

CONVERGENCIA DE LA NARRATIVA Y LA TECNOLOGÍA EN LA LITERATURA
LATINOAMERICANA CONTEMPORÁNEA

by

DANIEL E. SANCHEZ VELASQUEZ

(Under the Direction of Luis Correa-Diaz)

ABSTRACT

The convergence of narrative and information technologies in Latin American literature is a relatively new phenomenon. It is the intention of this thesis to outline the literary theory behind the works examined here, elaborate a brief analysis of the convergence where it is examined the preponderance of the narrative as a craft and the technology as a format, and ultimately part of the craft. Eight different writers are studied, from several countries in South America. Every single one of them utilizes technologies at different levels of complexity, creating different proposals. Finally, a number of conclusions are listed, which will help enlighten the current situation of this convergence, posing evolving cycles at literary, technological and human levels.

INDEX WORDS: narrative, technology, electronic fiction, interactive fiction, Latin-American fiction, post-modernism.

CONVERGENCIA DE LA NARRATIVA Y LA TECNOLOGÍA EN LA LITERATURA
LATINOAMERICANA CONTEMPORÁNEA

by

DANIEL E. SANCHEZ VELASQUEZ

Licenciado, Universidad Nacional de Trujillo, Perú, 1998

A Thesis Submitted to the Graduate Faculty of The University of Georgia in Partial
Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF ARTS

ATHENS, GEORGIA

2007

© 2007

Daniel E. Sanchez

All Rights Reserved

CONVERGENCIA DE LA NARRATIVA Y LA TECNOLOGÍA EN LA LITERATURA
LATINOAMERICANA CONTEMPORÁNEA

by

DANIEL E. SANCHEZ VELASQUEZ

Major Professor: Luis Correa-Diaz

Committee: Dana Bultman
Lesley Feracho

Electronic Version Approved:

Maureen Grasso
Dean of the Graduate School
The University of Georgia
August 2007

CONTENIDOS

v

CAPITULO

| | |
|---|----|
| I. Evolución de la teoría literaria: de Saussure a Hayles | 1 |
| II. Base de Datos | 16 |
| III. Estudios de Caso | 18 |
| IV. Conclusiones | 48 |
| OBRAS CITADAS | 51 |

CAPITULO I

Evolución de la teoría literaria: de Saussure a Hayles

Historically, western philosophy has operated on a system of replacement theories. New ways of thinking have superseded older systems of thought, making way for “better” ways of processing our understanding of society.(Rice and Waugh, 325)

En el principio, Dios creo el cielo y la tierra...

Y así es el inicio de la historia humana, al menos según la tradición judeo-cristiana. La cual está plasmada en un libro – la Biblia, Antiguo Testamento, Génesis. Cada inicio es una vuelta a la página de un pasado que se quiere dejar atrás, un sistema, una forma de pensar y vivir que no refleja las aspiraciones, intenciones y pensamiento de una nueva generación. Como se darán cuenta, inclusive el lenguaje es inocente cómplice de esta revolución. El pretérito *imperfecto* cumple muy bien su función. Pero cada libro, por más sagrado que sea, tiene un autor. Y ese autor tiene una forma de pensar, una intención y mensaje que transmitir; algo que generaciones y generaciones de analistas, críticos, creando teorías literarias – la exégesis, por ejemplo – han intentado descifrar.

Dentro de esta investigación sobre la literatura latinoamericana contemporánea, estudiando el caso específico de textos electrónicos a narrativa interactiva, también ha

sido necesario utilizar teorías literarias, las cuales forman parte del conocimiento humano. Sin embargo, aplicadas a la realidad y contexto latinoamericanos, además del tipo de literatura tema de esta investigación, es necesario a mi parecer establecer las perspectivas con las cuales se llevaron a cabo los estudios de caso contenidos en el tercer capítulo de este trabajo.

Empecemos por el principio, que en realidad no es un principio, si no una propuesta que tomo como principio: el estructuralismo. Ferdinand de Saussure desarrolló una rama de la lingüística que llamó lingüística estructural, concepto que desarrolló durante 1908 y 1909 y que nunca publicó; afortunadamente sus alumnos tomaron meticulosas notas que luego fueron publicadas. Más adelante, el *Curso General en Lingüística* (Saussure et al.) fue considerado el inicio de la lingüística moderna. En resumen, el estructuralismo propone el estudio de las estructuras subyacentes de los significados. El significado ocurre cuando existe un evento significativo o durante la práctica de alguna acción significativa. Y este evento o acción significativos son denominados textos. Estos textos no son eventos únicamente lingüísticos, sino que involucran acciones, situaciones, representaciones, etc.; en resumen, cualquier intercambio que pueda ser documentado. Esto incluye desde la transcripción de una conversación en apariencia intrascendente, pasando por un cuento, una novela, un libro de texto y una película.

El post estructuralismo aparece como una respuesta a las aparentes limitaciones del estructuralismo. Otra vuelta a la página, otro inicio de una historia. Sin embargo, a mi manera de ver, el postestructuralismo de Barthes no refuta antagónicamente el estructuralismo de Saussure. El estructuralismo afirma que el lenguaje es un ente

independiente del ser humano, con vida propia y que quienes lo utilizan para crear textos – cualquiera que sea el formato o medio de estos – sólo son los “portavoces” de formas ya establecidas. “It is language which teaches the definition of man, not the reverse.”(Barthes)

Lo que Barthes afirma en *La Muerte del Autor* tiene a grandes rasgos un espíritu e intención similar, pero lo extiende a un nivel mayor de independencia. El estructuralismo defiende la independencia de la lengua, tal cual (Barthes and Heath). El post-estructuralismo defiende la independencia del texto. El texto es autónomo, su mensaje, interpretación, análisis y crítica están definidos no por lo que el autor tenía en mente, sino por lo que el lector incidental tiene en mente. Lo que Borges escribió en *El Jardín de los Senderos que se Bifurcan*, tiene una interpretación diferente ahora (2007) si la comparamos a la interpretación que tuvo el año de su publicación (1941), y si la comparamos a la interpretación que le harían personas con diferentes horizontes de expectativas.

El modernismo, para suerte mía, tuvo un fuerte desarrollo en Latinoamérica. Apareció como innovación frente a corrientes literarias del siglo anterior. El modernismo latinoamericano influyó fuertemente la literatura española de la primera mitad del siglo 20, y entre sus representantes más pertinentes a este estudio tenemos a Rubén Darío y José Martí. Ellos también son los autores más representativos de este movimiento, y comparten ambas posiciones de privilegio por haber innovado la forma de hacer poesía, ensayo y narrativa a finales del siglo 19 e inicios del 20. Por lo tanto, el modernismo es un antecedente regional que tomar en cuenta.

El postmodernismo latinoamericano tiene a Jorge Luís Borges y Julio Cortazar como sus más preclaros representantes. Borges, el proto-postmodernista y Cortazar, el posmodernista latinoamericano por excelencia, hacen lo que otros autores en épocas anteriores hicieron en sus respectivos tiempos: romper esquemas, abjurar de lo establecido y atreverse a experimentar con propuestas diferentes: haciendo de la meta ficción, el dialogo interior, la experiencia lúdica tanto de escribir como leer, características inequívocas del postmodernismo latinoamericano.

El escritor norteamericano John Barth, describe al postmodernismo como una modificación del modernismo cultural, como “una manera de contar historias”. Pero

Somewhere in the 80's the term shifted from functioning primarily as a description of a range of aesthetic practices involving irony, parody, self-consciousness, fragmentation, playful self-reflexivity and parataxis to a use encompassing a more general shift of thought and registering a pervasive loss of faith in the progressivist and rationalist discourses of Enlightened modernity.(Rice and Waugh)

El párrafo anterior resume eficientemente los cambios del postmodernismo en occidente. En Latinoamérica, el fenómeno de esta transición también ocurrió, pero con el obvio sabor local. Esta ironía, autorreflexión, fragmentación y etc, se convirtió en un cierto cinismo, tanto a nivel político, social, cultural y económico. La realidad latinoamericana era en su mayoría una consecuencia de los eventos mundiales. Guerras, dictaduras, la caída de viejos status quo y el natural rechazo de una nueva generación a los usos y costumbres de la generación previa, fueron el caldo de cultivo perfecto para la aparición de propuestas literarias que no solamente abrazaron el postmodernismo en su forma, sino también en el fondo. La experimentación con temas

desde muy abstractos hasta sórdidos, el uso de diferentes medios, además del escrito para expresar un texto y un mensaje que nunca deja de ser el mismo, solo cambia el cristal con que se mira y la pluma con la que se le escribe.

El post-humanismo viene a ser el paso hacia ¿adelante? más reciente. El hombre/autor se convierte en máquina. El ser humano toma el paso más reciente en este proceso y cruza la línea que lo separa de la máquina. El autor ha muerto, o al menos su rol en el proceso de la experiencia de la lectura ha sido minimizado. Al aparecer la máquina literaria, el autor “alimenta” a esta máquina con los elementos básicos para crear una narrativa; la creatividad e inspiración literarias se convierte en una receta, una formula transformada en códigos binarios, que un programa informático mezclará de manera aleatoria para crear su versión de El Quijote (¿El_Quijote v2.0?).

N. Katherine Hayles en su libro *How We Became Posthuman* (1999)(How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics) propone el posthumanismo como un punto de vista caracterizada por las siguientes suposiciones:

(...) privileges informational patterns over material instantiation; considers consciousness as an evolutionary upstart trying to claim that it is the whole show when in actuality it is only a minor sideshow; thinks of the body as the original prosthesis we all learn to manipulate; configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines.

Donna Haraway, en su *A Cyborg Manifesto* (1991) pretende establecer los parámetros de esta convergencia de vida y tecnología. En un mundo post-moderno, los híbridos de máquinas y organismos – los cyborgs -, poblarán el mundo. Janet N. Murray en su *Hamlet on the Holodeck* (1997) toma la posta y desarrolla hacia la

influencia de la tecnología en los textos, desde el medio impreso hasta la realidad virtual.

Pero, ¿en realidad el ser humano se está convirtiendo en una máquina? Probablemente sea una parte de *wishful thinking* y una parte de hechos específicos. Es cierto que se ha llegado a un nivel de desarrollo tecnológico que permite al ser humano común y corriente mejorar su calidad de vida, reduciendo la cantidad de trabajo que debe hacer para conseguir un bien o un servicio. Y esto evidentemente ha llegado también al terreno de la literatura. Es posible que se desarrollen computadoras y programas que puedan crear textos literarios por su cuenta, pero si y solo si hay una persona que le ordena hacer eso, que alimenta la base de datos y corre el programa. En cuanto el rol del hombre sea completamente innecesario en el lado creativo/creador y solo quede como lector/usuario, entonces la ciberliteratura será la nueva literatura... hasta el siguiente inicio.

Evolución de la literatura: Medios, Texto, Hipertexto y Código, Nuevos Medios, Nuevos Formatos.

Con el arribo de las nuevas tecnologías, y más importante aún, con una masificación que permitió su acceso por una gran parte de la población, los conceptos generales que involucran la narrativa cambiaron respectivamente.

In the progression from speech to writing to code, each successor regime reinterprets the system(s) that came before, inscribing prior values into its own dynamics.(Hayles [My Mother Was a Computer : Digital Subjects and Literary Texts](#), 39)

Desde la transición de textos impresos a un formato electrónico, los teóricos empezaron un debate sobre la validez de las definiciones del “texto”. Tal como se interpretaba, el “texto” tenía una fuerte referencia al formato impreso. A través de los años, este mismo concepto ha ido evolucionando junto con las nuevas propuestas literarias que utilizan herramientas multimedia para la creación de sus propuestas.

Espen Aarseth, autor de *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, discute las diferentes definiciones de “texto” en el ensayo *Nonlinearity and Literary Theory*, donde propone una evolución en la definición:

The “text” as it is commonly perceived, entails a set of powerful metaphysics that I have no hope of dispersing here. (...). For our purpose, they can be summed up as follows: (1) A text is what you read, the words and phrases that you see before your eyes and the meanings they produce in your head. (2) A text is a message, imbued with the values and intentions of a specific writer/genre/culture. (3) A text is a fixed sequence of constituents (beginning, middle, end) that cannot change, although its interpretations might.(762)

Es interesante notar que esta definición no limita al texto a la tinta y al papel. Habla de qué se lee (*what*) pero no de cómo se lee (*how*). El formato puede variar, evolucionar, cambiar, adaptarse, pero no se propone como parte esencial de la experiencia de escribir y/o leer. Belén Gache, por otro lado, afirma categóricamente la libertad del texto en un formato digital, opuesto a un texto en un formato tradicional de papel.

Más adelante Aarseth propone una definición propia:

Texts are cross products between a set of matrices – linguistic (the script), technological (the mechanical conditions) and historical.

Por su parte, al otro lado del hemisferio, Belén Gache hace una distinción más radical entre el texto impreso y el texto electrónico:

Los renglones im-presos en las páginas de los libros semejan las rejas de una prisión que mantiene prisionero al texto. En la escritura digital, en cambio, las páginas se alternan y se horadarán, se expanden hacia otros textos y hacia otras dimensiones semánticas.(151)

Theodor Nelson fue quien, en la década del 60, utilizó por primera vez el término “hipertexto”.

“Por hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se ramifica y permite diferentes posibilidades de lectura. En un sentido amplio, podría considerarse al hipertexto como una serie de unidades textuales conectadas a través de vínculos que ofrecen al lector diferentes caminos posibles.” (Nelson, 1993)(citado por Gache, 151)

El hipertexto, tomado como un texto ya completamente electrónico o digital, viene a cambiar radicalmente la perspectiva teórica. Es imposible ya definir al texto de una manera simplista, considerándolo como un medio pasivo. Desde la inevitable inclusión de elementos multimedia en las narrativas electrónicas, el texto no es solamente tinta negra sobre fondo blanco. El texto es hipertexto en el sentido que este mismo ha cobrado un fuerte significado semántico, contiene una propuesta intencional y es parte inseparable de una nueva interpretación literaria. El texto convertido en hipertexto, tiene ahora colores, tamaños, formas y movimiento. No solamente es el

medio por el cual el lector lee, sino es también el medio por el cual el lector explora la narrativa,

Transición de medios: De *Narratives of Artificial Life* to *Artificial Narratives of Life*

Evidentemente muchas cosas han cambiado desde “the medium is the message and the message is the medium” (McLuhan, 1964) hasta “the organism is code and the code is organism” (Hayles, 1999). Veamos algunas propuestas:

(...)in the future world [Rodney Brooks and Hans Moravec] envision, distinguishing between natural and Artificial Life, human and machine intelligence will be difficult or impossible.(Hayles How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics, 235)

The idea of what a book is may change radically. (...) Books and movies might merge into a single medium and all novels might be acted out, with scenery, background music, and sound effects. (Meadow, 4)

Por otro lado:

Suppose Don Quixote is transported not into a new time but a new medium, and that the word sequences on the computer screen are identical to Cervantes’ original print edition. Is this electronic version the same work? Subversive as Borge’s fiction, the question threatens to expose major fault lines running through our contemporary ideas of textuality.(Hayles My Mother Was a Computer : Digital Subjects and Literary Texts, 89)

Y finalmente:

La concepción del libro tal como lo conocemos hoy, con sus convenciones de formato y paratexto, corresponde a la modernidad. Este libro es portable, mercantilizable y coleccionable. Sus tapas lo cierran al mundo, lo separan como entidad aislada. En los textos digitales, por el contrario, es imposible hablar de una estricta separación entre los mismos. La capacidad de crear hipervínculos hace pensar incluso en la posibilidad de una biblioteca universal cuyos fragmentos estuvieran todos interconectados. El orden de los textos, por otra parte, estará determinado en cada caso por una particular lectura.(Gache, 151)

Al parecer, el cambio se llevó a cabo en el proceso, pero los conceptos iniciales y finales son los mismos. Si antes el libro era considerado como un todo, siendo el metatexto tan importante como el texto, cincuenta años después, se puede decir lo mismo mientras se añade lo “electrónico” o “digital” en la figura.

1. Textos Electrónicos y Digitales

Dentro de lo que Matthew Kirschenbaum definió como “*a first generation electronic object*”, los textos electrónicos incluyen los que son “reescrituras, versiones y traducciones” de textos que originalmente aparecieron impresos, y aquellos textos que fueron creados íntegramente orientados a este formato. Dentro del segundo grupo, tenemos los weblogs, o blogs:

El weblog se constituye como una especie de diario en línea en el cual se puede hacer entradas diarias que son luego automáticamente archivadas. Al igual que con cualquier otro diario, estamos aquí en presencia de un dispositivo dinámico que va creciendo mediante el agregado de nuevas informaciones. La forma de

los weblogs se adapta a diferentes géneros discursivos como el periodismo amateur, espacios de trabajo colaborativo, discusiones políticas, [o] como diarios personales.(Gache, 229)

La aparición de tecnologías como Internet ha permitido una enorme proliferación de diarios personales publicados. Esto se debe tanto a la facilidad de publicarlos como a las características propias del dispositivo, que permite realizar tantas actualizaciones del texto como el autor considere necesarias, aspecto decididamente imposible en un medio gráfico impreso. Publicados en Internet, los mismos se estructuran, en general, a partir de entradas breves que pueden realizarse más de una vez al día, que permiten comentarios por parte de los lectores, y que incorporan además, con frecuencia, imágenes.

2. Hipertextos

La posibilidad de “saltar” de un espacio en la narración, hacia otro espacio sin ser necesariamente la continuación “lineal” hizo posible la exploración de la narrativa multilinear o no lineal. Aarseth describe cuatro categorías pragmáticas de no linealidad: 1) texto no lineal simple, 2) texto no lineal discontinuo, o hipertexto, 3) el “cibertexto” determinado, y 4) el cibertexto indeterminado. (768). El texto no lineal simple es un “rezago” de la narrativa impresa. Experimentaciones de surrealismo, dadaísmo y postmodernismo literario utilizaron recursos y estilos no convencionales para demostrar su rechazo a las definiciones establecidas de lo que “era arte”. El hipertexto, definido como un texto no lineal discontinuo, en palabras de Peter Foltz, “se diferencia del texto lineal en que el hipertexto provee más flexibilidad al lector en

elegir a dónde ir en el texto. Un hipertexto también provee al lector con más métodos para emplear para encontrar la información relevante en el texto y moverse a través de las diferentes secciones del texto”(Foltz)www.p.

3. Textos Animados

Los textos animados vienen a ser un escalón más en la co-dependencia entre la narrativa y la tecnología. El medio es el mensaje y aquí se cruza el punto de no retorno en cuanto a la dependencia del formato para expresar una idea, o en este caso, contar una historia. El texto de por sí no puede “regresar” a su forma “primitiva” de palabras sobre papel sin perder notoriamente cualidades y propiedades que añaden contenido y significado a la narración. El uso de herramientas multimedia como efectos de animación, sonidos y video, añadidos estos a la ya sobreentendida cualidad de los hiperenlaces, que ya también añadieron mayor complejidad al convertir a la narración en no lineal. Pero no solamente es el texto el que cambia de hipertexto a hipermedia. El autor se convierte en programador, la narrativa se hace distributiva, el lector es un usuario y la lectura es ahora una experiencia multisensorial y única.

4. Textos Colaborativos

Una de las ventajas de la hipermedia es la posibilidad de crear experiencias colaborativas. Herramientas como foros de discusión, comentarios, mensajes públicos y formularios dan la posibilidad de interactuar con los textos electrónicos.

La posibilidad de interactuar sobre los textos que permiten hoy los medios digitales da lugar a una serie de nuevas formas de escritura colectiva. De hecho, el concepto mismo de hipertexto rompe con la idea de un texto cerrado y lo abre hacia otros textos, quebrando sus límites y descentrándose. Pero esta experiencia tampoco aparece con los nuevos medios. Podemos rastrear diferentes formas colectivas que ya se practicaban desde la antigüedad.(Gache, 174)

5. Textos Artificiales – Máquina Literaria

Y llegando al epítome de la ciberliteratura, el producto exclusivo del post-humanismo: aparece la máquina literaria, el autogenerador de textos. Aparentemente, la evolución de la integración hombre-computadora ha llegado a su nivel más alto en lo que a narrativa se refiere, si se puede definir integración al hecho que el hombre ha rescindido de su rol como autor, dejándolo en manos de la computadora, el hombre es programador, alimentando a la computadora de tramas, personajes genéricos, variaciones de finales y algunos elementos sorpresa salpicados a lo largo de la historia y luego deja que la computadora active el programa “creador” de narraciones. Lo fascinante de esta idea es que por un lado, el ser humano sigue siendo parte del proceso, de manera limitada, pero aún continúa. Por otro lado – y con esto me refiero al lado opuesto del proceso – la máquina literaria “crea” o “produce” un simple texto electrónico, un txt, pdf, rtf o cualquier otro formato simple de texto. Esta máquina literaria viene a iniciar un nuevo ciclo, que en algún momento será caduco y eventualmente será reemplazado por considerarse anticuado. Si el post-humanismo es el contexto actual, ¿cual será el siguiente? ¿El post-renacentismo? ¿Post-positivismo?

Justificación de la base de datos

La idea central en crear una base de datos sobre escritores latinoamericanos que están actualmente experimentando en algún nivel de esta convergencia de narrativa y tecnología es doble: por un lado, la intención es dar una perspectiva de la variedad a diferentes niveles: Estas nuevas propuestas no son casos aislados ni exclusivos de una zona geográfica. La variedad de las propuestas está condicionada tanto por los recursos al alcance de los autores, como por su manejo del (nuevo) medio en el cual desarrollan sus trabajos.

Por otro lado, esta convergencia está actualmente en una fase exploratoria. Salvo algunas excepciones (Casciari y Guzik Glantz – ambas coincidentemente en la primera categoría de textos electrónicos), los demás autores o consideran sus trabajos como experimentaciones en el terreno interactivo (Rodríguez) o no adoptan completamente (Ossandon) la propuesta electrónica / interactiva / colaborativa como un trabajo literario, creando una obra “híbrida”

Otra intención en la creación de la base de datos es iniciar un proyecto más ambicioso de compilar de alguna manera oficialmente las obras que estos y otros autores han desarrollado hasta la fecha.

La base de datos presenta diferentes tipos de búsqueda de acuerdo a las categorías establecidas: Autor, País, Obras, Categoría de Texto Electrónico, Formato, etc. De acuerdo a la búsqueda pertinente – por ejemplo, Autores que han trabajado en la Segunda Categoría- los resultados aparecen.

En los detalles técnicos, utilicé la aplicación de creación de bases de datos de la suite Neo Office 2.1 para Mac OS X. Las ventajas de este programa son variadas: por

un lado es software libre y la aplicación de creación de bases de datos usa la lógica del entorno UNIX y el paquete de programación PostgreSQL. Esto último es una ventaja grande ya que este lenguaje soporta bases de datos de gran capacidad.

Justificación del estudio de casos

Decidí que el tercer capítulo sea un estudio de caso por considerar la forma más pertinente para analizar un fenómeno de esta naturaleza. De acuerdo a Yin (1994):

El estudio de casos es una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real, en la que los límites entre el fenómeno y el contexto no son claramente visibles, y en la que se utilizan distintas fuentes de evidencia.

Entonces, aplicando este concepto a mi investigación, el “fenómeno contemporáneo” es la convergencia de la narrativa y la tecnología, y el “contexto real” es la literatura contemporánea en Latinoamérica.

El método en particular de este estudio de caso es el estudio de caso exploratorio. Cada autor elegido es representativo de su respectiva categoría.

CAPITULO II

Base de Datos

Esta base de datos no intenta ser completa en términos de contener a todos los autores que trabajan en alguna de las categorías de la narrativa electrónica. Tampoco compila todos los trabajos que los autores que sí están han desarrollado en estas áreas. La intención principal es tener una muestra relativamente representativa de autores que han trabajado en alguna(s) de las categorías presentadas en el tercer capítulo, el estudio de casos.

Con el mismo espíritu de experimentación y estímulo académico que impulsó a varios de estos autores a “jugar” con herramientas multimedia a diversos niveles de complejidad y sofisticación, me decidí a hacer lo mismo. Los aspectos tecnológicos fueron mencionados en el capítulo uno. El objetivo principal es tener un intento de análisis sobrio y objetivo de la diversidad tanto geográfica como tecnológica que se presenta en los autores estudiados en el capítulo tres.

Después de completar la base de datos con la relación de autores, país de origen, obras y categorías en las cuales fueron colocados, pude llegar a varias conclusiones interesantes:

La diversidad es evidente y refrescante. No existe un aparente monopolio geográfico o de géneros. Autores de seis diferentes países han trabajado en alguna

forma dentro de los parámetros de la convergencia tema de este estudio. Y dentro de los diez, dos son mujeres – Noemí Guzik Glantz (México) y Belén Gache (Argentina).

Otro detalle interesante y casi demasiado evidente es el hecho que la evolución en las categorías estudiadas siguen también una lógica cronológica . Hernán Casciari empezó *El Diario de Una Mujer Gorda* (primera categoría) en el 2001, Jaime Rodríguez creó su versión hipermedia de *Gabriella Infinita* (cuarta categoría) el 2002, mientras que los trabajos de Santiago Ortiz, *Esferas* (2005), *El Cerebro de Edgardo* (2004) (quinta categoría) y otros, son los más recientes.

Una variación que incluí en la base de datos y no está incluida en los estudios de caso fue añadir escritores que han estudiado este fenómeno de convergencia: Belén Gacha, además de haber escrito (término que en este caso en particular no es particularmente exacto – componer, quizás?) *WordToys*, también está incluida su obra *Escrituras Nómades – Del Libro Perdido al Hipertexto*, y Edmundo Paz-Soldán (Bolivia), quien junto con Debra Castillo (México) editó *Latin American Literatura and Mass Media*. Me pareció importante incluir esta pequeña categoría alterna (¿metacategoría?) ya que también involucra que los mismos autores latinoamericanos se han dado cuenta del impacto que las nuevas tecnologías de comunicación están teniendo actualmente en la narrativa latinoamericana,

CAPITULO III

Estudio de Casos

I. Textos Electrónicos: el caso del weblog

Dentro de la primera categoría de textos electrónicos, un formato que resalta por su versatilidad y potencial es el del *weblog* o bitácora electrónica – **blog** para los iniciados. Y dentro de este formato, las propuestas literarias son diversas. He elegido tres de estas propuestas para mostrar las posibilidades literarias a diferentes niveles del blog: (a) como un formato cuasi revista literaria imitando al papel y tinta con **Quipucuentos** de Perú; (b) como un diario personal con tintes poético-literarios de **Noemí Guzik Glantz** de México y finalmente (c) **El Diario de una Mujer Gorda**, un blog de ficción en clave de comedia de Argentina. Cada una de estas propuestas comparten similitudes más allá de su formato y a la vez, encierran diferencias que las convierten en únicas dentro de su similitud.

a) Quipucuentos¹

O *Quipu: Literatura Descentralizada* -, es administrada por Gustavo Faverón, un crítico cultural y profesor de literatura peruano radicado en los EEUU. La idea central de este blog es publicar cuentos cortos de jóvenes escritores peruanos. El formato, como ya mencioné anteriormente, es similar

¹ <http://quipucuentos.blogspot.com/>

al de una revista literaria convencional. Cada cuento corto está publicado como si fuese un *posting* del blog y tiene una pequeña imagen que – presumo yo – intenta ilustrar el cuento.

A pesar de tener a su disposición las herramientas interactivas del blog que ofrece el sitio www.blogger.com, éstas no son usadas, probablemente de manera intencional. No existe la opción de comentar los cuentos, contactar a sus autores o al administrador del blog directamente.

Por otra parte, como cualquiera otra revista literaria, tiene una sección de archivo – cuentos previamente publicados, ordenados cronológicamente por el mismo software que administra el blog. Además hay enlaces al perfil biobibliográfico de Gustavo Faverón y a otros blogs “amigos” del administrador (otros weblogs que tienen un enlace a este weblog).

Este blog usa de manera mínima las herramientas que el formato blog ofrece. La interactividad es mínima, casi nula; los hiperenlaces que existen son hacia el archivo del blog y hacia otros blogs; a pesar de haber imágenes, éstas son mínimas (una por cada *posting*). No hay animación ni multilinealidad, la lectura es secuencial y pasiva.

El aporte de este blog es la difusión de nuevos autores peruanos. El hecho de hacerlo en un blog y no en una página web, es comprensible por la menor complejidad de operaciones que requiere mantener un blog.

b) Noemí.GuzikGlantz

Por otro lado, el blog de Noemí Guzik Glantz² tiene un sabor bastante diferente. Este blog se autodescribe “Reflexiones del mundo interno”, y a través de sus postings intenta combinar textos que a veces son poesías, a veces reflexiones, otras microcuentos o anécdotas, con imágenes que refuerzan o complementan la intención de la “autora”. Y pongo autora entre comillas porque su identidad no ha sido hasta ahora completamente descrita. La única información sobre ella es lo que ella misma escribió en la sección “Sobre mí”:

January 9, 2005

Sobre mí

Filed under: [General](#) — Administrator @ 2:28 am

Aquí pondré información sobre mí... pronto.

Y hasta el momento, eso es lo único que tiene. En otro sitio web de blogs hay una breve ficha informativa:

Noemí- Guzik Glantz

<http://noemi.guzikglantz.com>

Reflexiones del mundo interno.

Categoría: [Personales > Opinión](#)

País: México

Autor: Noemí Guzik

Desde: enero de 2005

² <http://noemi.guzikglantz.com/>

Pero, ¿cuál es el motivo por el cual Guzik Glantz decide “escondarse”? Y aquí “escondarse” se entiende por no publicar mayores detalles sobre sí misma, ni una foto. Supongo que la libertad que provee Internet para expresarse se incrementa al darle un aparente anonimato. Asumo que en el caso particular de Guzik Glantz, este anonimato sirve para hacer sus *postings* más libres, ya que la (supuesta) autora no se describe como artista, o filósofa, o ingeniera espacial con una afición por los poemas haiku. El hecho que la autoría se muestre cuasi anónima incita al lector a no asignarle una carga intelectual, un sesgo o doble intención supuesta que probablemente sí haya en caso que este dato fuera conocido.

Analizando el uso que hace Guzik Glantz de las herramientas multimedia, es fácil percatarse que tiene un nivel bastante sofisticado. En principio, no usa un sitio blog para publicarse, tal como Quipucuentos con www.blogger.com, sino utiliza un blog host. Tiene su propio dominio web, utiliza WordPress, un software gratuito para crear y mantener blogs, cada *posting* tiene la opción de ser comentado. Además, utiliza, al igual que Quipucuentos, la sección de archivos para que los lectores puedan revisar *postings* previos; enlaces a otros blogs y además enlaces de portales o directorios de blogs similares, es decir parte de su misma “blogósfera”. Las imágenes que utiliza son sobrias, y varían entre fotografías, gráficos y diseños sencillos.

Guzik Glantz es una *blogger* concienzuda. Es su medio de expresión y su

forma de identificarse al mundo, aunque esto sea parcialmente. Es evidente que cada *posting* es diseñado cuidadosamente, y busca que el texto y el gráfico tengan una relación, sea que uno explique al otro o simplemente lo grafique. Y viceversa.

c) **Bitácora de Una Mujer Gorda**

Hernán Casciari es un escritor y periodista argentino radicado en Barcelona, España desde el año 2000. En el 2003 empezó a escribir un blog llamado **Bitácora de la Mujer Gorda**³ como una manera de mantenerse en contacto con su familia y amigos en Mercedes, su ciudad natal en Argentina y también como un experimento, ya que hacía poco que había descubierto el concepto del blog. De 7 personas que fueron sus primeros lectores, rápidamente ese número se multiplicó y pasó a tener miles de personas leyendo los “posts” que Mirta Bertotti, la supuesta dueña del espacio, hacía sobre su familia y amigos en la ciudad de Mercedes en Argentina: “Me encontré con que de un día para el otro de siete lectores había ahora unos quince mil o veinte mil”⁴

La familia Bertotti es una familia de ficción, creada por Casciari, junto con otros casi ochenta personajes más del barrio de Mercedes más famoso en internet. Hernán Casciari es considerado como el precursor de un nuevo género literario, la *blogonovela*. Debido al éxito sin precedentes de su propuesta, su blog fue elegido el mejor blog del mundo por el canal de

³ <http://mujergorda.blogspot.com/>

⁴ http://news8.thdo.bbc.co.uk/hi/spanish/forums/newsid_4963000/4963238.stm

medios Deutsche Welle en el 2005⁵. El blog, que luego se trasladó a otro servidor, <http://mujergorda.bitacorras.com>, fue convertido en libro con dos ediciones, una para España y la otra para Latinoamérica con la editorial Plaza & Janés, la cual, a propósito, lleva tres impresiones. Más adelante se creó un mediometrage y una obra de teatro en Argentina.

El formato blog (utilizo *formato* ya que el mismo autor lo describe así) crea un nuevo género de ficción hiperrealista al abrir una puerta de comunicación entre el autor y el lector. El narrador tradicional se diferencia del narrador *online* en que este último utiliza todos los recursos que brinda el lenguaje multimedia. Además de las estrategias literarias que ambos comparten, el narrador *online* utiliza el diseño y la programación como recursos argumentales. Entonces, el narrador se convierte en hombre orquesta, al tener que manejar no solo la escritura, sino el diseño, programación y marketing. Además de eso, la interacción permanente, instantánea que permite este formato, hace que el lector (o miles de lectores, como es en este caso) tengan la oportunidad de interactuar con los personajes, el autor mismo y entre ellos. Se han dado momentos en la historia en que las opiniones, sugerencias y hasta exigencias de los lectores han llevado a Casciari a desarrollar la historia por caminos no esperados por él.⁶

⁵ <http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,1783798,00.html>

⁶ <http://mujergorda.bitacorras.com/archives/000072.html>



Figura 1

En este caso en particular, Casciari/Mirta busca la ayuda de los lectores para decidir la continuación de una historia. A través de una sencilla encuesta, se proponen cuatro posibles continuaciones, los lectores votan y la opción elegida se convierte en la continuación de la historia.... O no? En el posting siguiente, Casciar/Mirta no sigue la sugerencia que alcanzó mayores votos, sino la siguiente. De esta manera, Casciari juega con sus lectores, dándoles la ilusión de una coautoría, una *lectoautoría*, en la historia

Es fascinante analizar el fenómeno que esta blognovela ha causado. Su autor, luego del rotundo éxito que alcanzó el *Diario de Una Mujer Gorda*, inició dos blogs más, *Juan Dámazo, Vidente* (ya inactivo); y *Mi Querido Klikowsky*⁷. Este último se ha convertido en una muy exitosa serie de televisión en España⁸.

⁷ <http://www.klikowsky.com/>

⁸ <http://www.eitb.com/klikowsky/>

Casciari mismo describe el trabajo de escribir ficción por Internet como algo diferente a hacerlo de la manera tradicional y lo compara con el trabajo periodístico. Se mantiene la reflexión y el fluir de la consciencia literaria pero la inmediatez que exige el medio es similar al de un periódico común y corriente.

En el aspecto tecnológico de este formato, hay varios elementos que lo diferencian de una pagina web tradicional:

Comentarios: con los cuales los lectores contribuyen o consultan.

Enlaces: los cuales son permanentes, para su acceso directo, otros son hacia el archivo de anotaciones anteriores y finalmente a otros weblogs relacionados

Sindicación: esto permite la posibilidad de leer las entradas mediante un programa tipo correo electrónico.

En el aspecto literario, el weblog funciona como los folletines del siglo 19. Las entregas son semanales, generan expectativas y tienen una duración definida. La gran diferencia es que el acceso a estos nuevos folletines es instantánea permanente, e interactiva.

Hernán Casciari no ha sido probablemente el primero en crear ficción a través de un blog, pero sí ha sido el primero en hacerlo en forma continua y manteniendo un tema central. Ejemplos de blogs convertidos en libros aparecieron con anterioridad, siendo uno de los mas conocidos el bog de una mujer iraquí - riverbendblog.blogspot.com – convertido ahora en libro - *Baghdad Burning: Girl Blog from Iraq*.

El salto de un weblog a un libro impreso no es algo para desdeñar. Muchos, si no todos los blogs son de libre acceso, tienen un formato sencillo, cronológico y salvo que el autor lo haga intencionalmente, no desaparecen. Sin embargo, el fenómeno de convertir blogs en libros es creciente, tanto así que hay premios literarios para ellos. La empresa editorial Lulu creó hace dos años el Booker Prize, para premiar a los blogs que debido a su popularidad, pasaron a formato impreso.

Pero, insisto, ¿por qué pagar por un libro que puede ser leído totalmente gratis en línea? Probablemente la respuesta sea que la experiencia de la lectura aún conserva la necesidad de tocar el libro, pasar las páginas y quizás hacer anotaciones al margen. Es posible que también sea una necesidad inconsciente del ser humano lector de tener cierta propiedad sobre el libro, “yo pagué por él, es mío” y de esa manera definirse a sí mismo. Es posible también que sea solamente un símbolo de cierto estatus, si no económico, al menos cultural. Es posible que sea una moda pasajera, y después de todo, los blogs terminen cobrando para el acceso, tal como las series de televisión en línea.

II. Hipertextualización:

Es similar al texto digital, pero incluye el hiperenlace como parte del estilo narrativo al crear una intra e intertextualidad usando este tipo de asociaciones. En esta categoría, encontré dos autores y casualmente ambos son Chile. Carlos Labbé escribió *Pentagonal: incluidos tú y yo* como una narrativa totalmente

hipertextual. Es un texto breve, publicado en la página web de una universidad española. El segundo autor es Felipe Ossandón que escribió *Hipervínculos*, una novela corta que tiene una *web companion* como soporte de la novela impresa.

a) Carlos Labbé (Chile)

<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/index.htm>

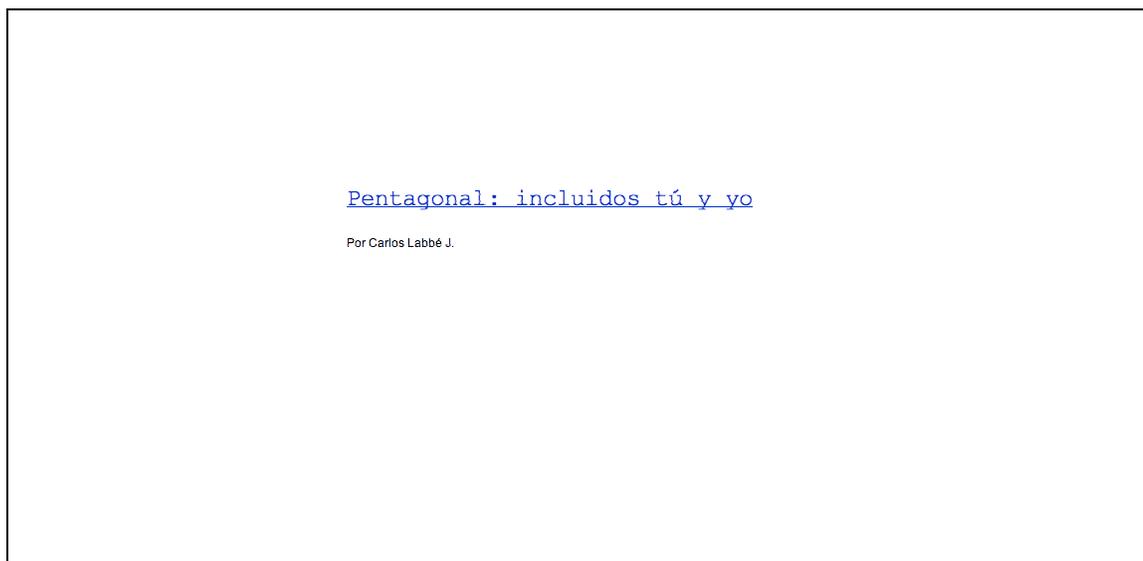


Figura 2

Carlos Labbé es un escritor, crítico literario y periodista chileno. En *Pentagonal*, un trabajo publicado a principios del 2002, Labbé presenta una narración que intercala la ficción, la realidad, la metaficción y la intertextualidad. Es un trabajo bastante sencillo, sin pretensiones artísticas o estilísticas, casi como una simple experimentación. Esta afirmación se justifica ya que esta narrativa está publicada en la página web de una revista literaria electrónica de universidad española. Sin embargo, sorprende desde

el comienzo al presentar la primera página del texto como si fuera un recorte de periódico.



Figura 3

Y a partir de esta noticia aparentemente trivial, aparecida como un reporte secundario de la página policial de un diario chileno, Labbé crea su ficción. Cada una de las palabras realzadas nos lleva a un camino que no admite retorno dentro del formato de la narración. Mientras se avanza en el relato, a través de hiperenlaces dentro de algunas palabras – asumo – claves de cada texto. Algunos enlaces nos llevan a otra parte de la historia, otros nos llevan a aparentes correos electrónicos personales del autor mismo, que informan al lector del contexto que rodeaba al autor mientras escribía/componía *Pentagonal*.

La historia en sí es una mezcla de relaciones personales, discusiones sobre la situación del país (de ahí el nombre *Pentagonal* por la estrella en la bandera chilena) y trozos de la vida personal del autor. Algunos textos funcionan como *flashbacks* mientras otros son meras acotaciones, explicaciones o variaciones sobre el mismo tema. Es también interesante el uso de citas, que en el caso de *Pentagonal* es difícil discernir si se comportan como epígrafes, o partes integrales de la obra.

Debido a su falta de herramientas de navegación, sea esto intencional o no, *Pentagonal* es una narración que debería leerse en una sola sentada. Afortunadamente no parece ser tan extensa como para dedicarle más allá de 30 minutos seguidos y eventualmente se convierte en casi un juego el descubrir si el siguiente hiperenlace será nuevo o no. Por otro lado, esta misma estructura no permite al lector obtener la sensación de término o fin de la lectura. Simplemente dejará de leerla cuando sienta que haya leído todos los enlaces.

Es interesante mencionar que *Pentagonal*, más allá de su sencillez como propuesta, conserva las características esenciales de un hipertexto: es un texto no lineal que permite al lector saltar de un lugar a otro, creando una dependencia con el lector para de esta forma desarrollar una experiencia de lectura. El mismo hecho de ser una narrativa hipertextual significa que existe cierto carácter lúdico en el proceso. A diferencia de una lectura tradicional – léase lineal – en que el lector es un mero agente pasivo, en la narrativa hipertextual, el lector debe tomar un rol más activo, creando una lectura o

interpretación que será única, basada en sus propias decisiones, siendo estas a su vez, basadas en las muchas o pocas opciones que el autor presente.

b) Felipe Ossandón

Por otro lado, el también chileno Felipe Ossandón decide usar el formato electrónico de una manera completamente diferente. Su novela corta Hipervínculos ha sido publicada como una novela tradicional. Sin embargo, Ossandón le hace un *addendum* interesante al agregarle una *web companion* a su novela. Debido a la trama y formato del texto – basado casi enteramente en intercambios de correos electrónicos y transcripciones de conversaciones en línea, la página web <http://www.hipervinculos.cl/> se auto justifica completamente.



Figura 4

El contenido de la página web es una guía para el lector sobre la novela, el autor y la respuesta de los medios sobre la novela y el autor. Además de

dar información extra sobre los personajes, la novela en sí, la intención del autor al escribir esta novela corta y el porqué de la página web, también da información extra sobre las páginas web mencionadas en la trama (“material extra”). En resumen, lo que hace la página web es servir tanto como guía de lectura, herramienta publicitaria y forma de contacto con el autor. Esto no significa que disminuye la validez de la propuesta. Es casi lógico que la novela, habiendo sido escrita como transcripciones de conversaciones electrónicas, que este material extra se ofrezca en el mismo medio.

III. Animación de Textos:

Esta categoría aprovecha al máximo las posibilidades multimedia e interactivas de las nuevas tecnologías. Al incluir animación, audio, video, hiperenlaces e interactividad, el texto original pretende cobrar una vida propia, cierta individualización que hace la experiencia de la lectura de estas obras una experiencia única cada vez que se intenta.

a) Belén Gache

Es una escritora argentina, ha publicado poemas y cuentos en formato hipermedia y tiene libros y ensayos dedicados al tema del arte en Internet. Uno de sus experimentos de literatura en Internet es *Wordtoys*, una propuesta de libro digital que mezcla textos breves y versos sueltos en formato escrito, audio o animado.

<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/>

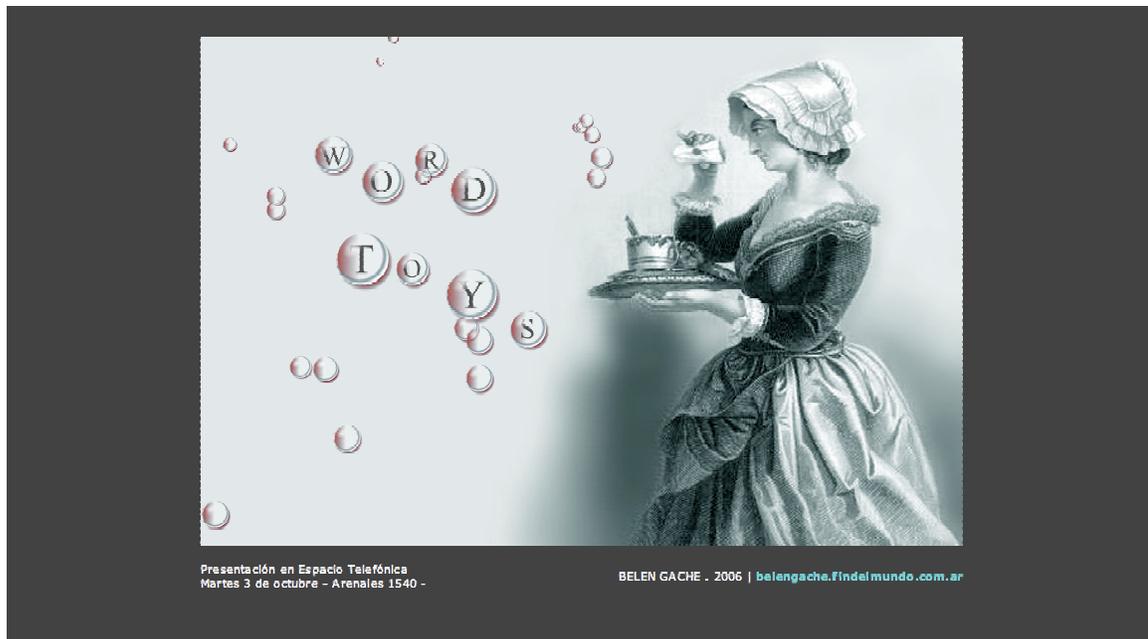


Figura 5

Wordtoys es un proyecto que se inició en 1996 y se puede decir que aún no termina. El contenido de *Wordtoys* es variado: historias breves, casi anecdóticas, reflexiones de la autora, poemas y diversas propuestas hipermedia. El hecho que Gache haya elegido un formato similar al de un libro para su proyecto es crear una transición entre la forma tradicional de lectura y la nueva forma que ella propone: llena de interactividad, lúdica y experimental.

Tomemos por ejemplo tres de estos textos: *Los Sueños*, *Escribe tu Propio Quijote* y *La Biblioteca*.

Los Sueños es un texto animado que intenta describir lo que transcurre en la mente de anónimas personas mientras duermen. Al pasar el mouse

sobre una de las casas de la imagen, el sueño automáticamente empieza a ser relatado y leído. Las voces que relatan los sueños tienen un eco, tal como si fuesen voces etéreas o fantasmales.

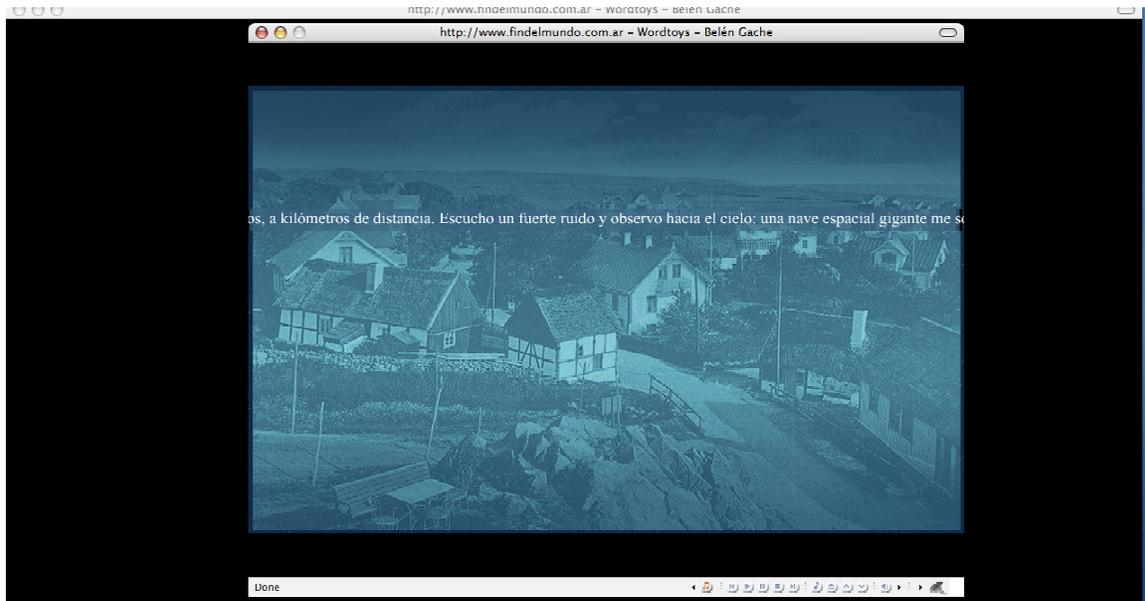


Figura 6

Y eso es todo. Se deja al lector la decisión de detenerse ahí o buscar una posible interpretación a los sueños. Como se ve en la imagen, hay varias casas, no en todas hay personas “soñando”, así que se convierte en casi un juego el descubrir, primero en dónde se está soñando, y segundo, qué se está soñando.

Escribe tu Propio Quijote es un curioso experimento inspirado por una pintura de Andy Warhol, *Do it yourself flowers*. La idea principal de la pintura de Warhol y el texto de Gache es una denuncia a la cultura de masas actual, la desmitificación del autor como genio creador, dejando en

su lugar simplemente a una persona que consciente o inconscientemente repite o imita algo previamente creado.

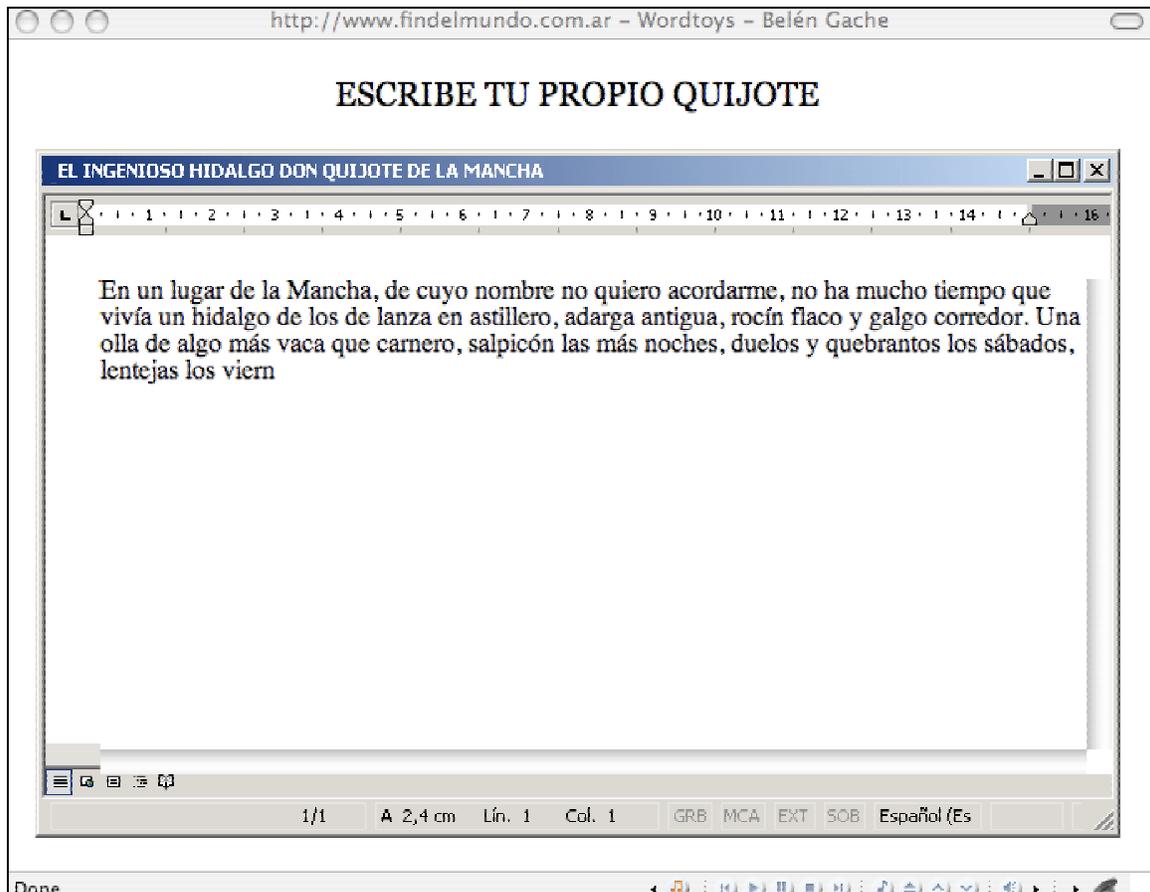


Figura 7

La posibilidad de que cualquier persona pueda escribir su propio Quijote es abrumadora, hasta que caemos en cuenta en la intención de Gache. Todos poseemos la cualidad de escribir el Quijote, pintar la Mona Lisa o esculpir un David, porque eso ya ha sido hecho antes. Borges juega muy bien con esta premisa en su *Pierre Menard, autor del Quijote* (1941). Gache recoge esa propuesta y la digitaliza, convirtiendo al lector

de su obra en otro Pierre Menard, *sans* la necesidad de pasar por todas sus penurias. Simplemente presionando las teclas de la computadora, de manera aleatoria, es posible ahora (re)crear una de las obras maestras de la literatura universal. Escribir tu Propio Quijote es un amago de literatura colaborativa, hasta que nos damos cuenta de que nuestras palabras no son nuestras en realidad, nuestra historia – El Quijote – no es nuestra. No aportamos nada a la narrativa porque todo ha sido ya escrito antes. Es un juego, casi una burla. El texto es animado, pero no tiene esa vida que la creatividad del autor “original” le puede dar.

En términos tecnológicos. Belén Gache no trabaja sola. Ella está encargada del diseño, mientras que el equipo editorial/de diseño gráfico de Ediciones Fin del Mundo se encarga de la parte tecnológica, creando la interactividad y multimedia necesarios. El autor (y autora) comparte su responsabilidad creadora, no sólo con una máquina, sino con otras personas que saben usar la máquina.

IV. Literatura Colaborativa:

Aquí, aprovechando las posibilidades de interacción síncrona y asíncrona (interacción en el mismo momento, o en momentos diferentes), el texto deja de ser propiedad única del autor e inclusive un “acto consumado”. Al lector se le da la oportunidad de transgredir su rol pasivo al abrirle la posibilidad de adaptar, modificar, editar o extender la narración a su libre albedrío.

Otra característica principal, además de ser colaborativa, es que también se define como narrativa hipermedia, diferenciándose de la literatura de hipertexto por la sencilla razón de utilizar recursos multimedia en el formato de la narrativa.

Una característica de este tipo de propuestas es que la narrativa tiende a ser muy particular. Aún si se tomasen los diferentes textos que conforman el texto electrónico y se les diese un orden definido – estático si se quiere – el resultado final se vería como una colección aleatoria de párrafos aislados, descripciones de diversos personajes, lugares y situaciones e historias sin conexión aparente.

En este punto hay que detenerse a analizar cómo el texto en sí empieza a depender fuertemente de su (nuevo) formato para poder alcanzar ese proclamado “último propósito” de la literatura hipermedia: la posibilidad de que la narrativa no sea solo una actividad pasiva visual, si no que también sea auditiva; que la experiencia de la lectura sea una exploración en la cual el rol del lector va más allá de voltear las páginas en un libro tradicional o hacer clic en el botón/icono de “siguiente” en un texto electrónico o de hiperenlaces simples. El mensaje es el medio y el medio es el mensaje. Es a partir de este punto que quizás sea improbable poder entender o simplemente apreciar una obra a total cabalidad si extraemos el texto de su formato hipermedia ya que la narrativa estaría incompleta.

El ejemplo en esta categoría es la obra de Jaime Rodríguez Ruiz, un investigador de la cultura digital, profesor universitario y conferencista

colombiano que enseña, investiga y escribe en la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia.

El Dr. Rodríguez Ruiz tiene una extensa bibliografía sobre literaturas colombiana, posmodernista y digital. Además es autor de obras de ficción, entre las cuales destaca *Gabriella Infinita*, obra que tomo como ejemplo de esta categoría de textos electrónicos.

http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm



Figura 8

Desde el momento en que uno hace click en el navegador, la “experiencia hipertexto” se inicia con una presentación animada llena de movimiento y sonido que introducen al lector en la atmósfera de la narrativa.

Al “entrar” a la obra en sí, tenemos un menú de opciones

http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/portada.htm



Figura 9

Estas opciones son “Ruinas”, “Mudanza” y “Revelaciones”, que son las tres puertas que se ven en la pantalla principal.

Antes de proseguir con la descripción de esta narrativa hipermedia, quiero mencionar que “Gabriella Infinita” es una obra que ha tenido una evolución interesante. Su primera versión es una novela corta de 84 páginas, con narraciones yuxtapuestas e intercaladas en donde la voz principal cambia cada página. Esta primera versión corresponde a la primera categoría descrita en esta tesis, al ser un texto electrónico en un formato simple, un archivo de texto en formato PDF, sin hiperenlaces, gráficos ni animación. Al tener este formato electrónico en particular (Portable Document File de la compañía Adobe), es relativamente imposible modificarlo.

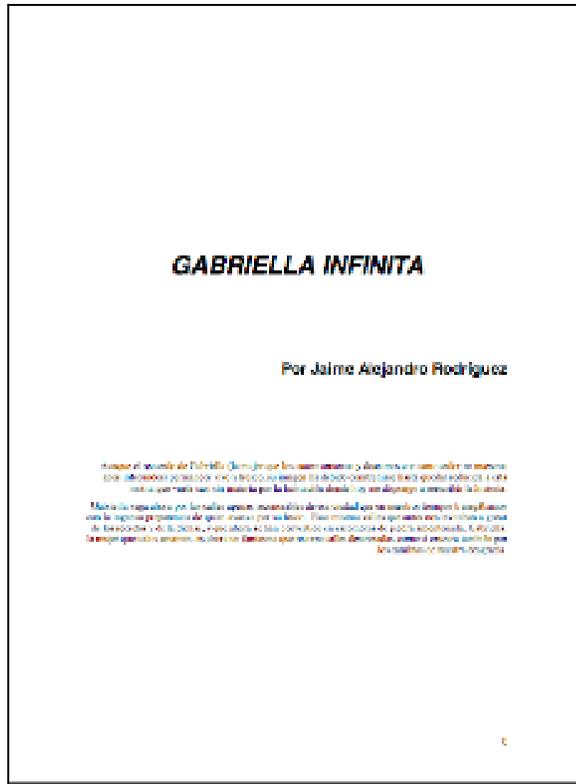


Figura 10

La segunda versión de “Gabriella Infinita” es una narrativa en hipertexto

<http://www.edicionesdigitales.net/gabriella/>



Figura 11

En esta versión, que contiene el texto completo de la versión previa, el autor intenta transmitir la atmósfera particular de la historia. A través del uso del color negro en las páginas, gráficos entre abstractos y lúdicos que pretenden reflejar el tema principal de un texto en particular. La navegación es sencilla y fácil de llevar.

Regresando a la versión hipertexto, el texto esta vez está dividido en tres partes, que también corresponden a secciones de las dos versiones previas. La diferencia aquí es que el enlace a estas partes ya no es un texto o un gráfico, sino una animación. Otra diferencia sustancial que enriquece la experiencia de lectura/exploración y es una de las diferencias claves con las versiones previas es que el autor añade la opción “escriba su historia” en la cual el lector puede ingresar a un foro y si así lo desea, continuar la parte de la historia que acaba de leer. Desafortunadamente para el autor y la narrativa en sí, su propuesta fue usada más bien para felicitarlo, hacerle preguntas, alabarlo y eventualmente para hacer publicidad a páginas web que comercializan productos médicos.

La propuesta de colaborar en la narrativa es un paso importante y característica vital de esta categoría. El hecho que el autor de libertad a que personas ajenas a su proceso creativo modifiquen (corrompan, alteren, violen, etc.) su obra puede verse de al menos dos formas: es positivo si de esta manera la historia se enriquece. Esta condición podría aplicarse siempre y cuando los lectores de la obra original entiendan el proceso creativo y escriban de manera responsable, aportando ideas que hagan la obra original más rica en variedad, complejidad y posibilidades. Por otro lado, es negativo abrir una obra de esa

manera cuando los lectores no están a la altura de las expectativas del autor original, lo cual es en apariencia el caso de *Gabriella Infinita*.

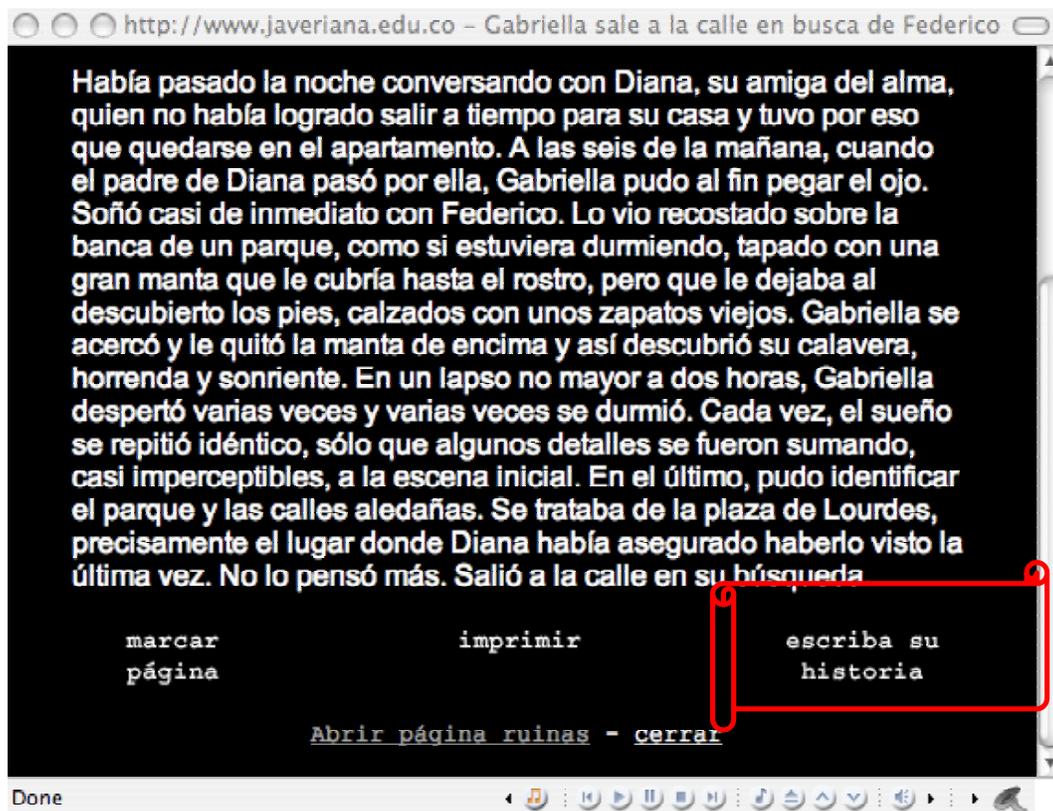


Figura 12



Figura 13

En términos tecnológicos, el Dr. Rodríguez Ruiz, junto con un equipo de diseñadores y programadores utilizan diversos recursos, programas, lenguajes y estructuras con bastante acierto; el entorno es amigable al usuario y bastante intuitivo. Además el Dr. Rodríguez explica detenidamente la estructura del relato en la presentación. Es una lástima que no hayan habido lectores lo bastante creativos para atreverse a romper con el prototipo tradicional de lector pasivo y así tener un rol más decisivo en el desarrollo de la historia. No sabremos qué tipo de ramificaciones podrían haber aparecido con esta propuesta de escritura colaborativa. Me pregunto si el fracaso de este intento de literatura colaborativa se debe a haber sido dirigido a un público equivocado, una cultura equivocada o un tiempo equivocado.

V. Máquina Literaria

La última categoría refleja el peldaño más reciente en el proceso de evolución de la literatura latinoamericana. Si esta convergencia entre narrativa y tecnología ha ido trasladando su énfasis del autor hacia la máquina, aquí se encuentra al otro lado del espectro.

Los conceptos son los mismos, los nombres son los que cambian, y con ello, también cambia (o más bien se traslada) la “responsabilidad” de crear la experiencia de la lectura: el autor es el programador, el libro es el medio, es la pantalla, el lector es el compilador. La experiencia de la lectura, o el significado,

mensaje era originalmente dado por el autor, dándole su “soplo de vida” a la obra, que luego de ser impresa, se convertía automáticamente en una obra única, lineal. Con la aparición de nuevas propuestas narrativas, la experimentación con la no linealidad de la narrativa, el uso cada vez más ubicuo de la informática, es inevitable preguntarse hacia dónde se encamina la narrativa actual, cuando se verá como anticuado leer una novela que sólo tenga texto o hiperenlaces de texto.

Santiago Ortiz es un matemático, artista y curador colombiano radicado en España. Sus trabajos en el campo de la narrativa *per se* son mínimos y más bien tienden a servir de soporte a sus propuestas artísticas. Los intereses de Santiago Ortiz van más bien por las similitudes entre las redes lingüísticas, biológicas y algorítmicas; la posibilidad de inteligencia y vida artificial. En su ensayo *Narrativa, vida, arte y código*, Ortiz describe su curiosidad sobre la posibilidad de crear vida artificial basada en gramática recursiva, de alguna manera hacer que los textos se creen a sí mismos y tengan sentido. Dentro de sus experimentaciones en esta área, se puede mencionar *El Cerebro de Edgardo (el contador de historias)*, *Esferas* y *Bacterias Argentinas*.

Cada una de estas obras multimedia es un generador de texto. Diferentes palabras y frases son mezcladas al azar siguiendo estrictas reglas gramaticales, formando así frases con cierto sentido semántico. En el caso de la Edgardo, las frases son continuas formando así “historias”, basadas en la aleatoriedad de las frases creadas, teniendo así conexiones que en algún momento pueden parecer

absurdas, mientras que en otro momento pueden parecer cargadas de profundos significados.

a) Esferas

El proyecto *Esferas*, tal como está descrito está conformado por “palabras, redes de combinaciones semánticas.” Es un proyecto de comunidad en donde se dan palabras aisladas. El lector/usuario elige dos palabras al azar y luego debe indicar cuál, según su opinión, es la relación entre estas dos palabras.

<http://moebio.com/spheres/espanol.html#>

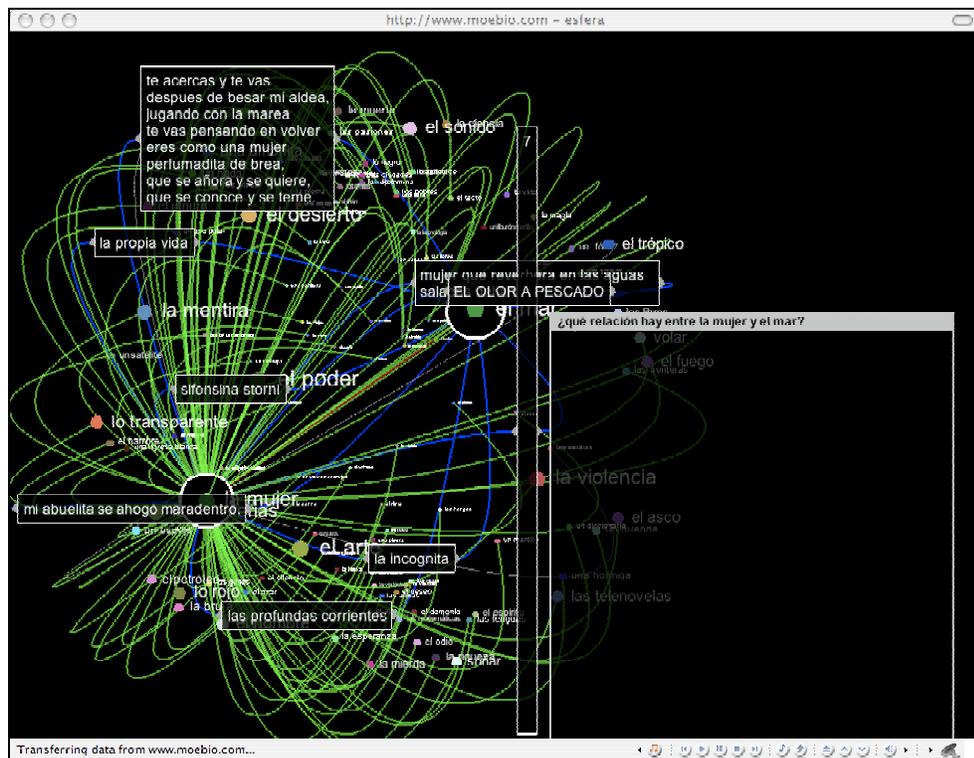


Figura 14

En el caso de la relación entre la mujer y el mar, la intención del autor parece cumplirse, ya que, como se describe el proyecto en la página web “[b]astan dos palabras juntas para desencadenar narrativa, reflexiones, teorías, arbitrariedad, poesía, humor...”

b) El Cerebro de Edgardo (el contador de historias)

Santiago Ortiz describe: “Edgardo, narra, sin descanso, historias de todo tipo. Esta narración emerge de un algoritmo aleatorio que recorre una red semántica, recombina palabras y manteniendo una gramática correcta”. Esta animación en Adobe Flash es parte de una instalación audiovisual que involucra una experiencia más multisensorial. El cerebro de Edgardo en sí lo que hace es generar textos aleatorios, como parte de esta instalación

<http://moebio.com/cerebro/#>

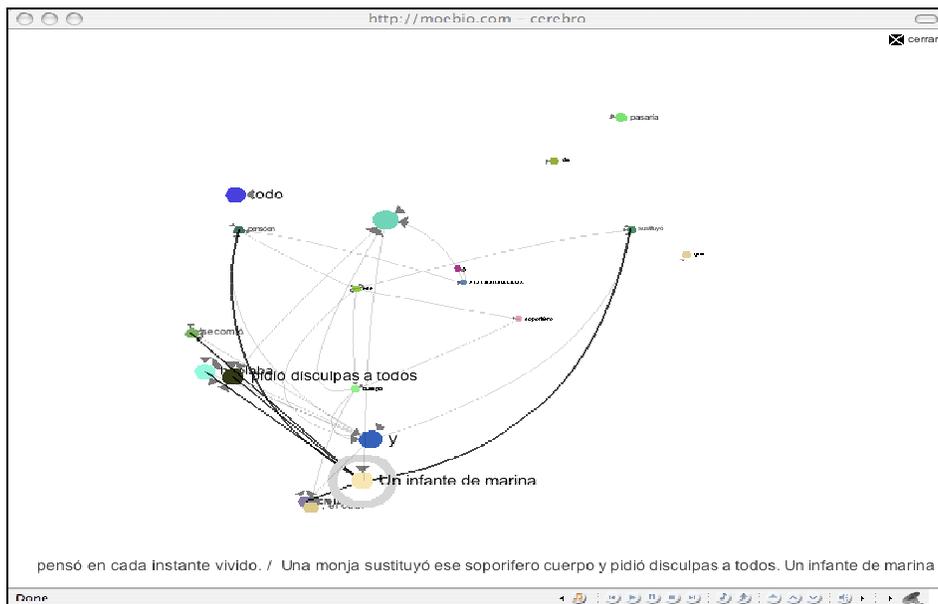


Figura 15

c) Bacterias Argentinas

Esta propuesta es la más compleja de las dos. Como explica Ortiz mismo: “Bacterias Argentinas es un modelo dinámico de agentes autónomos que recombinan información genética comiéndose unos a otros y en donde la información genética es narración.”

Si en las dos anteriores propuestas de Ortiz, se mantenía cierta sensación de posmodernismo, generación de textos y unas características de jugar con la narrativa, en Bacterias Argentinas, Ortiz propone la posibilidad de concebir las palabras como código genético de entes vivos.

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

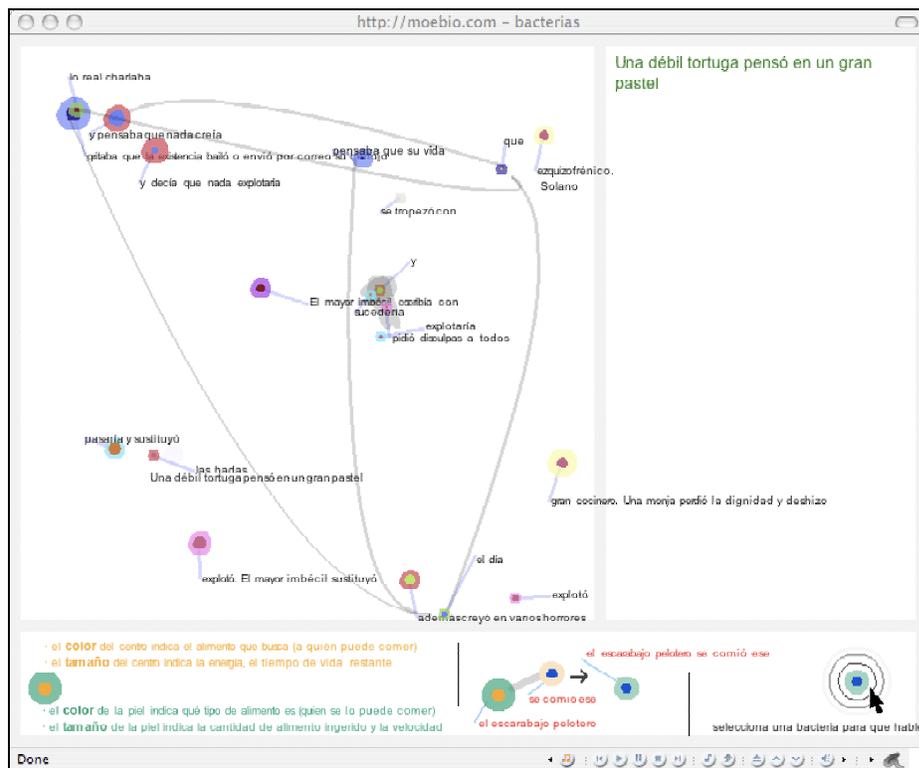


Figura 16

Evidentemente, el punto en común que tienen estas tres propuestas es la evolución de la narrativa. La traslación de la responsabilidad creadora del autor a una aplicación aleatoria de redes gramaticales y redes tróficas.

Pero a fin de cuentas, el proceso creativo se traslada, y eso parece ser inevitable, al menos si seguimos la propuesta de Ortiz. El discute los argumentos en contra:

Si bien se cuestiona profundamente que una máquina pueda poseer estas cualidades [la espontaneidad, el humor, la creatividad], podemos aceptar en cambio que posean aleatoriedad en vez de espontaneidad, que causen gracia sin que posean humor, y que sean generativas en vez de creativas...(6)

Entonces la pregunta que queda en el aire es: ¿qué tan válida es una narrativa creada a través de un programa? En el hipotético caso de leer una obra y considerarla de cierta calidad, y luego enterarnos que fue creada a través de un programa generador de textos, ¿qué tanto cambiaría nuestra apreciación? Y ¿quién es el autor? Creo que estas interrogantes merecen un estudio más extenso de esta área.

CAPITULO IV

Conclusiones

La evolución del proceso de convergencia entre la narrativa y la tecnología en la literatura latinoamericana ha ido a la par del desarrollo tecnológico en el subcontinente. Esto se refleja en las obras que forman parte del estudio de caso del tercer capítulo. Las obras más tempranas tienden a ser más simplistas tecnológicamente hablando, perteneciendo de manera correspondiente a las primeras categorías de esta convergencia.

En términos de teoría literaria, es inevitable reflexionar sobre los “ciclos” en los cuales se desarrollan estas obras. Desde la primera categoría estudiada – textos electrónicos y digitales, en donde el producto final era un simple texto (letras negras sobre fondo blanco), hasta la quinta categoría – máquina literaria - , se ve un proceso de sofisticación evidente – creciente participación activa del lector, uso de diferentes medios para incrementar la experiencia de la lectura, traslación consistente de la responsabilidad de la interpretación de la obra, del autor al lector. Sin embargo, por más que esta convergencia se incline más y más a confiar esta responsabilidad primero al autor, finalmente al lector; a mutar al escritor de autor a programador, el producto final sigue siendo un texto negro sobre fondo blanco. Los generadores automáticos de texto reemplazan lo que en el autor se podría llamar “creatividad” o “inspiración” con lo que en términos tecnológicos se llama “aleatoriedad” .

La discusión sobre los conceptos de arte, literatura, tecnología y vida/inteligencia artificial, y como se interrelacionan son temas actuales, aun no resueltos y sin muchos visos de una definición clara en un futuro próximo. Lo que sí está claro es que el interés es creciente, y junto a la aparición de nuevas tecnologías en forma de herramientas y medios que a su vez permitan a los artistas/autores crear propuestas innovadoras, se verá en el futuro una des-elitización del arte digital.

El desarrollo de propuestas dentro de la quinta categoría tiene dos marcadas ramificaciones: la primera se basa en la construcción aleatoria de textos, usando programas como el *Dada Engine*, un sistema para generar textos aleatorios basados en gramáticas recursivas. La segunda forma es de alguna manera similar al mantener la idea de la generación aleatoria de texto; sin embargo, lo que yo creo es la intención final no es solamente construir un generador aleatorio de texto, sino convertir el proceso en una propuesta de arte. Las herramientas multimedia empleadas, animación, interactividad y complejidad misma tanto como la lógica detrás de la programación de dichos trabajos, como en la propuesta del artista/programador/diseñador, hacen evidente que la experiencia de la lectura ha variado. Se enfatiza más en el proceso como parte esencial de la lectura, dejando al texto resultante, el producto aleatorio de cadenas y redes lógicas, biológicas y algorítmicas en un segundo plano, un fenómeno secundario de la experiencia.

Por otro lado, aparece un nuevo conflicto: al desarrollarse más y más las herramientas multimedia, al crecer nuestra dependencia a la tecnología en varios niveles de nuestra vida, incluidos los de narración, ¿cuánto estamos perdiendo y cuánto estamos ganando? En el caso específico de la narrativa, esta parece que

cambiará de alguna manera en el futuro no muy lejano. Latinoamérica está haciendo su parte en el proceso de esta convergencia. A pesar de la brecha digital, las propuestas narrativas usando diferentes niveles de herramientas informáticas es presente, constante y en incremento. Es un fenómeno que merece atención más detallada.

Obras Citadas

Aarseth, Espen J. "Nonlinearity and Literary Theory." The Newmediareader. Hyper/Text/Theory, 51-86. Ed. George Landow. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994. Eds. Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003. xv, 823.

Barthes, Roland. "'to Write: An Intransitive Verb?', in R. Macksey and E. Donato, Ed. The Structuralist Controversy(1966), Pp 134-45." Modern Literary Theory: A Reader. Eds. Philip Rice and Patricia Waugh. 4th ed. London New York: Arnold ; Co-published in the United States of America by Oxford University Press, 2001. xv, 492.

Barthes, Roland, and Stephen Heath. Image, Music, Text. New York: Hill and Wang, 1977.

Foltz, Peter W. "Comprehension, Coherence and Strategies in Hypertext and Linear Text". 1996. (7/21/2006): 24. <<http://www-psych.nmsu.edu/~pfoltz/reprints/Ht-Cognition.html>>.

Gache, Belen. Escrituras Nomades - Del Libro Perdido Al Hipertexto. 1st ed. Buenos Aires: Limbo, 2004.

- Haraway, Donna Jeanne. Simians, Cyborgs, and Women : The Reinvention of Nature. 1 vols. London: Free Association, 1991.
- Hayles, N. Katherine. How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago, Ill.: University of Chicago Press, 1999.
- . My Mother Was a Computer : Digital Subjects and Literary Texts. Chicago: University of Chicago Press, 2005.
- Meadow, Charles T. Ink into Bits : A Web of Converging Media. Lanham, Md.: Scarecrow Press, 1998.
- Murray, Janet Horowitz. Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Free Press, 1997.
- Ortiz, Santiago. "Narrativa, Vida, Arte Y Código". 2004. April 30th, 2007. <http://moebio.com/santiago/textos/narrativa_vida/>.
- Paz Soldan, Edmundo, and Debra A. Castillo, eds. Latin American Literature and Mass Media. New York: Garland Pub., 2001.
- Rice, Philip, and Patricia Waugh, eds. Modern Literary Theory : A Reader. 4th ed. London
New York: Arnold ;
Co-published in the United States of America by Oxford University Press, 2001.

---. Modern Literary Theory : A Reader. 4th ed. London

New York: Arnold ;

Co-published in the United States of America by Oxford University Press, 2001.

Saussure, Ferdinand de, et al. Course in General Linguistics. LaSalle, Ill.: Open Court,
1986.

Yin, Robert K. Case Study Research : Design and Methods. Applied Social Research
Methods Series ; V. 5. 2nd ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 1994.