lo primero que llama la atención es que la mayoría de títulos están escritos en inglés. En el capítulo sobre literatura digital global se comentó que se trata de un recurso bastante frecuente aunque el contenido de las obras luego aparezca en otra lengua. En este caso, la mayoría de obras con ficha enriquecida y bajo la etiqueta de "Espagnol" son creaciones que se recogen en webs traducidas a varias lenguas. Tan solo *Buenos Aires Word* está escrita exclusivamente en español. La mayor parte de estas obras han sido realizadas por el grupo de investigación de la *NT2.*

3.3. *ANTHOLOGY OF EUROPEAN ELECTRONIC LITERATURE ELMCIP*

Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP) es un proyecto de investigación colaborativo financiado por *Humanities in the European Research Area* (HERA). En ELMCIP se investigan las creaciones literarias producidas en el contexto transnacional y transcultural del nuevo entorno globalizado de comunicación. Se centa en la comunidad de la literatura electrónica en Europa como modelo de la creatividad y la innovación en la Red.

La antología que se incluye en este portal ha sido editada por María Engberg, Talan Memmott, y David Prater y nace con el objetivo de proporcionar a educadores, estudiantes y público en general un recurso accesible a todos de obras literarias electrónicas producidas en Europa. Las obras fueron seleccionadas tras una convocatoria abierta basada en cuatro criterios principales: diversidad europea, diversidad formal, relevancia histórica y relevancia pedagógica. La antología está disponible en línea y en una edición USB disponible para bibliotecas e instituciones. Consta de dieciocho obras, ninguna de ellas en español.

3.4. *ANTOLOGÍA DE LITERATURA DIGITAL*[28] DEL PORTAL *HERMENEIA*

Hermeneia es un grupo de investigación de "Estudios literarios y tecnologías digitales" de la Universidad de Barcelona que se constituyó el curso académico 1999-2000 y fue reconocido como tal en 2001. Financiado por la *Generalitat* de Cataluña, está formado por veintitrés investigadores procedentes de diversas universidades. En la web de

[28] http://www.hermeneia.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1954&Itemid=589. Fecha de consulta: 14 de agosto 2014.

Hermeneia se incluye una antología de 700 obras digitales en varios idiomas. El objetivo es brindar al lector ejemplos concretos de las nuevas formas literarias que van surgiendo gracias a las tecnologías digitales. De esta amplia oferta, tan sólo ocho están eiquetadas como obra en *Spanish* (es uno de los *tags* –etiquetas- que se contemplan a la hora de clasificar las obras). La mayoría de ellas del autor Isaías Herrero Florensa: *Dg [What Must Be Said], 5000 palabras, Kairos, 21 días, Universo molécula y Eidola Kosmos.* Las otras dos son *Tierra de extracción* y *Golpe de gracia.*

Las etiquetas que ayudan a describir cada uno de los ejemplos coinciden en su mayoría con las de la ELO. En esta antología se añaden las que indican el idioma en el que están escritas: *Catalan*, *English, French, Netherlands, Portuguese, Spanish y Traducció al Catalá.*

Las fichas comienzan con la indicación de autor o autores de la obra y un enlace a otras obras de ese autor contenidas en la antología. Debajo aparece el título de la obra, una imagen de la pantalla de inicio y en algunos casos una breve descripción. Existe la posibilidad de puntuar la obra, marcando un icono de estrellas. Hay un enlace a la página original que contiene la obra en sí (*Link*) y las etiquetas que la describen (*Tags*). Como ocurre en otros portales, en algunos casos los enlaces a la obra no funcionan porque la página original no está operativa. Como se ha señalado anteriormente, este hecho es uno de los mayores problemas a la hora de acceder a algunas creaciones digitales.

Fig.146: Ficha de *Universo molécula* en el portal *Hermeneia*.

3.5. PORTAL DE *LITERATURA ELECTRÓNICA HISPÁNICA*[29] DEL INSTITUTO CERVANTES

Se trata de un recurso alojado en La Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes que ya posee diez años de historia. Este portal se propuso recoger obras literarias digitalizadas y hoy en día ofrece al lector el libre acceso a las mismas de modo sencillo y con gran calidad. El portal de Literatura Electrónica Hispánica surge bajo la dirección de Juan José Díez, con el objetivo de acoger obras que nunca pertenecieron a la galaxia Gutemberg, obras que nacieron en el formato digital.

Se centra en obras literarias narrativas, clasificadas sobre la base de la herramienta o formato digital que las contiene: hipertexto, hipermedia, blog, web o web con autoría colectiva. Se añadió además la pestaña "Novela colectiva" incluyendo dos obras que aparecen en esta investigación, *Milagros sueltos*[30] y *La huella del cosmos*[31].

Las diecinueve obras que incluye se clasifican como hipernovelas (los enlaces permiten una lectura no lineal, dando al lector la posibilidad de seguir diferentes itinerarios), hipermedia (los enlaces contienen imágenes, vídeos, música, además de elementos textuales), blognovelas (emplea el marco formal de las bitácoras para elaborar historias a través de la estructura epistolar o de diario inverso), webnovelas publicadas en una web del autor), novelas colectivas (escritas por más de un autor) y wikinovelas (construidas a través de las aportaciones de múltiples coautores anónimos). En el primer grupo aparecen: *Como el cielo los ojos*[32], *Condiciones extremas*[33], *El libro flotante*[34] y *Sinferidad*[35]. El apartado hipermedia contiene nueve creaciones digitales: *Tierra de extracción*[36], *Wordtoys*[37], *Heartbeat*[38], *Una contemporánea historia de Caldesa*[39],

[29] http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/. Fecha de consulta: 21 de mayo de 2014.
[30] https://ccecr.wordpress.com/2007/07/30/milagros-sueltos-primera-entrega/. Fecha de consulta: 23 de abril de 2015.
[31] http://domenicochiappe.com/tierra.htm. Fecha de consulta: 23 de abril de 2015.
[32] http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[33] http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_1&opus=1. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[34] http://libroflotante.net/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[35] http://www.erres.com/abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[36] http://domenicochiappe.com/pg_d_12a.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[37] http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[38] http://doragarcia.org/heartbeat/index.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[39] http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.

Trincheras de Mequinenza[40], *Gabriela infinita*[41], *Los estilitas de la sociedad tecnológica*[42] y *Asesinos y asesinados*[43]. Las blognovelas son tres: *Más respeto que soy tu madre*[44], *El diario del niño burbuja*[45] y *Detective bonaerense*[46]. En la pestaña de webnovelas *Don Juan o la frontera del espíritu*[47]Se han mencionado anteriormente las dos novelas colectivas que enlaza. Por último encontramos tres wikinovelas: *Madrid escribe*[48], *El regreso de Cecilio*[49] y *Vidas prodigiosas*[50]. Añadimos en nota a pie de página los enlaces para acceder a cada obra pues en el portal a veces fallan o no aparece la última actualización. Este hecho es común a la mayoría de repositorios consultados.

El portal presenta una pestaña en la que hace referencia y se aportan datos sobre los catorce autores de estas obras procedentes de España (Edith Checa, Doménico Chiappe –Perú-España-, Benjamín Escalonilla, Juan José Díez, Juan José Gutiérrez, Dora García, Féliz Remírez y Antonio Rodríguez de las Heras), Argentina (Hernán Casciari, Belén Gache y Marcelo Guerrieri), Colombia (Juan Benito Gutiérrez y Jaime Alejandro Rodríguez) y Ecuador (Leonardo Valencia). Asimismo se brindan al lector enlaces a varios artículos especializados sobre literatura electrónica. Las fichas de cada obra contienen el enlace a la página propia (del autor, organización o la editorial) que aloja cada una de ellas para acceder a su lectura. Tiene enlazado el blog *Literatura electrónica*[51], administrado también por Juan José Díez en el que se vinculan otras cuarenta y dos obras digitales en español.

[40] http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/Trincheras_de_Mequinenza_Felix_Remirez/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[41] http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[42] http://www.campusred.net/intercampus/rod8.htm. Actualmente este enlace está roto. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[43] http://www.erres.com/swiche/swiche.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[44] http://mujergorda.bitacoras.com/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[45] http://www.findelmundo.com.ar/bubbleboy/intro.htm. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[46] http://www.detectivebonaerense.blogspot.com.es/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[47] http://www.prodigia.com/clientes/webnovela/nueva/principal.htm. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[48] Esta novela fue iniciada por Lorenzo Silva (escribió el primer capítulo) y completada por internautas. Los nuevos capítulos fueron seleccionados por un equipo de editores al igual que el ejemplo citado *To be continued.*
http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/wikinovelab245.html?fqstr=1&qPagina=0&qImagen=0. Fecha de consulta: 23 de abril 2015. El enlace ya no funciona.
[49] http://fiction.wikia.com/wiki/El_Regreso_de_Cecilio. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[50] Propiciada por la universidad de Deusto, el primer capítulo en su versión en castellano fue redactado por Juan José Millás. Actualmente el enlace está protegido y no permite el libre acceso. http://www.wikinovela.org/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[51] http://webliter.blogspot.com.es/. Fecha de consulta: 18 de abril 2015.

3.6. *BIBLIOTECA DIGITAL CIBERIA: LITERATURA DIGITAL EN ESPAÑOL*

Recientemente de la mano de María Goicoechea y el grupo de investigación de la Facultad de Filología de la Universidad Complutense de Madrid, Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipermedia (LEETHI) se está construyendo un repositorio de obras de literatura digital en español denominado *Ciberia*[52] que nace con la aspiración de erigirse en una fuente de información dirigida a lectores e investigadores interesados en las nuevas formas de creación literaria. Se basa en el programa *ODA,* desarrollado por Ana María Fernández-Pampillón. María Goicoechea, Laura Sánchez y Ana Cuquerella, con la inestimable ayuda y apoyo técnico de Joaquín Gayoso, integran el equipo de *Ciberia* en esta primera fase.

Fig.147: Página de inicio del repositorio *Ciberia*.

El principal objetivo de la *Biblioteca Digital Ciberia: Literatura Digital en Español* es seleccionar, catalogar y dar a conocer obras que pertenecen a un campo nuevo de la creación literaria, aquella que ha nacido fruto de la fusión entre la sensibilidad literaria y la innovación tecnológica informática. Pretende ser un campo de experimentación internacional para la creación de redes semánticas interoperables a través de las cuales se genere investigación e innovación de calidad y nuevos modelos teóricos de interpretación de textos literarios.

La idea partió de Dolores Romero López a raíz de un proyecto de investigación que ella misma llevaba a cabo con un equipo de personas del grupo LEETHI de la UCM de

[52] Esta investigación está siendo financiada por el Ministerio de Economía y Competitividad. Proyecto de Investigación: "Escritorios Electrónicos para las Literaturas-2". Referencia FFI2012-34666 (2012-2015).

Madrid. Estaban desarrollando la *Biblioteca Digital Mnemosine*. El principal objetivo de la *Biblioteca Digital Mnemosine: Textos Literarios Raros y Olvidados* (1868-1936) es seleccionar, catalogar y hacer visibles en formato digital textos que pertenecen a un repertorio olvidado y que permitirá la revisión historiográfica de lo que ya se denomina "la otra Edad de Plata".

La profesora Romero investiga desde hace años la literatura electrónica hispánica y pensó que sería una iniciativa interesante crear un repositorio de metadatos en este campo. Compartió la iniciativa con María Goicoechea de Jorge, especialista en literatura digital en el ámbito anglosajón y decidieron ponerlo en marcha con la colaboración de Laura Sánchez y Ana Cuquerella, ambas doctorandas del departamento. Uno de los miembros del grupo de investigación LEETHI, José Luis Bueren (director de la Biblioteca Digital Hispánica y Sistemas de Información de la Biblioteca Nacional de España) impartió un seminario al equipo sobre la función de los metadatos y la web semántica en bibliotecas. En este seminario se explicó la función de los metadatos y la importancia de los mismos para compartir información y exportar datos a otras webs.

Un repositorio digital es un es un sitio centralizado donde se almacena y mantiene información digital, habitualmente bases de datos o archivos informáticos. Los archivos pueden estar contenidos en su servidor o referenciar desde su web al alojamiento originario de los mismos. Algunos son de acceso público, otros pueden estar protegidos y requerir una autenticación previa. Los repositorios más conocidos suelen tener carácter académico e institucional. El objetivo de los mismos es archivar, organizar, preservar y difundir los resultados de la actividad investigadora de una entidad. Los metadatos ayudan a ubicar datos y pueden ser de diferente tipo: descriptivos (MARCXL*, Dublin Core, Europeana Semantic Elements*), de estructura (*Metadata Transmision Standard,* METS), de preservación (PREMIS) etc. Las webs semánticas buscan herramientas para publicar datos legibles por aplicaciones informáticas. Las informaciones que contienen los metadatos (datos sobre datos) describen el contenido, el significado y la relación entre los datos y deben seguir un proceso formal para que las máquinas de procesamiento puedan evaluarlas automáticamente. La idea de fondo es mejorar la interoperabilidad de la Red. A la hora de comenzar a edificar un repositorio es de suma relevancia escoger de modo apropiado los metadatos que se emplearán en las fichas de manera que las informaciones puedan ser exportadas de forma automática cuando así se decida por parte de los administradores del mismo.

La construcción de Ciberia se comenzó sentando varios cimientos relevantes:

- Selección de obras de literatura digital en español: el equipo se propuso la meta de reunir en una primera fase sesenta obras literarias. En abril de 2015 contamos con ochenta y una obras descritas en Ciberia.
- Presentación del primer diseño de la ficha de datos y metadatos: ficha simple de obras/autores (modelo de datos), ficha enriquecida (modelo de metadatos).
- Elaboración, gracias a la inestimable ayuda técnica de Joaquín Gayoso y las ideas de Laura Sánchez, de una interfaz lo más accesible e intuitiva que el sistema permitiera conservando todas sus propiedades como base de datos.
- Análisis y comparación de las clasificaciones de otros repositorios digitales y selección de las taxonomías de mayor interés a juicio del equipo para describir las obras seleccionadas.
- Introducción de datos para completar las fichas de autores y obras.
- Adaptación de la ficha de *Ciberia* a los requisitos establecidos por el *Consortium on Electronic Literature* (CELL) para hacer exportable la información contenida en el repositorio y contribuir así a la difusión y el estudio de la literatura digital hispánica.

Todo este proceso se ha llevado a cabo entre 2013 y 2015. María Goicoechea presentó el proyecto el 21 de junio de 2014 en la conferencia anual de la *Electronic Literature Organization,* un foro internacional especializado en literatura digital, que tuvo lugar en Milwaukee (Estados Unidos). En diciembre de 2014 la primera versión de *Ciberia* se abrió a la consulta pública. En febrero 2015 parte de los datos se exportaron a CELL. En abril 2015 se pusieron en marcha el blog de *Ciberianos*[53] y *Ciberia Project*[54] con el objetivo de abrir esta investigación a las personas interesadas en participar en ella.

3.6.1. *Ciberia* y el *Consortium on Electronic Literature CELL*

Como se ha señalado anteriormente, los metadatos son datos estructurados sobre la información. Datos que se pueden guardar para su posterior recuperación, se pueden intercambiar y procesar. Facilitan la identificación y localización de un recurso web. Existen diferentes modelos de metadatos con distintos modelos de descripción. Cada objeto es descrito a través de una serie de valores que son los que servirán para

[53] http://ciberia-ciberianos.blogspot.com.es/2014/11/ciberia.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.
[54] http://www.ciberiaproject.com/#equipo. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.

recuperar la información. De ahí la importancia de crear un modelo de metadatos adecuado a la información que se quiere clasificar, almacenar y compartir. En el caso de *Ciberia*, como nació con la idea de exportar ciertos datos a otros repositorios más globales, hubo que adaptar la ficha de metadatos creada originalmente por el equipo de investigadores a la exigida por CELL. Cuando se diseñó la primera ficha ya se tuvieron en cuanta las taxonomías de otros repositorios (especialmente ELO y NT2) tratando de seleccionar las que se juzgaron más apropiadas a los ejemplos de literatura digital en español, de modo que fuera algo más sencillo exportar nuestros datos en un futuro.

CELL es una iniciativa desarrollada entre organizaciones, universidades y editoras con el propósito de compartir recursos en el área de la literatura electrónica. Los primeros socios fueron *The University of Western Sydney*, ELMCIP, Po-ex.net, NT2, *Electronic Book Review*, *University of Siegen*, *Hermeneia* y Archiveit.org/ Library of Congress. Esta iniciativa está coordinada a través del proyecto *Electronic Literature Directory* de la ELO (*Electronic Literature Organization*). El objetivo es establecer una cooperación en la interconexión de bases de datos dedicadas a la literatura electrónica a nivel mundial.

Estos recursos están abiertos y son accesibles a todos pero hasta el momento no existía un sistema fijado para el intercambio de referencias, citas, información bibliográfica etc. En definitiva, el objetivo de CELL es la interoperabilidad, racionalizar el sistema para que desde cualquiera de los repositorios se pueda acceder a las obras referenciadas en otras bases de datos. La coordinación del proyecto está cargo de Sandy Baldwin. En 2013 el consorcio acordó un sistema estandarizado de metadatos para las obras de literatura electrónica de modo que fueran exportables. El principal objetivo se logró en enero de 2015 al conseguir enlazar las diferentes bases de los repositorios participantes, uno de ellos *Ciberia.*

El sistema de vocabulario controlado de la ficha de CELL no difería mucho del de la propuesta por los miembros del equipo de *Ciberia*. Se establecieron seis taxonomías principales: año de la publicación original, el idioma, tipo de publicación (*audio, cd-rom, film, isnstallation* etc.), modo de lectura –procesos (*Procedural Modality*), mecanismos (en *Ciberia* denominado "aparatos") y aspectos formales. Se introdujeron de modo específico los modos de lectura (de interacción) distinguiendo entre procesos e instrucciones de lectura y se procedió a completar todas las fichas existentes de manera

que recogieran el modelo CELL. El resultado fue la siguiente ficha que se presenta a continuación.

3.6.2. Descripción de la ficha en el repositorio Ciberia

El lector a través de la pestaña "navegación" de la página de inicio[55] puede escoger el modo de búsqueda seleccionando una serie de descriptores en la columna de la izquierda. En ellos se recogen las taxonomías del vocabulario controlado que eran necesarias para poder exportar algunos datos de manera global.

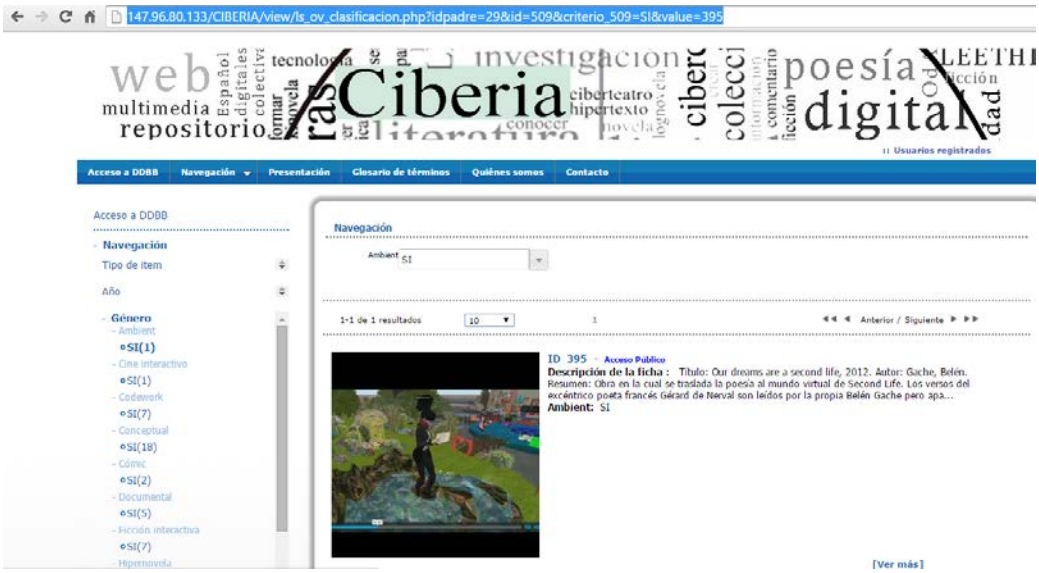

Fig.148: Modo de búsqueda a través de la columna de navegación seleccionando descriptores.

Se puede escoger una obra en el listado general de objetos digitales; en este caso el lector puede ver una imagen de la obra, el código identificador y la descripción de la ficha (título, año, autor, resumen). Finalmente un enlace a la ficha simple ("ver más").

[55] http://repositorios.fdi.ucm.es/CIBERIA/view/paginas/view_paginas.php?id=1. Fecha de consulta: 20 de abril 2015.

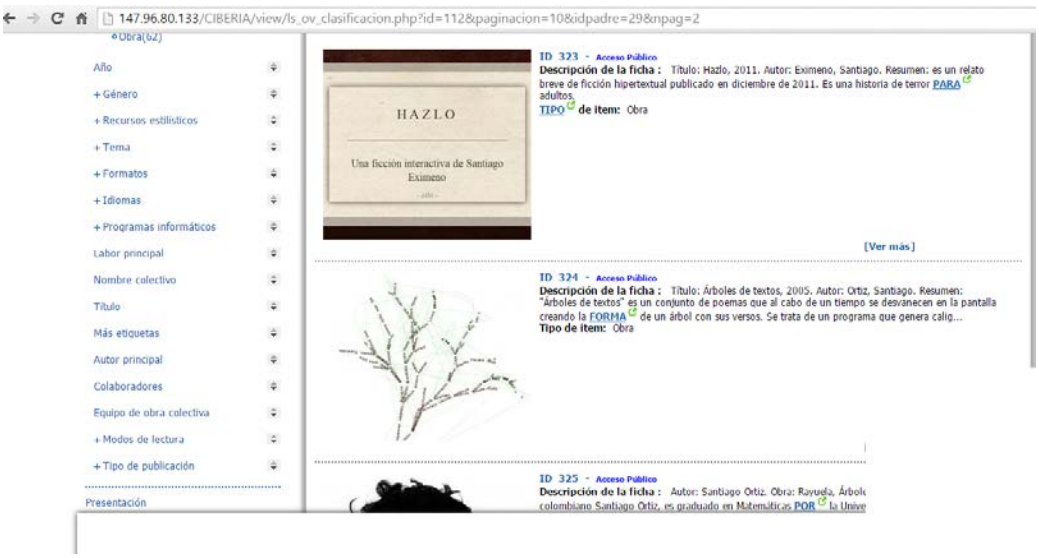

Fig.149: Presentación de las fichas en Ciberia.

En la ficha simple de cada obra aparece la información fundamental de la misma y los descriptores en los que el autor de la ficha la ha incluido. Asimismo el lector puede pinchar en la pestaña de recursos. En este apartado se incluyen imágenes, vídeos, tutoriales, audios o artículos sobre la obra.

Fig.150: Ficha simple Ciberia.

En la ficha enriquecida se incluyen otras etiquetas, el modo de lectura y datos de la creación de la misma.

Fig.151: Ficha enriquecida.

En la columna de la izquierda (“Navegación”) se incluyen las diferentes categorías y subcategorías que tienen la función de describir y clasificar las obras. Esos datos pueden modificarse a medida que sea necesario.

TIPO DE ITEM	AÑO	GÉNERO	RECURSOS ESTILÍSTICOS	TEMA	FORMATOS	IDIOMA (además de español)	PROGRAMAS INFORMÁTICOS	MODOS DE LECTURA	TIPO DE PUBLICACIÓN
Obra		Ambient	Animación/	Amor	Ambiente virtual		Css	Procesos	Impreso/Web
			cinetismo						
Autor		Cine interactivo	Apropiación	Identidad	Audio		Flash	Aparatos	Instalación/ Web
		Codework	Collage	Memoria	Blog		HTML		Sitio Web
		Conceptual	Creación colaborativa	Metaliteratura	Generativo		JavaScript		Software descargable
		Cómic	Ergódico	Meta	Híbridos		Processing		Sujeto a compra
			interactivo	tecnológico					
		Documental	Generativo	Raza	Hipermedia				Instalación específica para un
									sitio
		Ficción interactiva	Geolocalización	Sexualidad	Hipertexto				Performance específica para un sitio
		Hipernovela	Juego	Soledad	Imagen				
		Juego	Locativo	Terror	Instalación				
		Narrativa	No interactivo	Vida	Performance				
		Poesía	Realidad aumentada		Texto				
		Sátira	Texto fluido		Vídeo				
		Teatro jugable	Videotextual		Videojuego				
		Wordtoy							

Además de esta pestaña, la pantalla de inicio ofrece otras opciones:

- Presentación del proyecto.
- Glosario de términos: se incluye la explicación del significado fundamental de los diecinueve descriptores de las obras. Es un glosario abierto y en construcción.
- Quiénes somos: se recoge un breve resumen curricular de las tres investigadoras que trabajan en el proyecto.
- Contacto para participar en la construcción del repositorio.

Fig.152: Equipo fundador de *Ciberia.*

Ciberia es un repositorio creado desde un principio para facilitar la labor de futuros investigadores en el campo de la literatura digital hispánica y abrirlo a cualquier persona interesada en conocer las obras fundamentales. Por ello se ha completado el proceso con la creación de un blog y de la comunidad *Ciberia Project*. El planteamiento desde nuestra modesta aportación fue diseñar la herramienta con la que nos hubiera gustado contar al iniciar esta investigación. Resulta una tarea realmente ardua localizar obras de literatura digital en español, clasificarlas, ordenarlas, conocer aspectos sobre el año de aparición, la autoría, el formato, los recursos utilizados, instrucciones de lectura etc., sobre todo para el lector no iniciado en este canon.

El repositorio de literatura digital hispánica *Ciberia* se presenta al final de esta tesis como un anexo al trabajo previo y como una consecuencia del mismo. En esta investigación se defiende por un lado, la continuidad, la evolución que supone desde

nuestro punto de vista la literatura digital en el devenir de la literatura hispánica como una forma clara de memoria cultural en función, dinámica y remediadora de los hipotextos de nuestra tradición, depositaria de la literariedad de las textualidades alojadas en los nuevos soportes. Por otro lado, se califica toda la literatura digital como literatura global, con una serie de características abiertas, universales, comunes a toda la literatura electrónica gracias a la ruptura de barreras espacio-temporales que las tecnologías de la comunicación han posibilitado. Sin embargo, defendemos asimismo la caracterización de esta literatura global con la personalidad local de la misma. La tradición de la que somos herederos impregna las creaciones digitales otorgándoles un sello propio. A nuestro entender el carácter colectivo, la creación compartida, el ansia de interactuar y abrirse al otro etc., en definitiva, el espíritu de comunidad es más acusado en la literatura en español que en otras literaturas digitales de corte anglosajón o nórdico. Además a través de los ejemplos del poder creativo que tiene la remediación de obras, valores o memes de nuestra tradición literaria, la literatura digital hispánica se reviste con su carácter local, propio, con su esencia.

Cada una de las fichas trata de recoger aspectos diferentes de las obras y sus creadores en distintos grados de profundidad de modo que el investigador elija cuáles le interesan y hasta dónde llegar y puede aportar, si lo estima oportuno, su grano de arena a la construcción de los cimientos de esta obra que nace con vocación de comunidad y servicio.

La idea, fomentada desde el principio por la doctora Goicoechea, de universalizar este repositorio también se enmarca en el espíritu global de esta literatura. Abrir y compartir los datos fruto de nuestro trabajo e investigación a personas interesadas en este tesoro cultural hispánico, ha sido uno de los motores de *Ciberia*. Por ello en ocasiones hemos tenido que adaptar y renunciar a algunos de nuestros criterios para cumplir los requisitos exigidos por CELL. No ha sido tarea fácil compaginar nuestra propia identidad y el grado de profundidad que se quería dar a la información contenida en *Ciberia*, con el deseo de hacerla accesible al mayor número de investigadores amoldándonos a criterios externos. En este sentido la labor de búsqueda de los criterios de otros repositorios, selección y desbrozo de María Goicoechea ha sido indispensable para que *Ciberia* llegara a ser una realidad exportable fuera de nuestro entono. Asimismo, la formación en el campo de las Bellas Artes de Laura Sánchez ha sido fundamental a la hora de aportar otro aspecto que, como sea señalado en esta tesis, es parte esencial de la

literatura digital: la yuxtaposición de saberes y la búsqueda del arte total. Si bien la base y el fundamento de las obras presentadas y su literariedad se basan en el texto, muchas contienen como elementos esenciales aspectos artísticos, pictóricos, musicales, plásticos. Gracias a la labor de Laura Sánchez este campo se ha visto acrecentado. Con sus innegables aportaciones el repositorio ha ganado en la búsqueda de interfaces más visuales y accesibles dentro de las posibilidades y limitaciones del sistema. Por último, la principal aportación de Ana Cuquerella a la construcción inicial de este repositorio fue la primera selección de creaciones digitales en español que se consideraron por sus valores textuales estéticos y connotativos, como creaciones literarias. Asimismo contribuyó con inclusión en las fichas de algunos juicios críticos que partieron de la lectura de multitud de obras en red necesaria para la consecución de esta tesis doctoral.

Mnemosine y *Ciberia* han nacido, han tomado corporeidad y se han desarrollado de la mano. Todo el equipo de investigadores de ambos proyectos hemos intercambiado ideas y hemos aprendido juntos. Pasado y presente de la literatura hispánica han sentado las bases de su futuro inmediato al tratar de brindar a los nuevos investigadores herramientas útiles para futuros trabajos. Esperamos haber puesto al menos la primera piedra de un hermoso edificio puesto a disposición de todos.

CONCLUSIONES

Comenzábamos esta investigación señalando el papel esencial que desempeña la literatura en la construcción de la identidad colectiva. La memoria precisa de narraciones para asentarse en un grupo y la literatura ejerce un papel fundamental en la estructuración, conservación e interpretación de la memoria cultural a través de la intertextualidad de sus referencias. Así, el pasado y los recuerdos compartidos por un grupo explican un orden actual que se manifiesta en formas simbólicas (textos, repeticiones litúrgicas o teatrales, contemplación de obras de arte, objetos arquitectónicos, etc.). La memoria cultural relaciona el pasado con una situación presente, legitimando a ésta por medio de una inserción histórica. Por su parte la literatura tiene la capacidad de organizar narratológicamente la vida individual y colectiva. En definitiva, los textos literarios desempeñan esta función de interpretar y dar forma a los sucesos cotidianos o extraordinarios de un individuo o de un grupo social.

El ser humano tiene el don del lenguaje y, no se trata de una herramienta meramente práctica o comunicativa, es un instrumento artístico capaz de contener valores estéticos, simbólicos y connotativos. Los valores de la literariedad acaban encontrando su cauce natural en las nuevas corrientes a lo largo de la historia de la literatura. La cultura se recrea continuamente a través de la intertextualidad pues ningún texto literario es independiente sino que refleja de alguna manera el contenido de los anteriores. Todos los textos participan, repiten y constituyen actos de memoria. Como colección de "intertextos", el texto en sí mismo es un espacio de memoria. En el capítulo segundo señalábamos la presencia de la intertextualidad en los textos digitales a través de ejemplos concretos en los que la huella de otros anteriores en formato impreso se refleja de una u otra manera.

La tecnología que contiene los textos literarios influye sobre la forma y el contenido de los mismos. A través de la historia, la literatura ha estructurado y contenido la memoria de la humanidad por medio de diferentes tecnologías. La literatura oral, en rollo, en manuscritos o impresa. Todos ellos dejaron su marca específica en los textos literarios. El cambio drástico en los moldes en los que se deposita el canon literario con el advenimiento de los medios digitales repercute tanto en la selección y significación de

los textos como en el modo en que se almacena e interpreta la memoria cultural que es, en esencia, dinámica.

Las tecnologías digitales ponen a disposición de los autores unos instrumentos que la ya reclamaba la literatura impresa, agitándose en los límites impuestos por la página cerrada. En el capítulo tercero se habló del término introducido por Grusin, la premediación, y el modo en el que algunas obras ya auguraban lo que años después se convertiría en una realidad. Por ello no deberíamos acotar de antemano lo que el desarrollo tecnológico pueda ofrecer a la literatura en los próximos años. El ser humano no cesa en su empeño de lograr un arte total, de indagar y experimentar. Jugar con el lenguaje. Y lo cierto es que en estos nuevos moldes, maleables, flexibles, le resulta muy cómodo. Sin embargo, como señalábamos al describir la remediación del texto impreso en el hipermedia, estas nuevas posibilidades implican retos complicados. La posibilidad de crear diferentes itinerarios genera al escritor la obligación de prediseñar diferentes líneas de lectura que sean coherentes y adquirir los conocimientos en programación (o acudir a la ayuda de un programador que comprenda su idea) que le permitan llevarlo a cabo.

Los nativos digitales son lectores exigentes que demandan contenidos complejos hacia los que, apenas de un vistazo, queden atraídos. Las formas de lectura en escáner o *zapping* como señalaba Albarello, obligan al autor a captar la atención desde la primera pantalla. La imagen, música, animación o sonido han dejado de ser complementos, elementos que refuerzan sin más lo textual. Forman parte intrínseca de la obra, se imbrican en la palabra y se erigen en tropos.

La literatura digital no excluye la impresa, la complementa. No restringe ni reduce la calidad literaria, más bien amplía posibilidades. Esto no significa que todas las obras de literatura digital tengan el mismo nivel de calidad. Hemos de admitir que la literatura digital está en fase de rodaje, en periodo de pruebas. Los autores, que en su mayoría poseen obras literarias impresas, están indagando, experimentando, jugando con las nuevas herramientas en sus manos. Al igual que lo hicieron otros autores en otros tiempos al asistir al nacimiento del rollo, el códice, el libro impreso. Con el mismo extrañamiento de los primeros que experimentaron la lectura silenciosa frente a la costumbre de la lectura en alto y en grupo. Muchas de las que hemos denominado jarchas digitales se presentarán ante nuestros ojos como mero juego experimental. De la

misma manera que les ocurriera a los coetáneos de las vanguardias de inicios del siglo XX. De toda aquella experimentación, el hecho literario salió reforzado y renovado. No ha sido la primera vez ni será la última en que el arte de la palabra indaga posibilidades.

Autores como Belén Gache, Doménico Chiappe, Félix Remírez, Marla Jacarilla, Óscar Martín Centeno y muchos otros, nos ofrecen a lectores, investigadores y amantes de la literatura sus creaciones para que las conozcamos e investiguemos. Los jóvenes nativos digitales que pueblan nuestras aulas demandan respuestas y necesitan que situemos todo este potencial en el cauce de nuestra historia literaria.

El entorno digital es, en esencia, global. Origina espacios virtuales de encuentro e intercomunicación y una serie de inquietudes y preocupaciones universales, que no afectan a un solo país o cultura sino que alcanzan un eco más amplio (potencialmente universal), y más rápidamente. La literatura digital, las recoge y comunica a través de las nuevas propiedades y géneros de la literatura digital global. En los capítulos quinto y sexto de esta tesis, tras la lectura y análisis de múltiples creaciones literarias digitales en diferentes lenguas, se han planteado algunos de los ámbitos temáticos que se repiten significativamente en esta literatura: la falta de control sobre el tiempo, la incomunicación en una sociedad hipercomunicada, la falta de empatía que desemboca en crueldad, el temor ante un futuro devastado, la deshumanización del ser hombre y la progresiva maquinización de nuestra realidad etc., son algunas de ellas. Estas preocupaciones recurrentes en la literatura digital también se dan en textos literarios impresos. Por un lado, se trata de inquietudes y problemáticas propias de una época y por otro, los medios que conviven en un espacio y tiempo concretos se influyen mutuamente. Sin embargo, las posibilidades técnicas que ofrece el medio digital son capaces de reflejar de modo más intenso y directo estas inquietudes.

Además de una serie de temas que se repiten en la literatura digital global, se observa la proliferación de géneros híbridos, una intensa e indispensable participación activa del lector en la creación y la cada vez más fuerte imbricación de texto e imagen en el discurso móvil de la literatura digital. La literatura digital, como se defiende en el capítulo sobre el canon digital, es performativa, requiere de la acción del lector, o mejor, de su interacción con el autor que enciende el detonante creativo, la interfaz que pone en contacto a la máquina y al autor y el lector/jugador/"cocreador". No admite un lector

pasivo. Para que la obra progrese, es necesaria su colaboración activa y lo que él decida generará una obra u otra.

En el capítulo séptimo de esta tesis se ha tratado de mostrar, a través de obras concretas algunas de las formas en que la acción del lector (coautor, jugador, personaje) se hace patente. También se ha destacado el carácter mestizo de esta literatura que aúna diferentes géneros y saberes. Literatura que conjuga imagen, sonido, movimiento y texto. Habituada a yuxtaponer elementos diversos. Generada por un conjunto de autores procedentes de diferentes disciplinas que aportan su peculiar visión de lo literario empleando el potencial connotativo de fórmulas matemáticas, lenguaje computacional, estructuras arquitectónicas o códigos genéticos. Todo sirve para otorgar diferentes significados a los mensajes comunicados. La suma de todas estas características da como resultado el surgimiento de nuevas tendencias literarias de mestizaje que permiten e intensifican estas propiedades. Las formas discursivas se imbrican y dialogan entre sí para completar su significación dando lugar a productos literarios que no podrían existir fuera del ámbito digital.

Cada grupo social a través del tiempo y a la luz de los medios con los que cuenta, toma parte de la herencia recibida y la reinterpreta, legando a las generaciones futuras su propia visión de la memoria cultural compartida. En el séptimo capítulo se han propuesto algunos de los rasgos que parecen inherentes a un modelo de canon digital: desaparición del autor único, interacción del lector, lectura no secuencial, ósmosis de géneros, intervención de otros campos epistemológicos en la obra literaria, espacio multisensorial, entorno virtual etc. Por último, y conscientes de la dificultad que ello plantea, se ha ofrecido una propuesta de canon (abierto) de literatura digital en español, una selección de una serie de obras que se consideran representativas o modelizadoras de dichos rasgos canónicos y que en esta tesis denominamos “jarchas digitales”.

Valores tan interesantes como la colaboración, la participación, la yuxtaposición y el mestizaje, la mezcla de lenguajes etc., impregnan la literatura electrónica hispánica. La relación entre escritor, lector, obra e incluso el artefacto que la contiene, se han transformado de modo imparable. Al acercarse a esta tesis quizá el lector se sienta abrumado con la profusión de ejemplos de obras de todo tipo. Es tan solo un botón de muestra del estallido de experimentación y creatividad en el que estamos inmersos. Y en una realidad globalizada, se multiplica el efecto de contagio. Hemos tratado de aportar

un grano de arena en esta etapa fundacional, de brindar al lector una visión de conjunto, a vista de pájaro, del panorama actual, con la intención de ofrecer a otros una colección de ejemplos sobre los que indagar y profundizar. Este canon abierto que se recoge en la tabla de jarchas digitales no pretende ser exhaustivo ni excluyente. Tan sólo trata de reflejar cómo en este conjunto de obras literarias se manifiestan algunas de las características que se han propuesto como constitutivas de los rasgos esenciales de la literatura digital, en concreto, de la literatura digital en español.

La literatura digital se enfrenta a ciertos retos derivados de sus características esenciales; con la desaparición de la autoría individual y la jerarquía del criterio de autoridad, surge la duda de cómo gestionar la propiedad intelectual. En el último capítulo se ha trazado un breve recorrido sobre la evolución de los derechos de autor en la era digital y las soluciones que se han planteado hasta el momento.

Por otro lado, la nueva tecnología exige una alfabetización digital que capacite a autores y lectores a desenvolverse en el medio electrónico y sacar el mayor partido a las posibilidades que brinda. Asimismo es patente la necesidad de adaptar los métodos de enseñanza a esta nueva alfabetización, tratando de sacar partido de las herramientas digitales y el enfoque innovador en las estrategias de aprendizaje. Se ha dibujado brevemente el panorama del acercamiento a los formatos digitales de los más jóvenes presentando ejemplos de algunas propuestas didácticas.

Otro de los retos a los que se enfrenta la literatura digital es el de su conservación. El espacio virtual en que se crea, desarrolla y contiene esta literatura y su carácter "líquido", inestable, en constante construcción, plantea el problema de la selección y conservación de obras digitales. El proyecto *Ciberia*, desarrollado por miembros del grupo LEETHI de la Facultad de Filología de la UCM nace con la intención de aportar una herramienta que contribuya al conocimiento y conservación de nuestro patrimonio literario digital. Se trata de la elaboración de un repositorio de obras de literatura digital en español y pretende ser un campo de experimentación internacional en la creación de redes semánticas interoperables que favorezcan la investigación y la generación de nuevos modelos teóricos de interpretación de textos literarios.

Esta tesis nace con la vocación de ser, en la medida de lo posible y siendo conscientes de la incapacidad de abarcarlo todo, un escaparate de la prolífica labor de experimentación y búsqueda que multitud de artistas de todas partes del mundo están

realizando. Muchos de ellos son conscientes de su papel de pioneros, de estar abriendo caminos a técnicas y vías de expresión artística a través de los nuevos medios. Se muestran dispuestos a colaborar y a compartir sus experiencias con investigadores y especialistas. Estamos asistiendo a los momentos fundacionales de una nueva literatura en la que se están sentando las bases de lo que será en un futuro. Se trata de un campo fluido, en constante evolución, que indaga nuevos caminos cada día. Por ello, resulta imposible aportar una visión completa del escenario actual. Plasmar el panorama presente de las creaciones digitales literarias, es más un deseo que una posibilidad real pues, día a día surgen diferentes posibilidades y se escapa entre las manos del investigador elaborar un registro meticuloso. Nuestra intención ha sido presentar cuanto antes los resultados de esta investigación para proseguir la búsqueda de los cimientos del canon literario digital en ciernes. Tras un recorrido de unos veinte años de literatura digital comienzan a elaborarse los modelos de funcionamiento de la misma a través de obras y autores consagrados. *Ciberia* pretende servir a otros investigadores como una base que presente y contenga obras significativas de la literatura electrónica hispánica desde su primera andadura. Todos los que hemos participado en su diseño y construcción esperamos que sea útil y que otros muchos la hagan crecer y mejorar.

Aarseth, Espen (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.

Albadalejo, Tomás y Antonio García Berrio (1983): "La lingüística del texto", en Abad, Francisco y Antonio García Berrio, *Introducción a la lingüística*. Madrid, Alhambra.

Albarello, Francisco (2011): *Leer/navegar en Internet. Las formas de lectura en la pantalla.* Buenos Aires, La Crujía.

Allegre, Christian (2000):"Internet et literature: nouveaux espaces d"écriture?" en *Etudes Françaises*, vol. 36, nº.2, 59-85.

Assmann, Aleida (2008): "Canon and Archive" en Erll, Astrid y Ansgar Nünning (eds.): *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Berlín, De Gruyter, 97-107.

_____ (2007): *Geschichte Im Gedachtnis: von der individuellen Erfahrung zur offlentichen Inszenierung.* Munich, Beck.

_____ (2006a): *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. Munich, 1999 (3a. ed., 2006). Dritte Auflage, Beck.

_____ (2006b): "History, Memory, and the Genre of Testimony. *Poetics Today*. Summer 2006 27(2), 261-273.

Assmann, Jan (1992. 6ª. ed., 2007): *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. Munich, Beck.

_____ (1988): "Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität" en Assmann, Jan y Tonio Hölscher (eds.): *Kultur und Gedächtnis*. Frankfurt am Main: Fischer, 9-19. Ed. en inglés: Jan Assmann: "Collective Memory and Cultural Identity". Trad. de John Czaplicka. New German Critique nº 65 (1995), 125-33.

Baccino, T. (2004): *La lecture électronique*. Grenoble, Presses Universitaire de Grenoble.

Bajtín, Mijail (2000): *Yo también soy. Fragmentos sobre el otro.* México, Taurus.

_____ (1997): *Hacia una filosofía del acto ético. De los borradores y otros escritos*. Barcelona, Anthropos.

_____ (1989): *Teoría y estética de la novella*. Trad. de Helena S. Kriùkova y Vicente Cazcarra. Madrid, Taurus (1975).

_____ (1986): *Problemas de la poética de Dostoievski*. Trad. T. Bubnova. México, D.F., FCE (1979).

_____ (1982): *Estética de la creación verbal.* Trad. T. Bubnova. México D. F., Siglo XXI (1979).

Ballesteros, Jesús y Encarnación Fernández (2007): *Biotecnología y posthumanismo*. Madrid, Aranzadi.

Baldwin, Sandy (2015): *The Internet Unconscious. ON the subject of Electronic Literatures*. Nueva York, Bloomsbury.

Barthes, Roland (1977): *Image, Music, Text*. Trad. Stephen Heath. Londres, Hill and Wang.

_____ (1968): "La muerte del autor" en *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona, Paidós, 1984. Publicado originalmente en *Manteia*, vol. 5, 1968. Trad. C. Fernández Medrano.

Baudelaire, Charles (1977): *El arte romántico.* Trad. de Carlos Wert. Ediciones Felmar, Madrid. El original en "Richard Wagner y Tannhaäuser en París", *Revue Européennne*, 1 de abril 1961.

Beaugrande, Robert-Alain de y Wolfgang Ulrich Dressler, (1972): *Introducción a la lingüística del texto*. Barcelona, Ariel 1997. Trad. Sebastian Bonilla.

Ben-Porat, Ziva (2010): "Don Quixote in Hebrew cyberspace" en *Texto Digital* v.6, n.2, 96-109.

_____ (2009): "The Western Canon in Hebrew Digital Media" en *Neohelicon* 36: 2, 503-520.

Berman, Marshall (1983): *Melts into Air: The Experience of Modernity*. Londres, Verso.

Berners-Lee, Tim (1997): *Metadata Architecture*. http://www.w3.org/DesignIssues/Metadata.html. Fecha de consulta: 10 de abril 2015.

Bickerton, Derek y W. Calvin (2000): *Lingua ex Machina: Reconciling Darwin and Chomsky with the Human Brain*. Cambridge MA, MIT Press.

Blanco, Emilio (2003): "El canon en la era electrónica" en Mª José Vega (ed.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid, Mare Nostrum.

Bloom, Harold (2011): *Anatomía de la influencia*. *La literatura como modo de vida*. Madrid, Taurus.

_____ (1994): *The Western Canon*. Nueva York, Harcourt Brace.

_____ (1973): *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*. Nueva York, Oxford University Press.

Boj, Clara y Diego Díaz (2007): "La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro". *UNAM.MX. Revista Digital Universitaria* vol.8 nº 6, México UNAM.

Bolter, Jay David (2011): *Writing Space. Computers, Hypertext and the Remediation of Print.* [2001] 2 Ed. Nueva York, Routledge.

_____ (2007):"Remediation and the Language of New Media", en Northern Lights 2007: *Digital Aesthetics and Communication: Conceptual and Theoretical Reassessments*, editado por Arild Fetveit y Gitte B. Stald, 25-38. Copenhague.

_____ (2006): "Ficción interactiva" en Mª Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González (eds.): *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid, Arco Libro.

_____ (1996): “Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura” en Geoffrey Nunberg, (Compilador) (1998): *El futuro del libro*. Barcelona, Paidós [original en inglés, 1996].

Bolter, Jay David, Blair Macintyre, Maribeth Gandy y Petra Schweitzer (2006): "New Media and the Permanent Crisis of Aura" *Convergence 12*, no. 1 (2006), 21-39.

Bolter, Jay David y Diane Gromala (2003): *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency.* Cambridge MA, MIT Press.

Bolter, Jay David y Richrad Grusin (2000): *Remediation: Understanding New Media.* Cambridge MA, MIT Press.

Bordieu, Pierre (1999): *Language and Symbolic Power*. Cambridge, Harvard University Press.

_____ (1994): *The Field of Cultural Production*. Nueva York, Columbia University Press.

_____ (1984): *Homo academicus*. París, Minuit.

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

Boyd, Danah y Nicole Ellison (2007): “Social Network Sites: Definition, History and Scholarship” en *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11, 2007.

Bruner, Jerome (1990): *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid, Alianza 2000.

Buckingham, David (2008): “Repensar el aprendizaje en la era de la cultura digital” en *Revista el Monitor*, septiembre 2008, Buenos Aires.

Butler, Thomas (ed.) (1989): *Memory. History, Culture and the Mind*. Oxford, Basil Blackwell.

Cabo, Fernando y María Do Cabreiro (2006): *Manual de teoría de la literatura*. Madrid, Castalia.

Camarero, Jesús (2008): *Intertextualidad: redes de textos y literaturas transversales en dinámica intercultural*. Barcelona, Anthropos.

_____ (2004): *Tradición y poligénesis: influencia, imitación y paralelismo: la intertextualidad*. Liceus, Servicios de Gestión y Comunicación, S.L.

Cano Vela, Ángel y Cristina Pérez Valverde (coord.) (2003): *Canon, literatura infantil y juvenil y otras literaturas*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Carrasco Yelmo, Silviano (2011): "Avatares de la narrativa digital hispánica" en *Texto Digital,* Florianópolis, v. 7, n. 1, enero-junio 2011.

Carrión, Jorge (2011): *Teleshakespeare*. Madrid, Errata Naturae.

Casanova, Pascale (2001): *La república mundial de las letras*. Barcelona, Anagrama.

Castillo, Ángeles (2011): "Literatura infantil y juvenil. Contra la crisis, imaginación" *Delibros*, nº 252, abril 2011

Cavallo, Guglielmo y Roger Chartier. (eds.) (1998): *Historia de la lectura en el mundo occidental.* Madrid, Taurus

Cendán Pazos, Fernando (1986): *Medio siglo de libros infantiles y juveniles en España (1935-1985).* Madrid, Fundación Germán Sánchez Ruipé.

Chico Picaza, María Victoria (2011): "La visión de sones y trovas. Composición pictórica y estilo en la miniatura del Códice Rico" en Laura Fernández Fernández y Juan Carlos Ruiz Souza: *Cantigas de Santa María de Alfonso X el Sabio Rey de Castilla. Estudio.* Madrid, Testimonio Compañía Editorial.

Colomer, Teresa (1999): *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid, Síntesis.

_____ (1992): "La literatura infantil y juvenil en España (1939-1990)" en Angelo Nobile: *Literatura infantil y juvenil. La infancia y sus libros en la civilización tecnológica*. Madrid, Ediciones Morata (2007).

Cooper, Robbie, Julian Dibbell y Tracy Spaight (2007): *Alter Ego: Avatars and their Creators.* Londres, Chris Boot.

Culler, Jonathan (1979): "Literatura comparada y teoría de la literatura", en Dolores Romero López (1998): *Orientación en literatura comparada.* Madrid, Arco/libros, S.L.

Cuquerella Jiménez-Díaz, Ana (2011): "E- tertulias, e-vanguardias, e-juglaría. La poesía que se aloja en las bitácoras españolas. Algunos ejemplos de remediación del canon poético en estos blogs" en *Texto Digital,* Florianópolis, v. 7, n. 1, enero- junio 2011.

Dällenbach, Lucien (1976): "Intertexte et autotexte" en *Poetique*. nº 26, París, 1976.

Damrosch, David (2003): *What is World Literature?* Princeton, Princeton University Press.

Dans, Enrique (2009): "Extendiendo los libros" http://www.enriquedans.com/2009/01/extendiendo-los-libros.html. Fecha de consulta: 20 de junio 2015.

Dawkins, Richard (1976): *The Selfish Gene*. Oxford, Oxford University Press.

Deleuze, Gilles y Félix Guattari (1997): *¿Qué es la filosofía?* Trad. Thomas Kauf. Original 1991. Barcelona, Anagrama.

Di Rosario, Giovanna (2011): *Electronic Poetry: Understanding Poetry in the Digital Environement*. Jyväskylä, Jyväskylä University Press.

Díaz Pérez, Paloma, Nadia Catenazzi e Ignacio Aedo Cuevas (1996): *De la multimedia a la hipermedia.* Madrid, Editorial Rama.

Díez Borque, José María (1985): *El libro: de la tradición oral a la cultura impresa*. Barcelona, Montesinos.

Díaz Larios, L. F. (et al.) (2002): *La elaboración del canon en la literatura española del siglo XIX*. Barcelona, Universitat.

Doležel, Lubomir (1999): *Estudios de poética y teoría de la ficción.* Murcia, Universidad de Murcia.

Eagleton, Terry (1994): *Una Introducción a la Teoría Literaria.* Bogotá, FCE.

Eckermann, J.P. (1949): *Conversaciones con Goethe*. Barcelona, Acantilado Ediciones 2005. Edición de Rosa Sala Rose.

Eckerson, Wayne W. (1995): "Three Tier Client/Server Architecture: Achieving Scalability, Performance, and Efficiency in Client Server Applications en *Open Informatin Systems* 10, 1. January 1995: 3 (20).

Eco, Umberto (1981): *Lector in fabula*. Barcelona, Lumen.

Erll Astrid y Ann Rigney (eds.) (2012): *Mediation, Remediation, and the dynamics of Cultural Memory*. Berlín/ Boston, Walter de Gruyter.

Erll, Astrid, Ansgar Nünning y Sara B. Young (eds.) (2008): *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*, Berlín/Nueva York, Walter de Gruyter.

Ernst, Wolfgang (2004): "The Archive as Metaphor: From Archival Space to Archival Time", en *Open 7* (2004), 46-53.

Escandell Montiel, Daniel (2014): *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera.* Madrid, Iberoamericana-Vervuert.

Escarpit, Robert (1968): *La revolución del libro*. Madrid, Unesco Alianza.

Espinosa, Germán (1990): *La liebre en la luna. Ensayos.* Bogotá, Tercer Mundo Editores.

Even-Zohar, Itamar (1990): "Polysystem Theory" en *Poetics Today* 11: 1, 9-26.

Fernández Castrillo, C. (2009): "La condición posmedia: nuevas posibilidades narrativas en la era digital" en A. Nila y E. Navío (eds.): *Literaturas de la (pos) modernidad,* 163-178. Madrid, Fragua.

Fernández, Victoria (2011): "2010: fin de década y continuidad" en: *Anuario sobre el libro infantil y juvenil 2011* [en línea]. Ediciones SM. http://www.literaturasm.com/archivosCMS/3/3/47/usuarios/234803/13/2011031111103 0N_21df4917-f652-4922-af60-985055f8d1f7.pdf. Fecha de consulta 25 de enero 2015.

Ferré, Juan Francisco (2013): "Taxonomías transatlánticas" en Montoya Juárez, Jesús y Ángel Esteban (eds.): *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid, Iberoamericana-Vervuert.

Fokkema, Douwe (1996): "Comparative Literature and the Problem of canon Formation" artículo de 1996 en *Canadian Review for Comparative Literature* XXIII 1, marzo, 51-66. Trad. por Dolores Romero López en (1998): *Orientaciones en literatura comparada.* Madrid, Arco Libros.

Foucault, Michel (1969): *Modern Criticism and Theory: A Reader*. Trad. Josue V. Harari. Londres, Longman.

Friedman, William (1990): *About Time: inventing the fourth dimension.* Cambridge MA, MIT Press.

Funkhouser C.T. (2012): *New Directions in Digital Poetry,* Nueva York, Continuum.

Furtado, Jose Alfonso (2007): *Del papel al píxel: de lo impreso a lo digital, continuidades y transformaciones.* Gijón, Ediciones Trea.

García, Santiago (2011): "En el umbral. El cómic español contemporáneo" en *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura* CLXXXVII 2 extra.

_____ (2010): *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri.

Garralón, Ana (2001): *Historia Portátil de la Literatura Infantil*. Madrid, Anaya.

Gee, James Paul (2003): *What Computer Games have to Teach us about Learning and Literacy*. Nueva York, Palgrave Macmillan.

Gendolla, Peter y Jörgen Schäfer (eds.) (2010): *Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres.* Verlag, Bielefeld.

_____ (2007): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Verlag, Bielefeld.

Genette, Gerard (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado.* Madrid, Taurus.

Gibb, Raymond (1994): *The Poetics of the Mind. Figurative Thought, Language and Understanding.* Cambridge, C.U.P.

Gitelman, Lisa (2006): *Always Already New.* Cambridge MA, MIT Press.

Glister, Paul (1997): *Digital Literacy*. Nueva York, John Wiley & Sons, Inc.

Goicoechea de Jorge, María (ed.) (2013): *Alicia a través de la pantalla. Lecturas literarias en el siglo XXI*. Madrid, CITA- Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Gómez- Martínez, José Luis (2001): "Hacia un nuevo paradigma: el hipertexto como faceta sociocultural de la tecnología" en *Cuadernos Americanos* 15.86, 155-197.

González del Valle, Luis (1993): *El canon. Reflexiones sobre la recepción literaria-teatral.* Madrid, Huerga y Fierro.

González-Rubio, Mercedes (2005): "La Sociología de la Literatura: Estudio de las letras desde la perspectiva de la Cultura" en *Espéculo. Revista de estudios literarios,* nº 29. Universidad Complutense de Madrid.

Gordillo, Inmaculada (2008): *Icono, Revista de comunicación y tecnologías emergentes,* vol. 6, nº1, 2008.

Gorlèe, Dinda L. (1998): "Hacia una semiótica textual peirciana II" en *Signa,* 7, 185-201.

Grusin, Richard (2010): *Premediation: Affect and Mediality.* Londres/ Nueva York, Palgrave.

Gubern, Román (2007): *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona, Anagrama.

Guiddens, Anthony (1997): *Sociología*. Madrid, Alianza Editorial.

Guillén, Caludio (1985): *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la literatura comparada.* Barcelona, Editorial Crítica.

Gutiérrez, Alfonso (2003): *Alfabetización Digital*. Barcelona, Gedisa.

Gutiérrez, Juan B., Mark C. Marino, Pablo Gervás y Laura Borràs (2009): "Electronic Literature as an Information System" en *Hyperrhiz: New Media Cultures*, Hyperrhiz 06

Summer 2009. http://hyperrhiz.net/hyperrhiz06/essays/electronic-literature-as-an-information-system.html. Fecha de consulta: 23 de junio 2015.

Halbwachs, Maurice (1991): "Fragmentos de la Memoria Colectiva" en *Revista de Cultura Psicológica,* Año 1, nº 1, México, UNAM en http://oraloteca.unimagdalena.edu.co/wp-content/uploads/2013/01/Fragmentos-De-La-Memoria-Colectiva-MauriceHalbwachs.pdf. Fecha de consulta: 15 de julio 2015.

_____ (1941): *La Topographie légendaire des Évangiles en Terre Sainte; étude de mémoire collective*. París, Presses Universitaires de France.

_____ (1925): *Les cadres sociaux de la mémoire*. París, Presses Universitaires de France.

Hance, Olivier (1996): *Leyes y negocios en Internet*. México D.F., McGraw-Hill Interamericana Editores.

Harris, Wendel V. (1998): "La canonicidad" en Enric Sullá: *El canon literario.* Madrid, Arco Libros.

Harvey, David (1990): *The Condition of Posmodernity: An Enquiry into the Origin of Cultural Change*. Oxford, Basil Blackwell.

Hayles, Katherine (2012): *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis.* Chicago, The University of Chicago Press.

_____ (2008): *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, University of Notre Dame Press.

_____ (2007):"Electronic Literature: What is it? en *Electronic Literature Organization*, v.1 January 20017. http://eliterature.org/pad/elp.html. Fecha de consulta: 27 de abril 2015.

_____ (1999): *How We Become Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, The University of Chicago Press.

Hobsbawm E.J. (1991): *Nations and Nationalism since 1780: Programme, Myth, Reality.* Cambridge, Cambridge University Press.

Holzman, Steven (1997): *Digital Mosaics. The Aesthetics of Cyberspace*. Nueva York, Touchstone.

Hoskins, Andrew (2009): "The Digital Distribution of Memory" en 1st Digital Memories Inter-Disciplinary Conference 17-19 marzo 2009, Salzburgo, Austria. http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2009/03/hoskins-paper.pdf. Fecha de consulta: 9 de julio 2015.

Howe, Neil y William Strauss: (2000). *Millennials rising: The next greatest generation.* Nueva York, Vintage Books.

Hungtington, Samuel (2004): *Who Are We?* Nueva York, Simon and Schuster.

Hunt, Peter (2000): "Futures for Children"s Literature: evolution or radical break" en *Cambridge Journal of Education*, 30 (1), 111-119.

Ibarretze-Antuñano Iraide y Javier Valenzuela (coords.) (2012): *Lingüística Cognitiva*. Barcelona, Anthropos.

Itzcovich, Susana Renée (1995): *Veinte años no es nada. La literatura y la cultura para niños vista desde el periodismo.* Buenos Aires, Ediciones Colihue.

Jenkins, Henry (2006): *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Trad. de Pablo Hermida Lazcano. Barcelona, Paidós, 2009.

Jenny, Laurent (1997): "La estrategia de la forma", en Desiderio Navarro (sel. y trad.): *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*. La Habana, Casa de las Américas/Embajada de Francia en Cuba. El original "La stratégie et la forme" en *Poétique*, nº 27, 1976.

_____ (1980): "La trace de l"intertexte" en *La Pensée*, 215, oct. 1980.

Jung, Carl Gustav (2002): *Obra Completa volumen 9/I: Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid, Trotta.

Kermode, Frank (1979): "Institutional control of interpretation" en *Salmagundi* nº 43, 72-86.

Kern, Stephen (1983): *The Culture of Time and Space 1880-1918*. Londres, Weinfeld and Nicolson.

Kristeva, Julia (1969): *Semeiotiké. Recherches pour une sémanalyse.* Paris, Seuil.

_____ (1967): "Bakthine, le mot, le dialogue et le roman", en *Critique*, 239, 438-465.

Lachmann, Renate (2008): "Mnemonic and Intertectual Aspects of Literature" en Astrid Erll yAnsgar Nünning (2008): *Media and Cultural Memory.* Berlín/ Nueva York, Walter de Gruyter.

Lakoff, George (1990): "The invariance hypothesis: is abstract reason based on image-schemas?" en *Cognitive Linguistics* 1 (1), 39-74.

_____ (1987): *Women, Fire, and Dangerous Things: What CategoriesRreveal About the Mind*. Chicago, University of Chicago.

Lakoff, George y Mark Johnson (1980): *Metaphors We Live By*. Chicago, Chicago University Press.

Lamarca Lapuente, María Jesús (2013): *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la era de la imagen*. Tesis doctoral. Facultad Ciencias de la Información UCM. Consulta en línea en: http://www.hipertexto.info/. Fecha de consulta: 10 de julio 2015.

Landow, George P. (2006): *Hipertexto 3.0. Nueva edición revisada y ampliada.* Barcelona, Paidós Comunicación.

_____ (1997): *Teoría del hipertexto*. Barcelona, Paidós Ibérica.

Lanham, Richard A. (1993): *The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts.* Chicago, University Chicago Press.

Lara Rallo, Carmen (2007): *Las voces y los ecos: perspectivas sobre la intertextualidad*. Málaga, Anejos de Analecta Malacitana.

Lawall, Sarah (1994): *Reading World Literature. Theory, History, Practice.* Austin, University of Texas Press.

Lázaro Carreter, Fernando (1987): "La literatura como fenómeno comunicativo" en José Antonio Mayoral (1987): *Pragmática de la comunicación literaria.* Madrid, Arco Libros.

Ledgerwood, M. (1999): "Multimedia Literature, „exploratory games" and their hypertextuality", en S. Inkinen, (ed.) *Mediapolis: Aspects of Texts, Hypertexts and Multimedial Communication*, 44-56. Berlín/ Nueva York, de Gruyter.

Lessig, Lawrence (2004): *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. Nueva York, The Penguin Press.

Levinson, Paul (1997): *The Soft Edge: A Natural History and Future of the Information Revolution.* Londres, Routledge.

Lévy, Pierre (2007): *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital***.** Barcelona, Anthropos.

_____ (2004): "Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio" en: http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/channel.php?channel=1&content=23. Fecha de consulta: 8 de julio 2015.

_____ (1998): "Leer en pantalla" en *Letra Internacional*, 59, nov.-dic., 55-58.

Llamas Urbieto, Miriam (2012): *Lecturas del contacto: Manifestaciones estéticas de la interculturalidad y la transculturalidad*. Madrid, Arco Libros.

López Bueno, Begoña (ed.) (2006): *En torno al canon. Aproximaciones y estrategias*. *VII Encuentro Internacional sobre Poesía del Siglo de Oro*. Sevilla, Universidad de Sevilla.

López De Abiada, J. M. y W. Pérez Cino (coords.) (2006): "Dossier: Pensar el canon. Teoría y ejercicio crítico" en *Iberoamericana* VI. 22, 81-158.

López-Varela Azcárate (2004): *Recepción e intertextualidad*. En *Liceus*, Servicios de Gestión y Comunicación, S.L. http://www.liceus.com/cgi-bin/aco/areas.asp?id_area=18. Fecha de consulta: 1 de septiembre 2015.

Lotman, Iuri M. (2011): *Escritura del texto artístico*. Madrid, Akal.

_____ (1993): "La semiótica de la cultura y el concepto de texto" en *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*. Núm. 4, enero-diciembre de 1993, 15-20.

Lotman, Iuri M. y Boris A. Uspenski (1973): *"Introduzione"* en *Ricerche semiotiche: Nuove tendenze delle scienze umane nell'URSS* (I. M. Lotman y B. A. Uspenski, eds.; edición italiana de Clara Strada Janovič), Turín, Einaudi. Consultado en: *Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura*. Nº 10 (Noviembre 2007).

Lozano, Jorge, Cristina Peña-Marín y Gonzalo Abril (1993): *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Madrid, Cátedra.

Lucía Megías, José Manuel (2012): "El escritor en la era digital: un elogio de la segunda textualidad", *Erebea* 2, 255-269.

_____ (2010): "Reflexiones en torno a las plataformas de edición digital: el ejemplo de La Celestina" en *Estudios celestinescos y medievales en honor del profesor Joseph Thomas Snow*. Nueva York, Vol. 1 (Estudios celestinescos).

Lukács, Georg (1985): *El alma y las formas.* México, Grijalbo.

_____ (1971): *Teoría de la Novela*. Barcelona, EDHASA.

Luzán, Ignacio de (1737-1789): *La Poética o reglas de la poesía en general y de sus principales especies*. Barcelona, Labor, 1977.

Madej, Krystina (2012): "Towards Digital Narrative for Children" en *Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment*. Volume 10 Issue 3, October 2012. Consulta en línea en: http://cie.acm.org/articles/towards-digital-narrative-for-children/. Fecha de consulta: 19 de julio 2015.

Maldonado Alemán, Manuel (2009): *Literatura e identidad cultural. Representaciones del pasado en la narrativa alemana a partir de 1945.* Berna, Peter Lang.

Martin, Brian (1998): *Information liberation: Challenging the corruptions of information power.* Londres, Freedom Press.

Martinetti, Filippo Tommaso (1912): *Manifesto tecnico dela litteratura futurista, pliego, Direzione del Movimento Futurista*. Milán, 11 de mayo de 1912. Trad. de José Antonio Sarmiento. https://www.uclm.es/artesonoro/FtMARINETI/html/manitec.html. Fecha de consulta: 11 de julio 2015.

Martínez Fernández, José Enrique (2001): *La intertextualidad literaria.* Madrid, Ediciones Cátedra.

Mckenzie, C.F. (1986): *Bibliography and the Sociology of Texts*. Londres, The British Library.

Mcluhan, Marshall (1974): *El aula sin muros.* Barcelona, Laia.

_____ (1964): *Understanding New Media: The extensions of Man*. Nueva York y Londres, reeditado por el MIT, 1995.

_____ (1962): *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto, University of Toronto Press.

Menéndez Pidal, Ramón (1957): *Poesía juglaresca y orígenes de las literaturas románicas*. 6ª ed., corregida y aumentada [de *Poesía juglaresca y juglares,* 1924], Madrid, Instituto de Estudios Políticos.

Mignolo, W. (1998): "Los cánones y (más allá de) las fronteras culturales (o ¿de quién es el canon del que hablamos?)" en, E. Sullá (ed.): *El canon literario*. Madrid, Arco / Libros, 237-270.

Ministerio De Educación, Cultura y Deporte (2012): "Los libros infantiles y juveniles". *Observatorio de la Lectura y el Libro*. Marzo 2012. http://www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/2010_LIJ.pdf. Fecha de consulta: 1 de septiembre 2015.

Moliné, Georges (1998): *Semémiostylistique. L'effet de l'art.* París, Presses Universitaires de France (PUF).

Monfort, Nick (2003): *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge MA, MIT Press.

Mora, Vicente Luis (2013): "Sujeto a réplica: el estatuto narrativo del sujeto" en Montoya Juárez, Jesús y Ángel Esteban (eds.): *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid, Iberoamericana-Vervuert.

----- (2012): *El lectoespectador*. Barcelona, Seix Barral.

Mosse, George L. (2005): *La nacionalización de las masas*. Madrid, Marcial Pons. Trad. de Jesús Cuéllar Menezo.

Munns, Jessica (2001): "Cannon Fodder: Women's studies and the British Literary Canon" en Jack Gorak (ed.): *Canon Versus Culture: Reflections on the Current Debate*: Nueva York, Garland, 17-27.

Navajas, Gonzalo (2008): "El Quijote y la nueva estética de la literatura global" en *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*. www.cervantesvirtual.com. Fecha de consulta: 10 de julio 2015.

_____ (2006): "El canon y los nuevos paradigmas culturales" en *Iberoamericana* VI. 22, 87-97.

_____ (2004): *La modernidad como crisis. Los clásicos modernos ante el siglo XXI*. Madrid, Biblioteca Nueva.

Navarro, José Enrique (2012): "You'll Never Write Alone: Online Sharing Economy and the New Role of the Reader" en *Hybrid Storyspaces: Redefining the Critical Enterprise in Twenty-First Century Hispanic Literature*. Hispanic Issues on Line 9.

Nelson, Theodor Holm (1981): *Literary Machines*. Swarthmore, (PA), el autor.

_____ (1965): "A File Structure for The Complex, The Changing and the Indeterminate". 20th National Conference Cleveland, Ohio, Estados Unidos. Nueva York, ACM, 1965, 84-100.

Noguerol, Francisca (2013): "Barroco frío: simulacro, ciencias duras" en Jesús Montoya Juárez y Ángel Esteban (eds.): *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*. Madrid, Iberoamericana-Vervuert.

_____ (2012): "Barroco frío: la última narrativa en español. El realismo histérico" en *Imán. Revista de la Asociación Aragonesa de Escritores*, nº 6, junio.

Nora, Pierre (dir.) (1984-1993): *Les lieux de mémoire*. París, Gallimard.

Nowotny, Helga (1994): *Time: The Modern and Post-modern Experience*. Cambridge, Polity Press.

Orihuela, José Luis y María Luisa Santos (1999*): Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva*. Madrid, Anaya Multimedia.

Otlet, Paul (1934): *Traité de documentation. Le libre sur le libre. Théorie et pratique.* Bruselas, Editiones Mundaneum. https://archive.org/stream/OtletTraitDocumentationUgent#page/n3/mode/1up. Fecha de consulta: 12 de julio 2015.

Paixão de Sousa, Clara María (2007): "Digital Text: Conceptual and Methodological Frontiers" en Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo (eds.): *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*. Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 235-252.

Pajares Tosca, Susana (2007): "Ludology meets Hypertext" en Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo, (eds.): *Literatures in the Digital Era. Theory and Praxis.* Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 51-59.

_____ (2004): *El paradigma hipertextual*. Cáceres, Universidad de Extremadura.

Pampillo, Gloria y Maite Alvarado (1986): *Taller de escritura con orientación docente,* Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras / UBA (Universidad de Buenos Aires).

Pearce, Celia, Tracy Fullerton, Janine Fron y Morie Jacqueline Ford (2007): "Sustainable Play: Towards a New Games Movement for the Digital Age" en *Games and Culture*, Vol. 2, No. 3, 261-278, julio 2007.

Petrini, Enzo (1958): *Estudio crítico sobre literatura juvenil.* Madrid, Rialp.

Pozuelo Yvancos, José María y Rosa María Aradra Sánchez (2000): *Teoría del canon y literatura española*. Madrid, Cátedra.

Pozuelo Yvancos, José María (1996): "Canon: ¿estética o pedagogía?", en *Ínsula*, 600, (diciembre 1996), 3-4.

_____ (1995): *El canon literario en la teoría literaria contemporánea*. Valencia, Episteme.

_____ (1994): "La teoría literaria en el siglo XX" en Darío Villanueva (coord.): *Curso de teoría de la literatura*. Madrid, Taurus.

_____ (1993): *Poética de la ficción*. Madrid, Editorial Síntesis.

Prawer, S.S. (1998): *Orientaciones en literatura comparada*. Madrid, Arco Libros.

Pressman, Jessica (2014): *Digital Modernism: Making It New in New Media*. Oxford, Oxford University Press.

Prensky, Mark (2005): "In Digital Games for Education. Complexity Matters" en *Educational Technology,* año 2005*,* nº 4, 22-28.

_____ (2001): "Digital Natives, digital immigrants, part II: Do they really think differently?" en *On the Horizon*, 9(6), 1-6.

Raphael, Pablo (2011): *La fábrica del lenguaje S.A.* Barcelona, Anagrama.

Rheingold, Howard (1994): *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Nueva York, Harper Collins.

Reyes, Alfonso (1997): *Obras completas XI. Última Tule. Tentativas y orientaciones. No hay lugar…* México, Fondo de Cultura Económica.

Ricoeur, Paul (1999): *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido.* Madrid, Arrecife Producciones.

Rieser, M. y A. Zapp (ed.) (2002): *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative.* Londres, British Film Institute.

Rifaterre, Michael (1981): "L´intertexte inconnu", en *Littérature* nº 41: 4-5, 1981.

_____ (1980): "La trace de l'intertexte", en *La Pensée*, 215, octubre 4-18.

Rodríguez de las Heras, Antonio (1991): *Navegar por la información*. Madrid, Fundesco.

Rodríguez Illera (2004): "Las alfabetizaciones digitales" en *Revista Bordón*, vol. 56, 2004.

_____ (2004): "Multimedia Learning in the Digital World" en Andrew Brown y Niki Davis (eds): *World Yearbook of Education 2004. Digital technology, communities and education*. Londres, Routledge Falmer, 46-56.

_____ (2003): "La lectura electrónica" en *Cultura y Educación*, 15 (3), 225-237.

Rodríguez Llamas, Sonia (2011): "El blog literario. Perspectivas de un nuevo género popular" en Ana Cabello, Miguel Carrera, Malvina Guaraglia, Federico López-Terra, y Cristina Martínez-Gálvez: *En los márgenes del canon. Aproximaciones a la literatura popular y de masas escrita en España (siglos XX y XXI)*. Madrid, CSIC, ARBOR.

Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro (2009): "Sueños digitales de un escritor" en *Signo y Pensamiento* nº 54, 131-143, enero-junio 2009.

Romera Castillo, José (2013): *Teatro e Internet en la primera década del siglo XX*. Madrid, Editorial Verbum.

_____ (2008): "Investigación y difusión de la literatura y el teatro en relación con las nuevas tecnologías: algunos ejemplos publicados en castellano en España" en Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo (eds.), *Literaturas del texto al hipermedia*. Barcelona, Anthropos, 71-99.

_____ (2008): "Hacia un estado de la cuestión sobre teatro y nuevas tecnologías en España", *Signa* 17 (2008), 17-28.

_____ (2004) (ed.): *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003).* Madrid, Visor Libros.

Romera Castillo, José, Francisco Gutiérrez Carbajoy Mario García-Page (eds.) (1997): *Literatura y multimedia*. Madrid, Visor Libros.

Romero López, Dolores (2013): "Vías de entrada a la lectura de la literatura digital con fines didácticos" en María Goicoechea de Jorge (ed.): *Alicia a través de la pantalla. Lecturas literarias en el siglo XXI*. Madrid, CITA- Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

_____ (2012): "De lo analógico a lo hipermedia: vías de entrada a la literatura digital" en Rafael Alemany Ferrer y Francisco Rico Chico (eds.) (2012): *Ciberliteratura y comparatismo*. Alicante, Universidad de Alicante.

_____ (2011): "Literatura digital en español" expuesto en los Encuentros en Verines. http://eu.www.mcu.es/lectura/pdf/v11_dolores_romero.pdf. Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015.

_____ (2011): "Retos de la literatura en la era digital" en *TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*, enero - marzo 2011, 1-6

_____ (2011): "La literatura digital en español: estado de la cuestión", en *Texto Digital*, Florianópolis, v. 7, n. 1, enero- junio 2011.

_____ (2010): "The virtual canon: Don Quixote in the Spanish cyberland" en *Texto Digital* v.6, n.2, 168-186.

_____ (2000): "Aproximación al problema de la formación del canon en literatura comparada" en *Revista de la Asociación Española de Semiótica* nº 9 Año 2000.

_____ (ed.) (1998): *Orientaciones en literatura comparada*. Madrid, Arco Libros.

Romero López, Dolores y Amelia Sanz Cabrerizo (eds.) (2008): *Literaturas del texto al hipermedia*. Barcelona, Anthropos.

Romero Tobar, Leonardo (1996): "Algunas consideraciones del canon literario durante el siglo XIX", en *Ínsula*, 600 (diciembre 1996), 14-16.

Roncaglia, Gino (2001): *Attorno al' e-book: interventi, articoli, riflessioni*. Viterbo, Università della Tuscia e-book en http://www.unitus.it/virtual/e-book/e-library.htm. Fecha de consulta: 1 de septiembre 2015.

Rosa Alberto, Guillelmo Bellelli y David Bakhurst (2000): "Representaciones del pasado, cultura personal e identidad nacional" en A. Rosa, G. Bellelli y D. Bakhurst (eds.), *Memoria colectiva e identidad nacional*. Madrid, Biblioteca Nueva.

Rose, Steven (1993): *The Making of Memory: From molecules to Mind.* Londres, Bantam.

Ryan, Marie-Laure (2009): "Narration in Various Media" en Peter Hühn, John Pier, Wolf Schmid y Jörg Shönert (eds.): *The Living Handbook of Narratology*. Hamburgo, Hamburg University Press.

____ (2004): "El ciberespacio, la virtualidad y el texto" en Domingo Sánchez-Mesa (introducción, compilación de textos y bibliografía): *Literatura y Cibercultura*. Madrid, Arco libros, 73-115.

____ (2001): "Beyond myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media" en *Computer Gamestudies*, vol. 1, julio 2001.

Saenger, Paul (1997): *Space Between Words: The Origins of Silent Reading*. Figurae. Reading Medieval Culture. Stanford, Stanford University Press.

Saldaña, Alfredo (2004): "Posmodernidad, historia, literatura" en Leonardo Romero Tobar (ed.): *Historia literaria/ historia de la literature*. Zaragoza, Prensas universitarias de Zaragoza, 87-98.

Samoyault, Tiphaine (2001): *L'Intertextualité. Mémoire de la littérature*. Madrid, Cátedra.

Sanjuán Álvarez, Marta (2011): "De la experiencia de la lectura a la educación literaria. Análisis de los componentes emocionales de la lectura literaria en la infancia y la adolescencia" en *OCNOS Revista de estudios sobre lectura*, Universidad de Castilla-La Mancha, nº 7, 2011.

Sánchez Corral, l. (1995): *Literatura infantil y lenguaje literario*. Barcelona, Paidós.

Sánchez Prado, Ignacio M. (ed.) (2006): *América Latina en la literatura mundial*. Pittsburgh, Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana.

Sanz Cabrerizo, Amelia (2009): "Otras e-lecturas son posibles" en *Texto digital*, 9, 2009, 1-20.

Sanz Logroño, Miguel Ángel (2005): "Memoria y posmodernidad. Espacio, tiempo y sujeto" en Carmen Frías, José Luis Ledesma y Javier Rodrigo (eds) (2011): *Reevaluaciones. Historias locales y miradas globales. Actas del VII Congreso de historia local de Aragón.* Zaragoza, IFC, 219-230.

Sarro, Damián Leandro (2006): "La *Weltliteratur* de Goethe: Una reflexión sobre Literatura Comparada" en *Espéculo*, nº 34.

Schacter, D.L. (1999): *En busca de la memoria. El cerebro, la mente y el pasado.* Barcelona, SineQuaNon.

_____ (1995): "Priming and Multiple Memory Systems: Perceptual Mechanisms of Implicit Memory" en D.L. Schacter y E. Tulving (eds.): *Memory Systems*. Massachusetts, MIT Press, 233-268.

Segre, Cesare (1985): *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona, Crítica.

Senabre, Ricardo (1987): *Literatura y público*. Madrid, Paraninfo.

Shapiro, Andrew (1999): *The Control Revolution.* Nueva York, PublicAffairs.

Shattuck, Roger (2001): *Proust's Way: A Field Guide to In Search of Lost Time*. Nueva York, W.W. Norton & Company Inc.

Sibilia, Paula (2008): *La intimidad como espectáculo.* Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Skiba, D. y A. Barton (2006): "Adapting Your Teaching to Acommodate the Net Generation of Learners" en *OJIN: The Online Journal of Issues in Nursing,* 1 (2), 1-11.

Soriano, Marc (1995): *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas*. Buenos Aires, Colihue. Trad., adapt. y notas de Graciela Montes.

_____ (1975): *Guide de littérature pour la jeunesse*. París, Flammaion.

Sterling, Bruce (1989): "Slipstream" en *SF Eye,* 5, https://w2.eff.org/Misc/Publications/Bruce_Sterling/Catscan_columns/catscan.05. Fecha de consulta: 27 de junio 2015.

Sullá, Enric (1998): *El canon literario.* Madrid, Arco/Libros.

Tabbi, Joseph (2010): "Electronic Literature as World Literature; or, The Universality of Writing under Constraint" en *Poetics Today* 31:1.

Thompson, John B. (1998): *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós Ibérica.

Turkle, Sherry (1998): "Repensar la identidad de la comunidad virtual" en *El Paseante*, nº 27-28, 48-51.

_____ (1997): *La vida en pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós ediciones, Barcelona.

Unsworth, Len (2006): *E- Literature for Children: Enhancing Digital Literacy Learning.* Nueva York, Routeledge.

Van Dijck, José (2007): *Mediated Memories in the Digital Age*. Standford, Standford University Press.

Van Dijk, Teun A. (1979): "Cognitive processing of literary discourse" en *Poetics Today*, 1, Autumn 1979*,* 143-159.

Vandendorpe, C. (1999): *Du papyrus à l'hypertexte: essai sur les mutations du texte et de la lecture*. París, La Découverte.

Vázquez, Félix (2001): *La memoria como acción social. Relaciones, significados e imaginario.* Barcelona, Paidos.

Vega, María José (Ed.) (2003): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid, Marenostrum.

Vigotsky, L. (2000): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona, Crítica.

Vilariño Picos, María Teresa y Anxo Abuín González (eds.) (2006): *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica.* Madrid, Arco Libro.

Villate, Javier (2001):"La propiedad intelectual en la nueva era digital" en *Archivo del Observatorio para la CiberSociedad* http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=40. Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015.

Voutssás Márquez,Jjuan (2006): *Bibliotecas y publicaciones digitales*. México D.F., UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.

Watson, Graham y Robert Seller (eds.) (1992): *Text in Context: Contributions to Ethnomethodology*. Londres, Sage.

Wendorff Anna (2011): *Estructuras narratológicas en la literatura digital de Jaime Alejandro Rodríguez*. Tesis doctoral dirigida por el doctor Hab. Wiaczeslawa Nowikowa. Lódz.

Yépez, Heriberto (2003): "Literatura Weblog" en *Literaturas.com*. http://www.literaturas.com/heribertoyepezweblogfebrero2003.htm. Fecha de consulta: 10 de julio 2015.

Winko, Simone (2002): "Literatur-Kanon als „invisible hand"- Phänomen en Hermann Korte (ed.): *Literarische Kanonbildung*. Munich, Sonderband "Text+ Kritik", 9-24.

Winter, Jay y Emmanuel Sivan (1999): "Setting the framework", en id. (eds.): *War and remembrance in the Twentieth Century*, Cambridge University Press, 6-39.

Zerubaval Eviatar (1982): "The Standarization of Time: A Scholarship Perspective", en *American Journal of Sociology*, nº 88, 1-23.

LISTADO DE OBRAS DIGITALES EN ESPAÑOL CITADAS

1. *104 vidas.* Félix Remírez. 2008.
2. *5000 palabras. Isaías Herrero. 2011.* http://www.elevenkosmos.net/5000palabras/5KP1.html. Fecha de consulta 28 de mayo de 2013.
3. *Ara vus prec*. Teresa Martín Ezama. 2010. http://www.hidrophone.com/ara.html. Fecha de consulta: 12 de marzo 2015.
4. *Árboles de textos.* Santiago Ortiz. 2005. http://moebio.com/santiago/arboles/#. Fecha de consulta: 31 de marzo 2015.
5. *Asesinos y asesinados*. Benjamín Escalonilla. http://www.erres.com/swiche/tienda.htm Fecha de consulta: 11 de septiembre de 2012.
6. *Azul fuerte*. Santiago Enximeno.
7. *Bacterias argentinas.* Santiago Ortiz. http://moebio.com/santiago/bacterias/bacterias.html. Fecha de consulta: 2 de abril 2015.
8. *Canto de espumas*. Blog de Juan Bautista Morán y Tania. http://cantodeespumas.blogspot.com.es/. Fecha de consulta: 11 de abril 2015.
9. *Caperucitas de color granate.* Marla Jacarilla. 2006. http://www.marlajacarilla.es/CAPERUCITAS_WEB/index.html. Fecha de consulta: 11 de abril 2015.
10. *Como el cielo los ojos*. Edith Checa.1995. http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052. Fecha de consulta: 11 de abril 2015.
11. *Condiciones extremas.* Juan B. Gutiérrez. 1998. 2000. 2005. http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1. Fecha de consulta 10 de abril 2013.
12. *D.* Rafael Velásquez Stanbury. http://www.youtube.com/watch?v=aS8jYBjlK4c. Fecha de consulta: 29 de abril 2014
13. *Delirio*. Xavier Idoate. 2012. http://www.pamiela.com/bloga/?p=2472. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.

14. *El códex del peregrino.* Universidad Francisco de Vitoria. 2012, http://www.elcodexdelperegrino.es/. Fecha de consulta 22 de abril 2015.

15. *El espejo*. Promovida por José Cohen. 2009, @JCOHEN77. Fecha de consulta: 24 de abril 2015.

16. *El hombre del tweed.* Mauricio Montiel Figueiras. 2011. https://twitter.com/elhombredetweed.. 11 de abril 2015.

17. *El libro flotante.* Leonardo Valencia y Eugenio Tiselli. Narrativa. http://www.libroflotante.net/intro.htm. Fecha de consulta: 21 de mayo de 2013

18. *El regalo de Gorbag* (2009), *Azul fuerte* (2010) y *La isla misteriosa* (2011). Xavi Carrascosa. http://iplayif.com/?story=http%3A//dl.dropbox.com/u/2407979/Z5/isla.z5. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.

19. *El rumor de los álamos*. Óscar Martín Centeno. 2008. http://oscarmartincenteno.com/page20/page22/index.html. Fecha de consulta 25 de abril 2015.

20. *El vosque.* Sergio Morán y Alicia Güemes. http://elvosque.es/comic/vosque/3/el-asesino-de-%C3%81rboles/. Fecha de consulta: 5 de abril 2015.

21. *F(r)icciones.* Marla Jacarilla. 2014. http://www.marlajacarilla.es/F(R)ICCIONES/index.html. Fecha de consulta: 11 de abril 2015.

22. *Gatubellísima. Luis Alejandro Ordóñez. 2009.* @laosven. La obra final se puede consultar en: http://www.laoficinadeluis.com/. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.

23. *Hazlo. Santiago Eximeno. 2011.* http://www.eximeno.com/hazlo.html. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.

24. *Hotel Minotauro.* Doménico Chiappe. 2013. http://domenicochiappe.com/pg_d_11a.html . Fecha de consulta: 11 de abril 2015.

25. http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/6.htm

26. *IP Poetry*. Gustavo Romano. http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/. Fecha de consulta: 18 de noviembre 2013.

27. *La esfera de las relaciones.* Santiago Ortiz.

28. *La huella del cosmos*. Doménico Chiappe y otros. Narrativa. http://domenicochiappe.com/tierra.htm. Fecha de consulta 20 de mayo 2013.

29. *La isla misteriosa*. Xavi Carrascosa. http://xaviercarrascosa.com/ficcion-interactiva/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.

30. *La mareadora*. Eugenio Tiselli. http://mareadora.motorhueso.net/).Fecha de consulta 23 de mayo de 2013.

31. *La sombra del membrillo*. http://www.lasombradelmembrillo.com/ciberpoema%20II.htm. Poesía. Fecha de consulta: 20 de mayo 2013

32. *La Venus digital*. Narrativa- remediación. http://venusdigital.wordpress.com/about/. Fecha de consulta 13 de mayo 2013.

33. *Las aventuras de Óscar*. http://lasaventurasdeoscar.blogspot.com.es/search/label/alcantarillas

34. *Las casas perdidas*. Xavi Serrat, Anna Obon, Dani Alegret. IPAD. http://www.latortugacasiopea.com/la-biblioteca-de-la-tortuga/las-casas-perdidas/. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.

35. *Mata la reina*. Colectivo YOCTOBIT. 2011-12. http://es.scribd.com/doc/133265306/18-03nivel-3-3-CasoEstudio-MLR-Entrega01-Imprimir02. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.

36. *Memorias del asesino. Ismael Berdei. 2001. IPAD.* http://www.memoriasdelasesino.com/inicio.html. Fecha de consulta: 23 de abril 2015.

37. *Milagros sueltos.* Narrativa. http://domenicochiappe.com/tierra.htm. Fecha de consulta 20 de mayo 2013.

38. *Mindstorming.* Miguel Campos. 2010. http://www.mindstorming.tv/es/. Fecha de consulta 4 de abril 2013.

39. *Mitos muertos y suicidas.* Marla Jacarilla. 2005. http://www.marlajacarilla.es/MITOS/PAGE/index.html#. Fecha de consulta: 4 de abril 2015.

40. *Nada tiene sentido*. Isabel Ara e Iñaqui Lorenzo. 2001. *www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/nada_tiene_sentido/. Fecha de consulta: 13 de agosto 2012.*

41. *Navega en privado.* Susana Heredia y Cristina Seraldi. 2002. http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/. Fecha de consulta 23 de julio 2103.

42. *Pintando textos. Félix Remírez. 2014.* https://dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/pintandotextos/pintandotextos.html. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.

43. *Plot 28.* http://www.plot28.com/. Fecha de consulta 6 de marzo 2015. Creada para plataforma Ipad.

44. *Poemas de agua*. Belén Gache, 2006. http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/data/libro.html. Fecha de consulta: 14 de abril 2015.

45. *Si son sólo libros*. Marla Jacarilla. 2009. http://www.marlajacarilla.es/LIBROS/index.html. Fecha de consulta: 9 de abril 2015.

46. *Tiempo de héroes.*2012. http://www.tiempo-de-heroes.com/. Fecha de consulta 5 de abril 2015.

47. *Twitter*. Cristina Rivera Garza.

48. *Un relato de amor/ desamor. 2001.* Ainara Echániz. *http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/zbs1.htm*. Fecha de consulta: 13 de agosto 2012.

49. *Una contemporánea historia de Caldesa*. Félix Remírez. 2007. *http://bib.cervantesvirtual.com/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/*. Fecha de consulta: 14 de marzo 2015.

50. *Velocity.* Tina Escaja. 2000-2002 http://www.uvm.edu/~tescaja/poemas/hyperpoemas/velocity.htm. Fecha de consulta: 21 de abril 2015.

51. *Voces para un blues negro (To be continued).* Narrativa. http://www.rocaeditorial.com/catalogo/voces-para-un-blues-negro-1048.htm.Fecha de consulta: 13de mayo 2013

52. *Wordtoys.* Belén Gache. 2006. http://findelmundo.com.ar/wordtoys/data/libro.html. Fecha de consulta 11 de abril 2015.

LISTADO DE OBRAS DIGITALES (NO EN ESPAÑOL) CITADAS

1. *18 Cadence.* Aaron A. Reed. http://18cadence.textories.com/. Echa de consulta 30 de mayo 2013.
2. *Bitchuation.* https://twitter.com/Bitchuation. Fecha de consulta 27 de mayo 2013.
3. *Brainstrips.* Alan Bigelow. 2009. http://collection.eliterature.org/2/works/bigelow_brainstrips/brainstrips/brainstrips.html Fecha de consulta 27 de abril 2015.
4. *Breathing Room.* Eric Loyer. 2014. http://opertoon.com/2013/04/breathingroom/. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.
5. *Bronze*. Emily Short, 2006. http://www.dwheeler.com/bronze/bronze-transcript.html. Fecha de consulta 12 abril de 2012.
6. *Code [poems]*. Editor Ishac Bertran http://www.code-poems.com/index.html. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.
7. *Descriptive Camera.* Matt Richardson. 2012. http://mattrichardson.com/ Fecha de consulta: 15 de abril 2015.
8. *First Draft of Revolution.* Emily Short. 2012. http://lizadaly.com/first-draft/content/content/chapter1.html. Fecha de consulta 15 de abril 2013.
9. *Hotel*. Han Hoogerbrugge. 2004-2006. http://hotel.submarinechannel.com/splash.html. Fecha de consulta: 25 de abril 2015.
10. *In absentia.* 2008. Inglés y francés. http://luckysoap.com/inabsentia/. Fecha de consulta: 22 de noviembre 2013.
11. *Last Performance.* Judd Morrisey. 2007. http://thelastperformance.org/title.php. Fecha de consulta 25 de abril de 2013.
12. *Like stars in a clear night sky* Sharif Ezzat http://collection.eliterature.org/1/works/ezzat__like_stars_in_a_clear_night_sky/index.html. Fecha de consulta: 23 de julio 2013.
13. *Loss of Grasp*. Serge Boucharon. http://lossofgrasp.com/. Fecha de consulta: 6 de junio 2014.

14. *Map of a Future War.* Ángela Ferraiolo. http://www.cddc.vt.edu/journals/newriver/08Fall/mapNewRiver/mapNewRiver/_MapOfAFutureWar.html. Fecha de consulta 25 de abril de 2013.

15. *MCLu-Hums.* Jhave Johnston. http://glia.ca/2011/mcluhan/. Fecha de consulta 25 de abril 2013.

16. *Moebius*. Alkmar Luiz Dos Santos y Gilbertto Prado. 2012.

17. *Mondrian Mood*. Eric LeMay. http://ericlemay.org/MM.html. Fecha de consulta: 6 de febrero 2013.

18. *Nine*. Jason Lewis. 2002.

19. *On the Web.* Xtine Burrough. 2011. http://missconceptions.net/on-the-web/. Fecha de consulta 11 de abril 2015.

20. *Out of touch*. Christine Wilks. 2011. http://www.crissxross.net/oot/outoftouch.html. Fecha de consulta: 31 de agosto 2012.

21. *Photopia*. Adam Cadre. 1998

22. *Poemas no meio do caminho.* Rui Torres. 2009. http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html.Fecha de consulta: 12 de abril 2015.

23. *Postmortem*. Jakub Kasztalski.

24. *Pottermore.* J.K. Rowling. http://www.pottermore.com/es. Fecha de consulta: 22 de marzo de 2013.

25. *Reconstructing Mayakovsky.* Illya Szilak. 2008. http://www.reconstructingmayakovsky.com/. Fecha de consulta: 1 de abril 2015.

26. *Rendition.* Emily Short. 2007. https://sites.google.com/site/renditiongame/home. Fecha de consulta: 2 de junio 2013.

27. *Ruben and Lullaby*. Erik Loyer. 2009. https://itunes.apple.com/us/app/ruben-lullaby/id302028937?mt=8. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.

28. *Shadow of the Lizard.* Randy Nargui.2012. http://www.randynargi.com/shadow-of-the-lizard/. Fecha de consulta 22 de noviembre 2013.

29. *Sound poems.* Jörg Piringer. 2002-2008. http://collection.eliterature.org/2/works/piringer_soundpoems/soundpoems.html. Fecha de consulta 25 de abril 2015.

30. *Still Standing.* Bruno Nadeau y Jason Lewis, 2005. http://collection.eliterature.org/2/works/nadeau_stillstanding.html. Fecha de consulta 25 de abril 2015.

31. *Strings.* Dan Waber, 1991. http://collection.eliterature.org/1/works/waber__strings/index.html. Fecha de consulta 29 de abril 2013.

32. *Tailspin.* Christine Wilks. 2008. http://collection.eliterature.org/2/works/wilks_tailspin.html. Fecha de consulta 29 de abril 2013.

33. *The 12 Labors of the Internet User* http://www.the12labors.com/. Fecha de consulta: 19 de marzo de 2013.

34. *The Execution of Burton Abbot.* http://berkeley.news21.com/behindbars/history/. Fecha de consulta: 4 de abril 2013.

35. *The Flat*. Andy Campbell. 2005. http://anthology.elmcip.net/works/the-flat/index.html. Fecha de consulta 27 de mayo de 2013.

36. *The Fugue Book*. Ton Ferret. 2008. Catalán. *http://www.salnitre.com/fugue/.* Fecha de consulta: 13 de abril 2015.

37. *The love letter.* Axcho & Kinivel. 2012. http://axcho.com/theloveletter/. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.

38. *The Space of Book*- The *Sublime.* Airan Kang. http://www02.zkm.de/you/index.php?option=com_content&view=article&id=96:the-space-of-book-the-sublime&catid=35:werke&Itemid=82&lang=en. Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2013.

39. *The sweet old etetera.* Alison Clifford. http://collection.eliterature.org/2/works/clifford_sweet_old_etcetera/sweetweb/sweetoldetc.html. Fecha de consulta 25 de abril de 2013.

40. *TOC*. Steve Tornasula y Stephen Farrell. 2010. http://www.tocthenovel.com/. Fecha de consulta: 5de abril de 2013.

41. *Todd*. Tatia Rosenthal , 2013. https://www.youtube.com/watch?v=2M0HtjSzeh4#t=56. Fecha de consulta: 19 de abril 2015.

42. *Tramway.* Alexandra Saemmer. 2009. http://revuebleuorange.org/bleuorange/02/saemmer/. Fecha de consulta: 30 de mayo 2013. Francés.

43. *Transprose.* Hannah Davis. 2014. http://www.musicfromtext.com/. Fecha de consulta: 12 de abril 2015.

44. *World Builder.* Bruce Branit. 2007?. http://youtu.be/VzFpg271sm8. Fecha de consulta: 10 de marzo de 2015.

45. *WW1: Experiences of an English Soldier***.** Bill Lamin. 2008. *www.wwar1.blogspot.com*. Fecha de consulta: 13 de marzo 2015.

TABLA DE FIGURAS

CAPÍTULO 1

1. *On the Road*

2. *Una contemporánea historia de Caldesa*

3. *Wordtoys. El idioma de los pájaros.*

4. *Lands Away*

5. *Caperucitas de color granate*

CAPÍTULO 2

6. *Mitos muertos y suicidas*

7. *Mitos muertos y suicidas*

8. *Reconstructing Mayakovsky*

9. *Hotel Minotauro*

10. *Caperucitas de color granate*

11. *Brainstrips*

12. *Poemas de agua*

13. *104 vidas*

14. *F8r)icciones*

15. *Pomelo y limón*

16. *VeloCity*

CAPÍTULO 3

17. *Transprose*

18. *World Builder*

19. *El Hacedor (de Borges). Remake*

20. *El Hacedor (de Borges). Remake*

21. *Blanco*

22. *Ruben & Lullaby*

23. *Breathing Room*

24. *Las casas perdidas*

CAPÍTULO 4

25. *Amor de Clarice*

26. *De L'Amour*

27. *De L'Amour*

28. *Camoes Feast*

29. *Camoes Feast*

30. *Camoes Feast*

31. *Camoes Feast*

32. *Si sólo son libros*

33. *Homenaje Luis Rosales*

34. *Homenaje a Luis Rosales*

35. *Homenaje a Luis Rosales*

36. *Homenaje a Luis Rosales*

37. *Homenaje a Luis Rosales*

38. *Homenaje a Luis Rosales*

39. *Homenaje a Miguel Hernández*

40. *Homenaje a Miguel Hernández*

41. *Homenaje a Miguel Hernández*

42. *Escribe tu propio Quijote*

43. *Góngora Wordtoys*

44. *Góngora Wordtoys*

45. *Góngora Wordtoys*

46. *Góngora Wordtoys*

47. *Góngora Wordtoys*

48. *Góngora Wordtoys*

49. *IP- Poetry*

50. *Rayuela*

51. *Rayuela*

52. *Pintando textos*

53. *Pintando textos*

54. *Canto de espumas*
55. *Videopoetry*
56. *El Lazarillo de Tormes*
57. *La Venus digital*
58. *Twittjote*
59. *Cuentuitos*
60. *Amor herido*
61. *Don Quixote*

CAPÍTULO 5

62. *The Flat*
63. *Una contemporánea historia de Caldesa*
64. *Memoire Involontaire*
65. *Clockworks*
66. *Ara vus prec*
67. *TOC*
68. *Moebius*
69. *Nada tiene sentido*
70. *Nada tiene sentido*
71. *Nada tiene sentido*
72. *Nada tiene sentido*
73. *Plot 28*
74. *Tramway*
75. *Loss of Grasp*
76. *Loss of Grasp*
77. *Loss of Grasp*
78. *Loss of Grasp*
79. *Loss of Grasp*
80. *Navega en privado*
81. *Mitos muertos y suicidas*
82. *Léon Vivien Facebook*
83. *Tailspin*
84. *Tailspin*

85. *In Absentia*

86. *Mindstorming*

87. *Out of Touch*

88. *Condiciones extremas*

89. *Condiciones extremas*

90. *Reconstructing Mayakovsky*

91. *5000 palabras*

92. *Shadow of the Lizard*

93. *Rendition*

94. *Memorias del asesino*

95. *Memorias del asesino*

96. *Hazlo*

97. *Asesinos y asesinados*

CAPÍTULO 6

98. *Strings*

99. *D*

100. *Soundpoems*

101. *Árboles de textos*

102. *The Sweet Old Etcétera*

103. *Poemas de agua*

104. *Last Performance*

105. *El rumor de los álamos*

106. *Descriptive Camera*

107. *Code{Poems}*

108. *Todd*

109. *Still Standing*

110. *Hotel*

111. *Brainstrips*

112. *Brainstrips*

113. *Delirio*

114. *El Vosque*

115. *El Vosque*

116. *Tiempo de héroes*
117. *Nine*
118. *Bronce*
119. *Hurts Don't Let Go*
120. *Azul fuerte*
121. *El códex del pergrino*
122. *El codex del peregrino*
123. *Mata la reina*
124. *Hotel Minotauro*

CAPÍTULO 7

125. *The 12 Labors of the Internet User*
126. *Like Stars in a Clear Night Sky*
127. *El libro flotante*
128. *Como el cielo los ojos*
129. *Aurelio Asiain Twitter*
130. *Cristina Rivera Garza Twitter*
131. *La mareadora*
132. *La esfera de las relaciones*
133. *La esfera de las relaciones*
134. *Bacterias argentinas*

CAPÍTULO 8

135. Copyleft/Cpyright
136. Licencia de Cultura Libre
137. Índice de lectores en formato digital
138. Evolución de la lectura en dispositivos electrónicos
139. Evolución de la edición electrónica 2007-2010
140. *El silencio se mueve*
141. *Cuentos cortos*
142. *Cuentos colectivos*
143. *Wordle* sobre Miguel Hernández
144. *Electronic Literature Organization*

145. *NT2*

146. *Universo molécula* en *Hermeneia*

147. Página de inicio de *Ciberia*

148. Modo de búsqueda *Ciberia*: columna de navegación

149. Presentación de fichas en *Ciberia*

150. Ficha simple *Ciberia*

151. Ficha enriquecida *Ciberia*

152. Equipo fundador de *Ciberia*

GLOSARIO

ASCII: Los ordenadores sólo entienden números. Los caracteres ASCII sirven para traducir el alfabeto romano y los signos de puntuación al código numérico del lenguaje computacional.

AVATAR: La palabra original es *avatara* y se forma con el prefijo ava, que significa „de arriba hacia abajo" y con la raíz verbal tri que es „atravesar". Generalmente se traduce como „descenso". Por lo tanto, en la filosofía de la India un avatar es la divinidad que desciende a la tierra. La definición más moderna tiene que ver con el mundo digital, ya que en este contexto un avatar "es la representación de un usuario de computadora, ya sea sí mismo o un alter-ego". Es decir que un avatar es nuestra representación como usuarios digitales que puede darse a través de una simple imagen, que acompaña nuestro perfil en cualquier foro de Internet. Por otro lado, avatar se define también como vicisitud, fase, cambio. Por su parte, James Cameron le dio un nuevo significado a la palabra, ya que en su película el término "significa que la tecnología humana en el futuro es capaz de inyectar inteligencia humana en un cuerpo ubicado remotamente". O sea, el avatar representa un cuerpo físico que a pesar de la distancia puede cobijar y replicar nuestra inteligencia humana, que a su vez permanece en el cuerpo físico original.

GAMEFORMANCE: término compuesto por las palabras *game* (juego) y *performance* (actuación). Se trata de una especie de "teatro jugable" como lo denominan sus creadores del colectivo YOCTOBIT (yoctobit.wordpress.com).

HAPPENING: Manifestación artística, frecuentemente multidisciplinaria, surgida en los 1950 caracterizada por la participación de los espectadores. La propuesta original del *happening* artístico tiene como tentativa el producir una obra de arte que no se focaliza en objetos sino en el acto a organizar y la participación de los espectadores, para que dejen de ser sujetos pasivos. Difiere de la performance en que el happening se basa en la improvisación.

HOLOSALA: *Holo-Deck* Se trata de una sala de realidad virtual en la que las historias se viven al aparecer representaciones tridimensionales delos personajes. El lector (actor) queda inmerso en la historia e interactúa con ellos. Es todavía un proyecto en vías de desarrollo, bastante avanzado en los campos dela aeronáutica y para usos militares.

LEAP MOTION: Técnica a través de la cual un sensor detecta el movimiento de las manos del lector por encima del ordenador y genera animación en la pantalla según los gestos efectuados. Esta técnica se usa en videojuegos interactivos (por ejemplo en la *Wii*).

LITERATURA AUMENTADA: Literatura aumentada consiste en el refuerzo de textos escritos mediante técnicas de realidad aumentada. Se basan en registrar mediante cámaras o diferentes dispositivos, el entorno real y combinarlo después con imágenes o gráficos de manera que el resultado final se presenta ante los ojos del lector-espectador como una realidad virtual diferente. Se han llevado a cabo diferentes experimentos que producen efectos espectaculares. Mediante estos mecanismos la lectura del libro impreso se transforma en una experiencia tridimensional con la ayuda de dispositivos digitales.

LITERATURA ERGÓDICA: La literatura ergódica es aquella en la que se requiere un esfuerzo específico del lector para recorrer el texto. El lector percibe que opta por un camino, una forma de leer, un itinerario, y deja otros al margen.

METADATOS: Los metadatos son datos estructurados sobre la información. Datos que se pueden guardar para su posterior recuperación, se pueden intercambiar y procesar. Facilitan la identificación y localización de un recurso web.

NET.ART: Se denomina Net.Art a cualquier producción artística creada en y para la Red.

NUBE DE PALABRAS: Una nube de palabras es la representación visual de algunas de las palabras que conforman un texto, en donde el tamaño es mayor para las palabras que aparecen con más frecuencia.

NUBE: La nube es una metáfora que se emplea para hacer referencia a servicios que se utilizan a través de Internet. Antes del concepto de la nube, el procesamiento y almacenamiento de datos se hacían en el ordenador; en cambio, la computación en la nube -*cloud computing* en inglés- permite una separación funcional entre los recursos que se utilizan y los recursos de nuestro ordenador personal, esto es: se utilizan recursos en un lugar remoto a los que se accede por Internet.

PERFORMATIVIDAD: Proviene del inglés *performativity.* Podría traducirse como la capacidad de hacer, de actuar, cambiar cosas, generar acciones. En literatura digital los elementos actúan en la pantalla gracias a las acciones del lector y lo que allí se genera crea un posible sentido pero hay muchos posibles. Tantos como interactores que lo ejecuten.

PODCAST: es un archivo de audio gratuito, que se puede descargar y oír en un ordenador o en un reproductor. Los archivos se distribuyen mediante un archivo rss, por lo que permite subscribirse y utilizar un programa para descargarlo y escucharlo cuando el usuario quiera.

POP-UP: Un pop-up o ventana emergente**,** es una ventana nueva que aparece repentinamente en la pantalla del ordenador. Aparecen, por ejemplo, al abrir un programa nuevo, al cambiar de un programa a otro (eso es multitareas), y al utilizar un menú desplegable. Normalmente se puede cerrar pinchando en la X en la esquina superior derecha. Los anuncios en pop-ups se utilizan mucho para hacer publicidad en la Web.

POST-IT: Los post-it son unas pequeñas hojas de papel autoadhesivo de varias dimensiones, formas y colores, aunque predominan en paquetes de varias hojas pegadas entre sí. Se difundieron en los años ochenta.

REDES SOCIALES: Se definen como sitios web que permiten a los usuarios construir un perfil público o semipúblico dentro un sistema delimitado, estructurar una lista de otros usuarios con los que comparten relaciones, ver y recorrer esa lista de relaciones que las personas relacionadas tienen con otras dentro del sistema.

REPOSITORIO DIGITAL: Un repositorio digital es un es un sitio centralizado donde se almacena y mantiene información digital, habitualmente bases de datos o archivos informáticos. Los archivos pueden estar contenidos en su servidor o referenciar desde su web al alojamiento originario de los mismos. Algunos son de acceso público, otros pueden estar protegidos y requerir una autenticación previa.

RETUITEAR: Retuitear es compartir contenidos (tuits) en Twitter con nuestra lista de contactos. Se "retuitean" los "tuits" de otras personas que nos han llamado la atención o nos han gustado y por ello se difunden entre las personas que nos siguen.

RSS: son las siglas de *Really Simple Syndication*, un formato XML para indicar o compartir contenido en la Web. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos. RSS es parte de la familia de los formatos XML, desarrollado específicamente para todo tipo de sitios que se actualicen con frecuencia y por medio del cual se puede compartir la información y usarla en otros sitios Web o programas. A esto se le conoce como redifusión web o *sindicación web* (una traducción incorrecta, pero de uso muy común).

SCROLL: Se denomina scroll, desplazamiento, rollo o voluta al movimiento en 2D de los contenidos que conforman el escenario de un videojuego o la ventana que se muestra en una aplicación informática (por ejemplo, una página Web visualizada en un navegador Web).

TAGS o ETIQUETAS: Los *tags*, llamados "etiquetas" en español, son los comandos" que los programas navegadores leen e interpretan para armar y dar forma a las páginas de Internet. Todos los tags de HTML empiezan con el caracter < y terminan con el caracter >. Dentro de ellos va toda la información del *tag*, empezando por el nombre. Por ejemplo HTML (que probablemente sea el más básico de todos) se escribe de la siguiente manera: <html>

TRENDING TOPIC: Los *Trending topics* son las palabras clave más utilizadas en un plazo concreto en Twitter. Aquello de lo que más se habla en esta red social. Un *Trending Topic* se identifica con una # que preceda a uno o varios términos específicos juntos.

WEBCAM: La webcam es una cámara de vídeo que se incorpora a la pantalla de un dispositivo y se puede activar para hablar en videoconferencias o introducir la imagen de lo que está delante de ella al propio ordenador.

WORDLE: *Wordle* es una herramienta que permite generar una nube de etiquetas a partir de un número concreto de palabras, como también a partir de la sindicación de blogs como también por seguidores sociales. Una vez formada la nube, podemos diseñarla a nuestro gusto, variando fondos, colores, tipografía, etc. Además, al ser gratuita, nos permite insertarla en nuestro blog bien como *jpg*, o como enlace a partir de *HTML*.

XML: El *Extensible Markup Language* (lenguaje extensible de marcas) se utiliza para el intercambio de datos estructurados. Es un lenguaje que define los formatos aceptados que pueden utilizar los grupos para intercambiar información. Numerosas personas, organizaciones y empresas utilizan XML para transferir información de productos, transacciones, datos de inventario y otros tipos de información empresarial.